



หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561

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

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร.....	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก/ความเชี่ยวชาญเฉพาะของหลักสูตร	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร.....	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	2
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	2
9. ชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	3
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	4
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร	4
12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับ พันธกิจของสถาบันความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	5
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของมหาวิทยาลัย	5

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	7
2. แผนพัฒนาปรับปรุง.....	7

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา	9
2. การดำเนินการหลักสูตร	9
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	12
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม	84
5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	84

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	86
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	86

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping).....	90
4. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นภาคการศึกษา.....	111

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด).....	112
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	112
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	112

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่.....	114
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	114

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน	115
2. บัณฑิต.....	116
3. นักศึกษา.....	116
4. อาจารย์	117
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	118
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้.....	119
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	119

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน.....	121
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	121
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร.....	121
4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง	121

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ภาคผนวก ก	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาและแผนที่แสดงการกระจาย ความรับผิดชอบมาตรฐานการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560.....	125
ภาคผนวก ข	ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	
	- ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิต ชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545	149
	- ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิต ชั้นปริญญา (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2554	161
	- ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิต ชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2557	162
	- ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนหน่วยกิต ในการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548	163
	- ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการเทียบโอนความรู้ ทักษะและ ประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัย เข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีและระดับ บัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2547	166
ภาคผนวก ค	คำสั่งสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 16-2561 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการ พัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและสื่อดิจิทัล หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	169
ภาคผนวก ง	ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	170

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : T20182162104060
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/ความเชี่ยวชาญเฉพาะของหลักสูตร

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

138 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาชาวต่างชาติที่สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทยได้เป็นอย่างดี รวมทั้งสามารถอ่านหนังสือ เอกสารประกอบการสอนเป็นภาษาอังกฤษได้

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรของสถาบันที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

☒ หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561

- คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรมีมติเห็นชอบหลักสูตร เมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม 2561
- สภาวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พิจารณาก่อนกรองหลักสูตรและให้ความเห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 5/2561 เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2561
- สภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย อนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 4/2561 (329) เมื่อวันที่ 13 กรกฎาคม 2561

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2563

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

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

9. ชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (การตลาด)	นายกันยชัย อินทรโกเศศ	Ph.D.	Marketing	Texas Tech University, U.S.A.	2546
			บธ.ม.	การตลาด	สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2540
			วศ.บ.	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2536
2	อาจารย์	นางบุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์	M.Sc.	Strategic Supply Chain Management	University of East Anglia, UK.	2550
			วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	2545
3	อาจารย์	นายไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	วท.ม.	คณิตศาสตร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2541
			วท.บ.	คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2538
4	อาจารย์	นายชัยชัย หวังวิวัฒนา	Ph.D.	Computer Science	Southern Methodist University, USA	2560
			M.I.T.	Digital Game Development	Southern Methodist University, USA	2555
			วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2551
5	รองศาสตราจารย์ (สถิติ)	นางดวงพร หัซชะวณิช	สต.ม.	สถิติ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2528
			วท.บ.	คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2525

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

อุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วอุตสาหกรรมหนึ่งในโลก มีการประเมินว่า ภายในปี 2020 อุตสาหกรรมเกมในส่วนของ eSports เพียงอย่างเดียวจะมีมูลค่าสูงถึง 1.5 ล้านล้านเหรียญสหรัฐ หรือ 46.7 ล้านล้านบาท เนื่องจากการเติบโตที่มีความรวดเร็วนี้มีส่วนเกี่ยวเนื่องโดยตรงมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูง รวมทั้งวิถีการดำรงชีวิตของคนในยุคใหม่ที่ดำรงชีวิตสู่ดิจิทัลมากขึ้น เกมจึงถือว่าเป็นแหล่งสื่อบันเทิงที่สำคัญที่เข้าถึงผู้คนหมู่มากได้ง่ายและรวดเร็ว ดังนั้น ภาคอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องจึงมีการตื่นตัว เช่น อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ รวมทั้งอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงต่าง ๆ เกมยังถูกจัดอันดับให้เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง หรือเรียกว่า eSports ซึ่งถูกจัดในกีฬาเอเชียนเกมส์อย่างเป็นทางการ ผู้ผลิตฮาร์ดแวร์มีสินค้าจับตลาดผู้เล่นเกมโดยเฉพาะ และสร้างมูลค่ามากกว่าตลาดผู้ใช้ทั่วไปเป็นอย่างมาก นอกจากนั้น ยังมีอาชีพที่เกี่ยวข้องที่เกิดขึ้นมากมาย เช่น ผู้วิเคราะห์เกม (game analyzer) ผู้ประกาศเกม(game caster) ผู้เล่นเกมแบบถ่ายทอดสด (game streamer) ผู้บริหารจัดการนักกีฬาเกม (talent manager) โค้ชเกม (game coach) ยิ่งไปกว่านั้น ผู้มีความรู้เกี่ยวข้องกับเกมยังส่งผลไปยังภาคธุรกิจข้างเคียงชนิดอื่น ยกตัวอย่างเช่น การใช้นักกีฬาเกมและผู้ประกาศเกมเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ การนำวิธีการคิดของเกมเข้ามาผูกกับการบริหารจัดการและการส่งเสริมการขาย เพื่อให้เกิดความร่วมมือ (engagement) ให้กับพนักงานและลูกค้า

หลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมุ่งเน้นการผลิตนักศึกษาที่มีศักยภาพในการเริ่มธุรกิจดิจิทัลยุคใหม่ โดยก้าวข้ามการเป็นพนักงานลูกจ้างในลักษณะเดิม แต่เป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลที่มีความคล่องตัว ความยืดหยุ่นสูง ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ แก้ปัญหาเฉพาะหน้า และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับโลกดิจิทัล เพื่อรองรับอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นแล้วและที่กำลังจะเกิดขึ้น โดยหลักสูตรจะมุ่งเน้นการปฏิบัติจริงเป็นสำคัญและเริ่มธุรกิจตั้งแต่วัยอยู่ในหลักสูตร ทั้งนี้บัณฑิตจะมีความสามารถและประสบการณ์ที่เพียงพอต่อการประกอบธุรกิจสื่อดิจิทัล วิดีโอเกม รวมทั้งธุรกิจอื่น ๆ

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

หลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีศักยภาพและพัฒนาทักษะ เพื่อเติบโตในสังคมการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล พัฒนานตนเอง ความเป็นผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์ และการอยู่ร่วมกันในสังคมทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัล หลักสูตรนี้ถือเป็นหลักสูตรสำคัญที่จะดึงดูดกลุ่มคนรุ่นใหม่เติบโตมาในยุคเกมและโลกดิจิทัลให้แสดงความสามารถ ประโยชน์ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่สังคม

12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

สังคมดิจิทัลก็ได้มีบทบาทอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน เกมและเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ได้สร้างผลกระทบให้กับสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อย่างไรก็ตามประเทศไทยยังขาดความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องทางด้านดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเกมสื่อดิจิทัลมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในแง่ต่าง ๆ อาทิ เช่น ทางการศึกษา การเพิ่มมูลค่าและปรับปรุงสินค้าและบริการให้น่าสนใจ รวมทั้งการสร้างนวัตกรรม โดยนำแนวคิดของเกมและสื่อดิจิทัลมาบูรณาการกับความรู้พื้นฐานที่มีความจำเป็นต่อการทำธุรกิจในยุคปัจจุบัน เน้นการปฏิบัติเป็นโครงการ การทำงานเป็นทีมและสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้สาขาวิชาที่มีจำนวนวิชาที่มีความเฉพาะตัวต่อความสนใจของนักศึกษาและหัวข้อพิเศษที่มีความคล่องตัวสูงเป็นจำนวนมาก เพื่อให้นักศึกษาพัฒนาทางด้านวิชาการและทักษะการดำรงชีวิตที่จำเป็นในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

การพัฒนาหลักสูตรได้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยที่เน้นการเป็นสถาบันการเรียนรู้พลวัตระดับแนวหน้าในการผลิตบัณฑิต และพัฒนาบุคลากรที่มีมาตรฐานคุณภาพการอุดมศึกษา และการสร้างความเป็นเลิศในการประยุกต์เทคโนโลยีและพัฒนานวัตกรรม อีกทั้งยังเป็นภาระหนึ่งของพันธกิจของมหาวิทยาลัยที่มี ดังนี้

- ศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาความรู้และนวัตกรรม
- บริการวิชาการแก่สังคม
- พัฒนานองค์การธรรมาภิบาล
- เพิ่มขีดความสามารถของระบบและกลไกการประกันคุณภาพและการจัดการความรู้
- ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- ประยุกต์เทคโนโลยีที่เหมาะสมและพัฒนานวัตกรรม

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของมหาวิทยาลัย

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

1) กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

- กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร เปิดสอนโดยคณะมนุษยศาสตร์และประยุกต์ศิลป์และคณะนิติศาสตร์
- กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ เปิดสอนโดยคณะบริหารธุรกิจ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และคณะนิติศาสตร์
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เปิดสอนโดยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

- กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม เปิดสอนโดยคณะมนุษยศาสตร์และ
ประยุกต์ศิลป์

- กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน เปิดสอนโดยคณะมนุษยศาสตร์และ
ประยุกต์ศิลป์และคณะนิเทศศาสตร์

2) กลุ่มวิชาแกน ได้แก่

- กลุ่มวิชาด้านบัญชี เปิดสอนโดยคณะบัญชี
- กลุ่มวิชาด้านเศรษฐศาสตร์ เปิดสอนโดยคณะเศรษฐศาสตร์
- กลุ่มวิชาด้านกฎหมาย เปิดสอนโดยคณะนิติศาสตร์
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เปิดสอนโดยคณะวิทยาศาสตร์และ

เทคโนโลยี

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

ไม่มี

13.3 การบริหารจัดการ

1) แต่งตั้งผู้ประสานงานรายวิชาทุกวิชาเพื่อทำหน้าที่ประสานงานกับอาจารย์ประจำวิชา
เพื่อการจัดการเรียนการสอน การวัด และประเมินผลการศึกษา ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด โดย
สอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

2) หัวหน้าสาขาวิชาทำหน้าที่กำกับดูแลและพัฒนาหลักสูตรโดยประสานกับคณะ ภายใต้
กฎเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยและสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

เพื่อผลิตบุคลากรระดับนักบริหารที่มีความรอบรู้ มีความสามารถในการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ และแนวคิดของเกม ให้บังเกิดผลอย่างเต็มที่ และสอดคล้องกับประเทศไทย 4.0 มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณตามหลักวิชาการ และวิชาชีพด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจสถานการณ์ของโลกและสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลาย และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสังคม

1.2 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์ วางแผนเชิงกลยุทธ์ แผนปฏิบัติการ และมีความสามารถในการบริหารธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
- 2) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณธรรมและจริยธรรม เป็นทรัพยากรที่ดีมีคุณภาพขององค์กร และประเทศชาติ
- 3) เพื่อให้บัณฑิตสามารถใช้เทคโนโลยีและแนวคิดของเกมในการทำธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) เพื่อให้บัณฑิตมีความรู้เพื่อนำไปประกอบอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นพร้อมกับโลกดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 5) เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมบัณฑิตให้สามารถศึกษาต่อในประเทศและต่างประเทศในระดับที่สูงขึ้นได้
- 6) เพื่อเป็นการสร้างบัณฑิตที่มีคุณภาพและมีมาตรฐานรองรับตลาดในอาเซียนและตลาดโลก

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
■ การพัฒนาการเรียนการสอน	■ ติดตามการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี อยู่เสมอ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนและเน้นการปฏิบัติให้ทำงานได้จริง	■ รายงานการประชุม คณะกรรมการบริหาร หลักสูตร

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
■ การพัฒนานักศึกษา	■ สร้างกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในวิชาเฉพาะต่าง ๆ	■ จำนวนกิจกรรมและจำนวนนักศึกษาเข้าร่วมโครงการ
■ การเปลี่ยนแปลงจุดเน้นของหลักสูตร โดยการเพิ่มเนื้อหาใหม่ ๆ ที่สำคัญ	■ พัฒนาเนื้อหาของหลักสูตรให้เป็นที่ต้องการของการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ มีการนำเทคโนโลยีทันสมัยเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน มีกิจกรรมเชิงปฏิบัติการทั้งในและนอกสถาบัน	■ ผู้ใช้บัณฑิตและตัวบัณฑิตเองมีความพึงพอใจในความรู้ความสามารถ ทักษะในการทำงานในระดับดี ■ เอกสารการปรับปรุงหลักสูตร

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

การจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษา ปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนในภาคฤดูร้อน มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการพิจารณาของคณะกรรมการประจำหลักสูตรและนโยบายของมหาวิทยาลัย

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคต้น เดือนสิงหาคม – ธันวาคม

ภาคปลาย เดือนมกราคม – พฤษภาคม

ภาคฤดูร้อน เดือนมิถุนายน – กรกฎาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

ผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษาจะต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

2.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม. 6) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือ

2.2.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า หรือ

2.2.3 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่งจากมหาวิทยาลัย หอการค้าไทย (วิทยาลัยการค้า) และสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น

2.2.4 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยอื่นหรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรองและสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น

2.2.5 ผู้สมัครที่มีคุณสมบัติไม่ตรงตามเกณฑ์ข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ อำนวยการสอบคัดเลือกนักศึกษาใหม่

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

นักศึกษาที่เข้าใหม่มีพื้นฐานความรู้ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากหลากหลายสาขา เช่น สายวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ สายศิลป์-คำนวณ และสายวิชาชีพ ทำให้มีพื้น

ความรู้ที่จำเป็นต่อการเรียนสาขาบริหารธุรกิจอันได้แก่ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน แตกต่างกัน

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

- กลยุทธ์ในการดำเนินงานเพื่อแก้ไขปัญหาด้านการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษามาเป็นระดับมหาวิทยาลัย ทางคณะจะจัดให้มีการติดตามดูแลมากเป็นพิเศษโดยอาจารย์ที่ปรึกษา
- นักศึกษาที่ไม่ผ่านเกณฑ์พื้นฐานทางด้าน คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน ควรมีการจัดอบรมปรับความรู้ก่อนเริ่มเรียนในภาคการศึกษาแรก

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ระดับชั้นปี	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา (คน)				
	2561	2562	2563	2564	2565
ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1	100	100	100	100	100
ชั้นปีที่ 2	-	95	95	95	95
ชั้นปีที่ 3	-	-	85	85	85
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	75	75
รวม	100	195	280	355	355
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	75	75

2.6 งบประมาณตามแผนและค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี

2.6.1 งบประมาณตามแผน

หมวดเงิน	งบประมาณที่ต้องการแต่ละปี				
	2561	2562	2563	2564	2565
เงินเดือน (อัตราใหม่)	264,000	290,400	319,440	351,384	386,523
ค่าตอบแทน	315,000	337,500	337,500	337,500	337,500
ค่าวัสดุ	6,000	6,500	7,000	7,500	8,000
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	-	-	-	-	-
รวมงบดำเนินการ	585,000	634,400	663,940	696,384	732,023
ค่าครุภัณฑ์	301,500	302,000	302,500	303,000	303,500
ค่าที่ดิน	-	-	-	-	-
ค่าสิ่งก่อสร้าง	-	-	-	-	-
รวมงบลงทุน	-	-	-	-	-

หมวดเงิน	งบประมาณที่ต้องการแต่ละปี				
	2561	2562	2563	2564	2565
รวมทั้งสิ้น	886,500	936,400	966,440	999,984	1,035,523

2.6.2 ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี 73,500 บาท

2.7 ระบบการศึกษา

ระบบการศึกษาเป็นแบบชั้นเรียน ตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตขึ้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 (ภาคผนวก ข)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

นักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นมาก่อน เมื่อเข้าศึกษาในหลักสูตรนี้สามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนหน่วยกิตในการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548 (ภาคผนวก จ) และระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จากการศึกษาจากระบบและ/หรือ การศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่วการศึกษาในระบบ ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2547 (ภาคผนวก ฉ)

3. โครงสร้างหลักสูตร

3.1 หลักสูตร

1) จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 138 หน่วยกิต

2) โครงสร้างหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-บังคับ 21 หน่วยกิต

(ก) กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร 15 หน่วยกิต

(ข) กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ 3 หน่วยกิต

(ค) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3 หน่วยกิต

(2) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต

ข. หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต

(1) วิชาแกน 51 หน่วยกิต

(2) วิชาเอก 48 หน่วยกิต

แบ่งเป็น 2 แผน คือ

แผน ก หลักสูตรปกติ

- วิชาเอกบังคับ 30 หน่วยกิต

- วิชาเอกเลือก 18 หน่วยกิต

แผน ข หลักสูตรมีวิชาชีพศึกษา

- วิชาเอกบังคับ 30 หน่วยกิต

- วิชาเอกเลือก 12 หน่วยกิต

- วิชาสหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 9 หน่วยกิต

3) รายวิชาในแต่ละหมวดวิชาและจำนวนหน่วยกิต

ก. 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 หมายถึง กลุ่มวิชา 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 สาขาวิชา
ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

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

ข. รายวิชา

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 30 หน่วย

ส่วนที่ 1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-บังคับ นักศึกษาทุกคนต้องเรียน จำนวน 21 หน่วยกิต ดังนี้

ก) กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร

■ กลุ่มภาษา จำนวน 15 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE001	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ (Thai for Careers)	3(3-0-6)	-
GE002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1* (English for Communication 1*)	3(3-0-6)	-
GE003	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2* (English for Communication 2*)	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE002* หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตาม เกณฑ์ที่กำหนด
GE004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1* (English for Communication in Careers 1*)	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE003* หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตาม เกณฑ์ที่กำหนด
GE005	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2* (English for Communication in Careers 2*)	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE004* หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตาม เกณฑ์ที่กำหนด

หมายเหตุ *

1. นักศึกษาชาวต่างชาติที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง (Native English Speaker) และ/หรือนักศึกษาที่เรียนในหลักสูตรที่ใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนเต็มเวลาไม่น้อยกว่า 6 ปี ต้องลงทะเบียนวิชาภาษาอังกฤษทั้ง 4 วิชา คือ GE002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1 GE003 ภาษาอังกฤษ

เพื่อการสื่อสาร 2 GE004 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1 และ GE005 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2 และต้องผ่านการประเมินผลตามเกณฑ์ที่คณะกรรมการประจำหลักสูตรเห็นชอบ

2. นักศึกษาที่ยื่นผลคะแนนสอบมาตรฐานภาษาอังกฤษ TOEIC หรือเทียบเท่า จะต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นภายในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษาที่ 2 ที่เข้าศึกษา โดยผลคะแนนภาษาอังกฤษต้องมีอายุไม่เกิน 2 ปี นับจากวันที่ผลสอบประกาศ และต้องเป็นไปตามเกณฑ์การเทียบผลคะแนนมาตรฐานภาษาอังกฤษดังต่อไปนี้

เกณฑ์ ก. หลักสูตรนานาชาติที่ใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนเท่านั้น	เกณฑ์ ข. หลักสูตรที่ใช้ภาษาไทยและ/หรือภาษาอื่น ๆ ในการเรียนการสอน
1) ผลคะแนนสอบ TOEIC 550 ขึ้นไป ใช้ทดแทนรายวิชา GE002	1) ผลคะแนนสอบ TOEIC 250 ขึ้นไป ใช้ทดแทนรายวิชา GE002
2) ผลคะแนนสอบ TOEIC 600 ขึ้นไป ใช้ทดแทนรายวิชา GE002 และ GE003	2) ผลคะแนนสอบ TOEIC 350 ขึ้นไป ใช้ทดแทนรายวิชา GE002 และ GE003
3) ผลคะแนนสอบ TOEIC 650 ขึ้นไป ใช้ทดแทนรายวิชา GE002, GE003 และ GE004	3) ผลคะแนนสอบ TOEIC 450 ขึ้นไป ใช้ทดแทนรายวิชา GE002, GE003 และ GE004
4) ผลคะแนนสอบ TOEIC 700 ขึ้นไป ใช้ทดแทนรายวิชา GE002, GE003, GE004 และ GE005	4) ผลคะแนนสอบ TOEIC 550 ขึ้นไป ใช้ทดแทนรายวิชา GE002, GE003, GE004 และ GE005

2.1 สำหรับนักศึกษาในหลักสูตรนานาชาติที่ใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่อขอยกเว้นรายวิชาภาษาอังกฤษโดยยื่นผลคะแนนมาตรฐานภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ ก. จะต้องลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษนั้น ๆ และต้องผ่านการประเมินผลตามเกณฑ์ที่คณะกรรมการประจำหลักสูตรเห็นชอบ

2.2 สำหรับนักศึกษาในหลักสูตรที่ใช้ภาษาไทยและ/หรือภาษาอื่น ๆ ในการเรียนการสอน

2.2.1 เมื่อขอยกเว้นรายวิชาภาษาอังกฤษโดยยื่นผลคะแนนสอบมาตรฐานตามเกณฑ์ ข. นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่น ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยทดแทนให้ครบ/ไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตที่ได้รับการยกเว้น เพื่อให้มีจำนวนหน่วยกิตครบตามที่หลักสูตรกำหนด

2.2.2 นักศึกษาที่ขอยกเว้นรายวิชาภาษาอังกฤษโดยยื่นผลคะแนนสอบมาตรฐานสูงกว่าที่กำหนดไว้ในเกณฑ์ ข. ให้เป็นไปตามเกณฑ์ ก. โดยจะต้องลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษนั้น ๆ และต้องผ่านการประเมินผลตามเกณฑ์ที่คณะกรรมการประจำหลักสูตรเห็นชอบ

ข) กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ จำนวน 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE101	การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation – Driven Entrepreneurship)	3(3-0-6)	-

ค) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE201	การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการโค้ด (Digital Innovation Thinking and Coding)	3(3-0-6)	-

ส่วนที่ 2 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก นักศึกษาเลือกเรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

- ก) กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร
- ข) กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ
- ค) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ง) กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม
- จ) กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน

ก) กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร (Language and Communication Skills)

(1) กลุ่มภาษา

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE006	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร (Malay for Communication)	3(3-0-6)	
GE007	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร (Vietnamese for Communication)	3(3-0-6)	
GE008	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร (Burmese for Communication)	3(3-0-6)	

(2) กลุ่มทักษะการสื่อสาร

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE051	มิติแห่งศัพท์ (Aspects of Vocabulary)	3(3-0-6)	
GE052	การเขียนโครงการทางวิชาการและ วิจัย (Research and Academic Project Writing)	3(3-0-6)	
GE053	การอ่านและการเขียนทางธุรกิจ (Business Reading and Writing)	3(3-0-6)	
GE054	การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิต (Reading for Life Development)	3(3-0-6)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE055	ทักษะการพูดและการนำเสนองาน (Speaking and Presentation Skills)	3(3-0-6)	
GE056	การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)	3(3-0-6)	
GE057	นักข่าวพลเมือง (Citizen Reporter)	3(3-0-6)	
GE058	การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling)	3(3-0-6)	

ข) กลุ่มวิชารัฐกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE102	จริยธรรมธุรกิจและความรับผิดชอบต่อสังคม (Business Ethics and Social Responsibility)	3(3-0-6)	
GE103	การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	3(3-0-6)	
GE104	ธุรกิจออนไลน์ (Online Business)	3(3-0-6)	
GE105	กฎหมายเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการ (Law for Entrepreneurs)	3(3-0-6)	
GE106	กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce Law)	3(3-0-6)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE107	การลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ (Trading and Investment)	3(3-0-6)	
GE108	การบริหารความมั่งคั่ง (Wealth Management)	3(3-0-6)	
GE109	ธุรกิจอาหารเพื่อสุขภาพและความงาม (Food Business for Wellness and Beauty)	3(3-0-6)	
GE110	สัมมาทิฐิเพื่อการประกอบการ (Right View Entrepreneurship)	3(3-0-6)	

ค) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE202	นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Modern Innovation Technology)	3(3-0-6)	
GE203	การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับธุรกิจ (Analytical Thinking for Business)	3(3-0-6)	
GE204	เกษตรอัจฉริยะ (Smart Farming)	3(3-0-6)	
GE205	ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเพื่อสุขภาพ และความงาม (Cosmetic Products for Health and Beauty)	3(3-0-6)	
GE206	ภูมิปัญญาสมุนไพรไทย (Thai Herbs Wisdom)	3(3-0-6)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE207	เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology)	3(3-0-6)	
GE208	เกมดิจิทัล (Digital Games)	3(3-0-6)	

ง) กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)

(1) กลุ่มสุนทรียศาสตร์

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE301	ปรัชญาความรัก (Philosophy of Love)	3(3-0-6)	
GE302	ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art)	3(3-0-6)	
GE303	รูปรสกลิ่นสีเสียง (Shape, Taste, Smell, Color, Sound)	3(3-0-6)	
GE304	เรื่องเล่าในโลกสมัยใหม่ (Narratives in the Modern World)	3(3-0-6)	
GE305	การตีความละครและภาพยนตร์ (Interpretation of Drama and Film)	3(3-0-6)	
GE306	นิทานของโลก (Tales of the World)	3(3-0-6)	
GE307	พระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระเทพ รัตนราชสุดา เจ้าฟ้ามหาจักรี สิรินธร	3(3-0-6)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
	รัฐสีมาคุณากรปิยชาติสยามบรมราช กุมารี (HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn's Writing)		
GE308	วรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่ง อาเซียน (Southeast Asian Writers Award)	3(3-0-6)	
GE309	การอ่านร้อยกรองไทย (Thai Poetry Recitation)	3(3-0-6)	
GE310	นาฏศิลป์ไทย (Thai Classical Dance)	3(2-2-5)	
GE311	แดนซ์ (Dance)	3(2-2-5)	
GE312	การขับร้อง (Singing)	3(2-2-5)	
GE313	ดนตรีวิจักขณ์ (Music Appreciation)	3(3-0-6)	
GE314	การจัดดอกไม้ (Flower Decoration)	3(2-2-5)	
GE315	พัสดราภรณ์ (Costume and Garment)	3(3-0-6)	
GE316	การออกแบบเครื่องแต่งกายและการ แต่งหน้า (Costume and Make-Up Design)	3(2-2-5)	
GE317	ศิลปะวิจักขณ์ (Art Appreciation)	3(3-0-6)	
GE318	การละเล่นและเพลงพื้นบ้านไทย (Thai Folk Games and Songs)	3(3-0-6)	

(2) กลุ่มวัฒนธรรม

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE351	วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)	3(3-0-6)	
GE352	สื่อบันเทิงอาเซียน (ASEAN Entertainment Media)	3(3-0-6)	
GE353	ศิลปวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Cultures)	3(3-0-6)	
GE354	อิทธิพลวัฒนธรรมต่างชาติในศิลปะ ไทย (Foreign Culture Influence on Thai Arts)	3(3-0-6)	
GE355	ประวัติศาสตร์สังคมไทยหลังการ เปลี่ยนแปลงการปกครอง (History of Thailand's Society after Revolution)	3(3-0-6)	
GE356	อุดมการณ์สร้างชาติของจีน (China's National Ideology)	3(3-0-6)	
GE357	เหตุการณ์ปัจจุบันของโลก (Current World Events)	3(3-0-6)	
GE358	ภาวะหลายภาษา (Multilingualism)	3(3-0-6)	
GE359	การจัดการพิพิธภัณฑ์ (Museum Management)	3(3-0-6)	
GE360	ปรัชญาตะวันตก (Western Philosophy)	3(3-0-6)	
GE361	ปรัชญาตะวันออก (Eastern Philosophy)	3(3-0-6)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE362	วัฒนธรรมชา (Tea Culture)	3(3-0-6)	
GE363	วัฒนธรรมข้าว (Rice Culture)	3(3-0-6)	
GE364	วัฒนธรรมน้ำ (Water Culture)	3(3-0-6)	
GE365	ศาลเจ้าและการไหว้เจ้าของชาวจีนใน ประเทศไทย (Chinese Shrine and Oblation in Thailand)	3(3-0-6)	
GE366	ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ใน สังคมไทย (Ethnic Diversity in Thai Society)	3(3-0-6)	
GE367	ความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย (Gender Diversity in Thai Society)	3(3-0-6)	
GE368	คติชนสร้างสรรค์ (Creative Folklore)	3(3-0-6)	
GE369	โบราณคดีของไทยและประเทศ ใกล้เคียง (Archaeology in Thailand and Neighboring Countries)	3(3-0-6)	
GE370	ท้องถิ่นกับการสร้างสรรค์สินค้าทาง วัฒนธรรม (Local and Creative Cultural Products)	3(3-0-6)	
GE371	ราชประเพณีและพระราชพิธีใน สังคมไทย	3(3-0-6)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
	(Royal Tradition and Ceremony in Thailand)		
GE372	ประเพณีประดิษฐ์ (Invented Tradition)	3(3-0-6)	
GE373	ประเพณีและเทศกาลในสังคมไทย (Tradition and Festival in Thailand)	3(3-0-6)	
GE374	ประวัติศาสตร์ของภาพถ่าย (History of Photography)	3(3-0-6)	
GE375	ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน (Animation History)	3(3-0-6)	
GE376	ความเชื่อในสังคมไทย (Faiths in Thai Society)	3(3-0-6)	
GE377	โหราศาสตร์และการพยากรณ์ (Astrology and Forecasting)	3(3-0-6)	
GE378	ศาสนาของโลก (World Religions)	3(3-0-6)	
GE379	หมากล้อม (Go)	3(2-2-5)	
GE380	หมากรุกไทยและสากล (Thai and International Chess)	3(2-2-5)	

จ) กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน (Quality of Life and Sustainable Society)

(1) กลุ่มคุณภาพชีวิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE401	ทักษะการรู้สารสนเทศในสังคมดิจิทัล (Information Literacy Skills in Digital Society)	3(3-0-6)	
GE402	เปิดโลกกว้างสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Discovery of Learning Society)	3(3-0-6)	
GE403	ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Skill)	3(3-0-6)	
GE404	เจนเนอเรชั่น ซี กับคุณภาพชีวิต (Generation Z and Quality of Life)	3(3-0-6)	
GE405	จิตวิทยาพัฒนาการ (Developmental Psychology)	3(3-0-6)	
GE406	จิตวิทยากับการบริหารตนเอง (Psychology for Self-Management)	3(3-0-6)	
GE407	จิตวิทยาการทำงานเป็นทีม (Psychology for Teamwork)	3(3-0-6)	
GE408	การพัฒนาบุคลิกภาพผู้นำ (Personality Development for Leaders)	3(3-0-6)	
GE409	แฟชั่น (Fashion)	3(3-0-6)	
GE410	การทำอาหาร (Cooking)	3(2-2-5)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE411	การดูแลสุขภาพและความงาม (Health and Beauty Care)	3(3-0-6)	

(2) กลุ่มสังคมยั่งยืน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE451	ศาสตร์ของพระราชา (Knowledge of the King)	3(3-0-6)	
GE452	หอการค้าไทยและมหาวิทยาลัยของเรา (TCC and Our UTCC)	3(3-0-6)	
GE453	สังคมศึกษาเพื่อสังคมที่ยั่งยืน (Social Studies for Sustainable Society)	3(3-0-6)	
GE454	กฎหมายสำหรับชีวิตประจำวัน (Law for Everyday Life)	3(3-0-6)	
GE455	ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)	3(3-0-6)	
GE456	การท่องเที่ยวเชิงภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม (Geography and Cultural Tourism)	3(3-0-6)	
GE457	ภูมิ-ประวัติศาสตร์การท่องเที่ยวไทย (Geography and History for Thai Tourism)	3(3-0-6)	
GE458	มโนทัศน์เรื่องความตาย (Concept of Death)	3(3-0-6)	

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไข
GE459	พุทธธรรมกับการแก้ปัญหาชีวิต (Buddhist Principles and Life Solutions)	3(3-0-6)	
GE460	นิเวศสำนึก (Ecological Consciousness)	3(3-0-6)	
GE461	สิ่งแวดล้อมในอาเซียน (ASEAN Environment)	3(3-0-6)	

(2) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 99 หน่วยกิต

ก) วิชาแกน จำนวน 51 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
AC914	หลักการบัญชี (Principles of Accounting)	3(3-0-6)	-
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)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
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)	-
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) วิชาเอก จำนวน 48 หน่วยกิต

<u>แผน ก หลักสูตรปกติ</u>	วิชาเอกบังคับ	30 หน่วยกิต
	วิชาเอกเลือก	18 หน่วยกิต
<u>แผน ข หลักสูตรมีวิชาสหกิจศึกษา</u>	วิชาเอกบังคับ	30 หน่วยกิต
	วิชาเอกเลือก	12 หน่วยกิต
	วิชาสหกิจศึกษา	6 หน่วยกิต

(1) วิชาเอกบังคับ จำนวน 30 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
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	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและ อีสปอร์ต (Digital Marketing for Game and eSports Business)	3(2-2-5)	-
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกม และอีสปอร์ต (English for Game and eSports Buisness)	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)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BG401	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม (Leadership and Team Dynamics)	3(3-0-6)	-
BG402	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Project Management)	3(3-0-6)	-
BG403	โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Project in Game and eSports Business)	3(0-6-3)	-

(2) วิชาเอกเลือก

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BG300	การฝึกงาน (Internship)	3(0-40-0)	-
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)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BG316	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Artificial Intellegence for Game and eSports Business)	3(2-2-5)	-
BG317	การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Casting 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	การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (Cyberspace Literacy and Safety)	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 2)	3(2-2-5)	-

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
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)	-
BG800	สหกิจศึกษา (Coopertive Education)	6(0-40-20)	-

(3) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวน 9 หน่วยกิต

นักศึกษาต้องศึกษาวิชาเลือกเสรีจำนวนอย่างน้อย 9 หน่วยกิต โดยนักศึกษาอาจเลือกรายวิชาที่เปิดสอนในสาขาวิชาอื่นในระดับปริญญาตรีในคณะบริหารธุรกิจหรือคณะอื่นในมหาวิทยาลัย และรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ทั้งในและต่างประเทศที่มีข้อตกลง/ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยหรือได้รับการรับรองจากสำนักงาน ก.พ.

ค. แสดงแผนการศึกษา

แผนการศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

แผน ก หลักสูตรปกติ

ชั้นปีที่ 1 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 1 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
AC914	หลักการบัญชี	3(3-0-6)	-
BG201	ศาสตร์การค้นประสิทธิภาพ	3(3-0-6)	-
EC916	เศรษฐศาสตร์จุลภาค	3(3-0-6)	-
GE003	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE002 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตาม เกณฑ์ที่กำหนด
SC911	สถิติธุรกิจ	3(3-0-6)	-
	วิชาเอกเลือก (1)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 2 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA203	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร	3(3-0-6)	-
BA205	การเงินธุรกิจ	3(3-0-6)	-
BA208	พฤติกรรมองค์การ	3(3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	-
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	3(3-0-6)	-
GE004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE003 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตาม เกณฑ์ที่กำหนด
รวม		18	

ชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA201	หลักการตลาด	3(3-0-6)	-
BA207	การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ	3(3-0-6)	-
BA209	การภาษีอากร	3(3-0-6)	-
BG202	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและ อีสปอร์ต	3(2-2-5)	-
GE005	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE004 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตาม เกณฑ์ที่กำหนด
	วิชาเอกเลือก (2)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 3 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA206	ความเป็นผู้ประกอบการ	3(3-0-6)	-
BA303	การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ	3(3-0-6)	-
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกม และอีสปอร์ต	3(3-0-6)	-
BG401	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม	3(3-0-6)	-
	วิชาเอกเลือก (3)	3	-
	วิชาเลือกเสรี (1)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 3 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA302	ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ	3(3-0-6)	-
BA304	การจัดการการปฏิบัติการ	3(3-0-6)	-
BG303	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)	-
BG402	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)	-
	วิชาเอกเลือก (4)	3	-
	วิชาเลือกเสรี (2)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA402	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3(3-0-6)	-
BG403	โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(0-6-3)	-
GE001	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3(3-0-6)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก (1)	3(3-0-6)	-
	วิชาเอกเลือก (5)	3	-
	วิชาเลือกเสรี (3)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก (2)	3(3-0-6)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก (3)	3(3-0-6)	-
LW911	กฎหมายธุรกิจ	3(3-0-6)	-
	วิชาเอกเลือก (6)	3	-
รวม		12	

หมายเหตุ คณะ/สาขาวิชาสามารถปรับเปลี่ยนแผนการเรียนได้ตามความเหมาะสมซึ่งจะมีประกาศแจ้งให้นักศึกษาทราบ

แผน ข หลักสูตรมีวิชาสหกิจศึกษา

ชั้นปีที่ 1 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 1 ภาคปลาย

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

ชั้นปีที่ 2 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA203	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร	3(3-0-6)	-
BA205	การเงินธุรกิจ	3(3-0-6)	-
BA208	พฤติกรรมองค์กร	3(3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	-
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	3(3-0-6)	-
GE004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE003 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตาม เกณฑ์ที่กำหนด
รวม		18	

ชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA201	หลักการตลาด	3(3-0-6)	-
BA207	การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ	3(3-0-6)	-
BA209	การภาษีอากร	3(3-0-6)	-
BG202	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและ อีสปอร์ต	3(2-2-5)	-
GE005	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE004 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตาม เกณฑ์ที่กำหนด
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก (1)	3	-
	วิชาเอกเลือก (2)	3	-
รวม		21	

ชั้นปีที่ 3 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA206	ความเป็นผู้ประกอบการ	3(3-0-6)	-
BA303	การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ	3(3-0-6)	-
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกม และอีสปอร์ต	3(3-0-6)	-
BG401	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม	3(3-0-6)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก (2)	3	-
	วิชาเลือกเสรี (1)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 3 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
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)	-
	วิชาเอกเลือก (3)	3	-
	วิชาเลือกเสรี (2)	3	-
รวม		21	

ชั้นปีที่ 4 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BA402	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3(3-0-6)	-
BG403	โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(0-6-3)	-
GE001	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3(3-0-6)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก (3)	3	-
	วิชาเอกเลือก (4)	3	-
	วิชาเลือกเสรี (3)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคปลาย

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

- หมายเหตุ
- คณะ/สาขาวิชาสามารถปรับเปลี่ยนแผนการเรียนได้ตามความเหมาะสมซึ่งจะมีประกาศแจ้งให้นักศึกษาทราบ
 - นักศึกษาสามารถปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดแผนการเรียนที่เหมาะสม

ง. คำอธิบายรายวิชา

(1) หมวดวิชาศึกษา จำนวน 30 หน่วยกิต

ส่วนที่ 1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-บังคับ นักศึกษาทุกคนต้องเรียนจำนวน 21 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

ก) กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร

(1) กลุ่มภาษา

GE001 ภาษาไทยเพื่ออาชีพ 3(3-0-6)

(Thai for Careers)

พัฒนาทักษะภาษาไทยมาตรฐานในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การใช้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาความคิดและอาชีพการงาน ฝึกปฏิบัติทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้บทเรียน บทอ่าน และแบบฝึกหัดที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอาชีพตามสาขาของผู้เรียน

GE002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1 3(3-0-6)

(English for Communication 1)

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเน้นทักษะการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ และรายละเอียดจากข้อความหรือบทสนทนาสั้น ๆ การพูดทักทาย เริ่มต้นบทสนทนาแนะนำตนเอง ต้อนรับ ถามและตอบข้อมูลอย่างง่าย การอ่านข้อความระดับย่อหน้าอย่างง่าย ๆ เพื่อจับใจความสำคัญและแสดงความคิดเห็น การเขียนข้อความสั้น ๆ ในรูปแบบทั่วไปและผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

GE003 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 3(3-0-6)

(English for Communication 2)

เงื่อนไขก่อนเรียน : ศึกษา ก่อน GE002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเน้นทักษะการฟังเพื่อจับใจความสำคัญและรายละเอียดจากข้อความหรือบทสนทนาที่ซับซ้อนขึ้น การมีส่วนร่วมในการสนทนาโดยการถามตอบ และแสดงความคิดเห็น การพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่พบในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการนำเสนอและเปรียบเทียบข้อมูลทางธุรกิจอย่างง่าย การอ่านข้อความในหัวข้อที่หลากหลายทั้งในรูปแบบทั่วไปและผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

GE004 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1

3(3-0-6)

(English for Communication in Careers 1)

เงื่อนไขก่อนเรียน : ศึกษา ก่อน GE003 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจที่สอดคล้องกับสาขาวิชา บูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ฝึกสนทนาทางโทรศัพท์นำเสนอข้อมูล เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจ เขียนบันทึกภายในและจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ อ่านข่าวหรือบทความเพื่อศึกษารายละเอียดและสรุปใจความสำคัญ กำหนดให้มีการอ่านนอกเวลาและการศึกษด้วยตนเอง

GE005 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2

3(3-0-6)

(English for Communication in Careers 2)

เงื่อนไขก่อนเรียน : ศึกษา ก่อน GE004 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจที่สอดคล้องกับสาขาวิชา บูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ฝึกเสนอและอภิปรายข้อคิดเห็น สัมภาษณ์งาน เขียนประวัติส่วนตัว และจดหมายสมัครงาน อ่านข่าวหรือบทความเพื่อศึกษารายละเอียดและสรุปใจความสำคัญ กำหนดให้มีการอ่านนอกเวลาและการศึกษด้วยตนเอง

ข) กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ

GE101 การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม

3(3-0-6)

(Innovation-Driven Entrepreneurship)

กระบวนการประกอบการเพื่อเสริมสร้างและผสมผสาน ทฤษฎี แนวคิด ทักษะ ทักษะคิด และความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการ โดยการตระหนักถึงปัญหาและโอกาส เพื่อค้นหาแนวคิดและหนทางเชิงสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาและสร้างคุณค่า รวมไปถึงการพัฒนาต่อยอดให้เกิดการปฏิบัติในเชิงธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรม

ค) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

GE201 การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการโค้ด

3(3-0-6)

(Digital Innovative Thinking and Coding)

แนวคิด มุมมอง และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ฝึกทักษะพื้นฐานการใช้แอปพลิเคชัน และการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์

สมัยใหม่ผ่านกระบวนการค้นคว้า วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูล จนเกิดนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของคนในสังคม

ส่วนที่ 2 นักศึกษาสามารถเลือกเรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต

ก) กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร

(1) กลุ่มภาษา

GE006 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร **3(3-0-6)**
(Malay for Communication)

ทักษะการใช้ภาษามลายูในชีวิตประจำวันโดยเน้นการฟังและการสนทนา บทพูดพื้นฐานที่จำเป็น ต่อการใช้สื่อสาร รวมทั้งการจับใจความสำคัญและการเขียนแสดงความคิดเห็นขั้นพื้นฐานในระดับย่อหน้า

GE007 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร **3(3-0-6)**
(Vietnamese for Communication)

ทักษะการใช้ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันโดยเน้นการฟังและการสนทนา บทพูดพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสื่อสาร รวมทั้งการจับใจความสำคัญและการเขียนแสดงความคิดเห็นขั้นพื้นฐานในระดับย่อหน้า

GE008 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร **3(3-0-6)**
(Burmese for Communication)

ทักษะการใช้ภาษาพม่าในชีวิตประจำวันโดยเน้นการฟังและการสนทนา บทพูดพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสื่อสาร รวมทั้งการจับใจความสำคัญและการเขียนแสดงความคิดเห็นขั้นพื้นฐานในระดับย่อหน้า

(2) กลุ่มทักษะการสื่อสาร

GE051 มิติแห่งศัพท์ **3(3-0-6)**
(Aspects of Vocabulary)

ศัพท์กับการเรียนภาษา โครงสร้างศัพท์ ตัวสะกดกับการออกเสียง ความหมายของศัพท์ ประวัติคำศัพท์ วิธีใช้คำ การบัญญัติศัพท์ ทักษะการใช้พจนานุกรม การศึกษาคำเปรียบเทียบกับศัพท์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

GE052 การเขียนโครงการทางวิชาการและวิจัย **3(3-0-6)**
(Research and Academic Project Writing)

โครงสร้างโครงการแบบต่าง ๆ เช่น โครงการนำเสนอกิจกรรม โครงการทางวิชาการ และโครงการวิจัยโดยใช้ภาษาที่ชัดเจนและเหมาะสม

GE053 การอ่านและการเขียนทางธุรกิจ **3(3-0-6)**
(Business Reading and Writing)

หลักการและความสำคัญของการอ่านและการเขียนในธุรกิจ ศัพท์และสำนวนธุรกิจในด้านความหมายและการใช้ในบริบทต่าง ๆ วิเคราะห์และตีความบทความทางธุรกิจในสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมสมัยและสื่อใหม่ พัฒนาทักษะการเขียนทางธุรกิจรูปแบบต่าง ๆ และฝึกปฏิบัติ

GE054 การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิต **3(3-0-6)**
(Reading for Life Development)

ความหมาย ความสำคัญและคุณค่าของการอ่าน ความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านกับการพัฒนาชีวิต พัฒนาทักษะการอ่าน อ่านจับใจความสำคัญ อ่านวิเคราะห์และตีความ ฝึกปฏิบัติโดยเลือกบทความที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชีวิตและการปรับตัวในโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณค่า

GE055 ทักษะการพูดและการนำเสนองาน **3(3-0-6)**
(Speaking and Presentation Skills)

แนวคิด หลักการพูดและการนำเสนองานเชิงธุรกิจ การวางแผนการพูดและการใช้สื่อเพื่อประกอบการพูดและนำเสนองาน เทคนิคการใช้จรรยาบรรณ อวัจนภาษา และเทคโนโลยีสื่อในการพูดและนำเสนองาน ฝึกพูดและนำเสนองานเชิงธุรกิจในลักษณะต่าง ๆ ครอบคลุมการบรรยายสรุปเพื่อรายงานการเสนองานเพื่อการแข่งขันทางธุรกิจ การแถลงข่าว และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

GE056 การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม **3(3-0-6)**
(Intercultural Communication)

ปรัชญา และแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม โลกาภิวัตน์ มิติทางวัฒนธรรม และความแตกต่างระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมในสังคมโลก องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมทางวัฒนธรรม ภาษา และอัตลักษณ์ บทบาทและความสำคัญของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่มีต่อปัจเจกบุคคลและองค์กร การปรับตัวเพื่อกลมกลืนกับวัฒนธรรม แนวทางการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเพื่อลดความขัดแย้งและสร้างการยอมรับทั้งในระดับบุคคลและระดับองค์กร

GE057 นักข่าวพลเมือง

3(3-0-6)

(Citizen Reporter)

หลักการ คุณธรรมและจริยธรรมนักข่าวพลเมือง เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลภาพ แสง และเสียง การเรียบเรียงข่าวสารและผลิตเนื้อหาด้วยอุปกรณ์การสื่อสารเคลื่อนที่

GE058 การเล่าเรื่องข้ามสื่อ

3(3-0-6)

(Transmedia Storytelling)

ความสำคัญและความสัมพันธ์ของประสาทสัมผัสทั้งห้ากับการเล่าเรื่อง หลักการเล่าเรื่องบนพื้นฐานของความเป็นของแท้ ความไวใจ และความดึงดูดใจ เพื่อกระตุ้นการตอบสนองเชิงบวกและกระตือรือร้นจากผู้รับสาร ฝึกการเล่าเรื่องข้ามสื่อหลากหลายรูปแบบ ทั้งในสื่อดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล เพื่อจูงใจให้ผู้รับฟังในการให้ความบันเทิงและเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาเชิงธุรกิจและสังคม

ข) กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ

GE102 จริยธรรมธุรกิจและความรับผิดชอบต่อสังคม

3(3-0-6)

(Business Ethics and Social Responsibility)

จริยธรรมในการดำเนินธุรกิจ การศึกษากรณีศึกษาด้านจริยธรรมธุรกิจ ความรับผิดชอบต่อสังคม ที่พึงมีต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ลูกค้า พนักงาน และผู้ลงทุน

GE103 การคิดเชิงออกแบบ

3(3-0-6)

(Design Thinking)

หลักการของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อทำความเข้าใจปัญหาต่าง ๆ โดยคำนึงถึงผู้ที่มีปัญหาเป็นหลักการทดสอบและพัฒนาทางออกของปัญหาแบบวนซ้ำอย่างมีระบบ เพื่อสร้างสรรค์แนวทางและนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ที่มีปัญหา คุณค่าของกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่สร้างความแตกต่าง เพื่อเป็นช่องทางเฉพาะในการสร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ โดยการรวบรวมมุมมองทางทฤษฎีและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

GE104 ธุรกิจออนไลน์

3(3-0-6)

(Online Business)

ภาพรวมของการทำธุรกิจออนไลน์ ประเภทของการทำธุรกิจออนไลน์ รวมถึงองค์ประกอบที่สำคัญ ในระบบนิเวศของธุรกิจออนไลน์ ครอบคลุมโลจิสติกส์ ชำพหลายเซน และระบบการชำระเงินแบบอิเล็กทรอนิกส์ เทคนิคทางการตลาดสำหรับธุรกิจออนไลน์ และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการเพื่อให้เข้าใจการ

ทำงานของระบบสำหรับทำธุรกิจออนไลน์ที่ใช้อยู่ในโลกปัจจุบัน เข้าใจมุมมองของทั้งผู้ซื้อ ผู้ขาย และได้ฝึกใช้ระบบปฏิบัติการเพื่อทดลองซื้อขายจริง

GE105 กฎหมายเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการ 3(3-0-6)

(Law for Entrepreneur)

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ การเลือกประเภทองค์กรธุรกิจ การร่างสัญญาทางธุรกิจ สัญญาเช่า สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ สัญญาจ้างงาน และสัญญาทางธุรกิจอื่น ๆ การเจรจาต่อรองทางกฎหมาย การขอใบอนุญาตประกอบกิจการ การวางแผนภาษีสำหรับผู้ประกอบการ และประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ

GE106 กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6)

(E-commerce Law)

กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สัญญาซื้อขายสินค้าและกฎหมายการโอนเงินและการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายแลกเปลี่ยน ข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลและกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์

GE107 การลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ 3(3-0-6)

(Trading and Investment)

รู้จักเศรษฐกิจไทยและธุรกิจไทย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการซื้อขายหลักทรัพย์ ข้อมูลสำคัญที่ควรพิจารณาในการซื้อขายหลักทรัพย์ ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจและราคาหลักทรัพย์ กลยุทธ์การซื้อขายหุ้นแบบต่าง ๆ การใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ การจัดพอร์ตการลงทุน และการจำลองการซื้อขายหลักทรัพย์

GE108 การบริหารความมั่งคั่ง 3(3-0-6)

(Wealth Management)

ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับธุรกิจการธนาคาร การประกันภัย พันธบัตร และการออมประเภทอื่น ๆ การวางแผนแนวทางการเงินสำหรับคนยุคใหม่ การเงินส่วนบุคคล

GE109 ธุรกิจอาหารเพื่อสุขภาพและความงาม 3(3-0-6)

(Food Business for Wellness and Beauty)

ความหมาย ลักษณะความสำคัญและบทบาทของอาหารเพื่อสุขภาพและความงาม ประเภทและตัวอย่างผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพและความงามที่ผลิตในเชิงการค้า กระบวนการผลิตและการควบคุม

ผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพและความงาม แนวโน้มทิศทางของผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพและความงาม

GE110 สัมมาทิฐิเพื่อการประกอบการ 3(3-0-6)
(Right View Entrepreneurship)

ความหมายและคุณประโยชน์ของสัมมาทิฐิ กระบวนการและเทคนิคในการพัฒนาสัมมาทิฐิ ให้เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน การนำสัมมาทิฐิมาใช้ในการดำเนินชีวิต การบริหารจัดการ การแก้ไขปัญหาและ ข้อขัดแย้งในการดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการ

ค) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

GE202 นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ 3(3-0-6)
(Modern Innovation Technology)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม ผลิตภัณฑ์การเกษตร การแพทย์ การสื่อสาร เทคโนโลยีชีวภาพ อุปกรณ์หรือระบบกักเก็บพลังงาน เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เทคโนโลยีวัสดุฉลาด เทคโนโลยีพลังงานทดแทน รวมทั้งวิทยาการเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ที่มีต่อการเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินชีวิต การประกอบธุรกิจ และเศรษฐกิจโลก

GE203 การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับธุรกิจ 3(3-0-6)
(Analytical Thinking for Business)

พื้นฐานการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์และสถิติที่มีต่อธุรกิจ เทคนิคและเครื่องมือที่ช่วยในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ให้มีประสิทธิภาพ

GE204 เกษตรอัจฉริยะ 3(3-0-6)
(Smart Farming)

เกษตรกับชีวิตประจำวัน ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการเกษตร การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเกษตร ทฤษฎีเกษตรพอเพียง การใช้ประโยชน์จากผลผลิตและของเหลือทางการเกษตร ทิศทางการเกษตรของไทย กรณีศึกษาการทำธุรกิจเกษตร

GE205 ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเพื่อสุขภาพและความงาม 3(3-0-6)
(Cosmetic Products for Health and Beauty)

ความสำคัญของเครื่องสำอางสำหรับสุขภาพและความงาม ประเภทของผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง ผลิตภัณฑ์ดูแลผิวหน้า ผลิตภัณฑ์ดูแลและตกแต่งเส้นผม ผลิตภัณฑ์ตกแต่งสีสันทนใบหน้า ผลิตภัณฑ์

สำหรับช่องปาก ผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ผลิตภัณฑ์แนวสปา แนวทางเลือกการเลือกซื้อเครื่องสำอาง หลักการใช้เครื่องสำอางแต่ละประเภทในการเสริมความงาม นวัตกรรมเครื่องสำอางที่เป็นประโยชน์ในทางเทคโนโลยีสุขภาพและความงาม

GE206 ภูมิปัญญาสมุนไพรไทย

3(3-0-6)

(Thai Herbs Wisdom)

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสมุนไพรไทย ภูมิปัญญาคนไทยในอดีตและปัจจุบันในการใช้สมุนไพรไทยสรรพคุณของสมุนไพรไทยด้านการเกษตร การแพทย์และอุตสาหกรรม

GE207 เทคโนโลยีดิจิทัล

3(3-0-6)

(Digital Technology)

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ความหลากหลายของเทคโนโลยี ผลกระทบที่มีต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล การประกอบธุรกิจ เศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อม รวมถึงคุณธรรมจริยธรรม และสิทธิมนุษยชน ตลอดจนการปรับตัวเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบในยุคดิจิทัล

GE208 เกมดิจิทัล

3(3-0-6)

(Digital Games)

เทคนิคการตัดสินใจ เทคนิคการแข่งขัน ความรู้ที่จำเป็นในการเล่นเกมนิตดิจิทัล กรณีศึกษาเกมนิตดิจิทัล

ง) กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม

(1) กลุ่มสุนทรียศาสตร์

GE301 ปรัชญาความรัก

3(3-0-6)

(Philosophy of Love)

แนววิธีศึกษาปรากฏการณ์ของความรักอันเป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ โดยพินิจพิเคราะห์และอภิปรายประเด็นปัญหาของความรักผ่านมุมมองทางปรัชญา ทั้งในด้านที่เป็นปัจเจก และในด้านที่มีมิติสัมพันธ์กับสังคมรอบตัว

GE302 ปรัชญาศิลปะ

3(3-0-6)

(Philosophy of Art)

แนววิธีศึกษากระบวนการทัศน์และการก่อขึ้นของความหมายในทางศิลปะ ตลอดจนความสัมพันธ์ของความจริง ความรู้ และคุณค่าในงานศิลปะ

GE303 รูปรสกลิ่นสีเสียง

3(3-0-6)

(Shape, Taste, Smell, Color, Sound)

คำบอกรูปรสกลิ่นสีเสียงในภาษา สัญญาของรูปรสกลิ่นสีเสียงในมิติของธรรมชาติ ศาสนา สังคม และวัฒนธรรม อิทธิพลของรูปรสกลิ่นสีเสียงต่อความรู้สึกของมนุษย์และการสร้างสรรค์ศิลปะของทุกด้านของมนุษย์ เช่น สถาปัตยกรรม วรรณศิลป์ จิตรกรรม มัณฑนศิลป์ การนำความรู้เรื่องรูปรสกลิ่นสีเสียงไปใช้ประโยชน์ ทางธุรกิจ เช่น แฟชั่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การโฆษณา การปรุงและออกแบบอาหาร

GE304 เรื่องเล่าในโลกสมัยใหม่

3(3-0-6)

(Narratives in the Modern World)

ความหมายและบทบาทหน้าที่ของเรื่องเล่า ความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่ากับชีวิต สังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และจิตวิทยา วิเคราะห์เนื้อหา รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องในสื่อต่าง ๆ ฝึกปฏิบัติการเล่าเรื่องเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

GE305 การตีความละครและภาพยนตร์

3(3-0-6)

(Interpretation of Drama and Film)

ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการตีความละครและภาพยนตร์ วัฒนธรรมการสร้างและเสพละครและภาพยนตร์ในสังคมไทย แนวทางการวิเคราะห์และตีความละครและภาพยนตร์ กรณีศึกษาการวิเคราะห์ละครและภาพยนตร์และฝึกปฏิบัติ

GE306 นิทานโลก

3(3-0-6)

(Tales of the World)

ความหมายของนิทาน ความสำคัญและบทบาทของนิทานที่มีต่อมนุษยชาติ ลักษณะเด่นของนิทานทั้งของตะวันออกและตะวันตก อ่านตีความนิทานสำคัญบางเรื่องทั้งของตะวันออกและตะวันตก

GE307 พระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา เจ้าฟ้ามหาจักรีสิรินธร 3(3-0-6)
รัฐสีมาคุณากรปิยชาติ สยามบรมราชกุมารี
(HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn's Writing)

พระราชประวัติและพระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา ฯ สยามบรมราชกุมารี ความสำคัญ ลักษณะเด่น คุณค่า และความงามของพระราชนิพนธ์ ตลอดจนบทบาทของพระราชนิพนธ์ที่มีต่อวงการหนังสือและสังคมไทย

GE308 วรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน 3(3-0-6)
(Southeast Asian Writers Award)

ประวัติความเป็นมาของวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (ซีไรต์) ความสำคัญ คุณค่าของวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียนของไทย ตลอดจนบทบาทของรางวัลซีไรต์ที่มีต่อวรรณกรรมไทย

GE309 การอ่านร้อยกรองไทย 3(3-0-6)
(Thai Poetry Recitation)

หลักการและการฝึกทักษะการอ่านร้อยกรองไทยประเภท โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ร่าย และทำนองการอ่านแบบต่าง ๆ ได้แก่ ทำนองเสนาะ ขับ สวด เเห่ พากย์ รวมทั้ง กลวิธีการใช้เสียงให้เหมาะกับบทอ่าน

GE310 นาฏศิลป์ไทย 3(2-2-5)
(Thai Classical Dance)

หลักเบื้องต้นและแบบแผนของนาฏศิลป์ไทย การฝึกปฏิบัติการรำพื้นฐาน เพลงช้า เพลงเร็ว รำแม่บท

GE311 แดนซ์ 3(2-2-5)
(Dance)

รูปแบบและประเภทของการเต้น เช่น Junior Dance, Street Jazz, Hip Hop, K-Pop, B Boy, Jazz Move, Junior Ballet, ฝึกการเต้นประเภทต่าง ๆ

GE312 การขับร้อง**3(2-2-5)****(Singing)**

วิธีการใช้เสียง ประเภทของเพลง ควบคุมการใช้เสียง การฟังและการจับจังหวะ ดนตรี ฝึกปฏิบัติการขับร้องในงานสังคมและการแสดงโอกาสต่าง ๆ ตลอดจนฝึกทำทางการแสดงออกให้เหมาะสมกับรูปแบบของงาน

GE313 ดนตรีวิจารณ์**3(3-0-6)****(Music Appreciation)**

การฟังดนตรีเพื่อให้เกิดความเข้าใจและความซาบซึ้งในคุณค่าของการฟังดนตรี รวมถึงพัฒนาการของการฟังดนตรีประเภทต่าง ๆ ลักษณะของเพลงและเครื่องดนตรี

GE314 การจัดดอกไม้**3(2-2-5)****(Flower Decoration)**

ศาสตร์และศิลป์แห่งการจัดแต่ง และถ่ายทอดความหมายของดอกไม้ เพื่อขัดเกลาจิตใจให้เข้าถึงประสบการณ์สุนทรีย์ ตลอดจนสามารถเข้าใจถึงการใช้ดอกไม้เป็นภาพตัวแทนแห่งการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างละเอียดลออ

GE315 พัสตราภรณ์**3(3-0-6)****(Costume and Garment)**

ประวัติของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ศิลปะและวัฒนธรรมการตกแต่งร่างกายให้เหมาะสมแก่ระดับบุคคล ยุคสมัยและจุดประสงค์ ทั้งในบริบทวัฒนธรรมของราชสำนักและชาวบ้าน วิเคราะห์กรณีศึกษาการออกแบบพัสตราภรณ์ สืบค้นประวัติ ภูมิหลังของพัสตราภรณ์ไทย

GE316 การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า**3(2-2-5)****(Costume and Make-Up Design)**

ความหมาย และความสำคัญของเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ การฝึกออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับให้เข้ากับการแสดงประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสอดคล้องกับยุคสมัยและสภาพของนักแสดง ทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการแต่งหน้าเบื้องต้น และเทคนิคการแต่งหน้าสำหรับการแสดง

GE317 ศิลปวิจารณ์**3(3-0-6)****(Art Appreciation)**

ความหมาย ความสำคัญ คุณค่าของศิลปกรรม หลักการวิจารณ์ศิลปกรรมประเภทต่าง ๆ ได้แก่ จิตรกรรม วรรณกรรม คีตกกรรม นาฏกรรม และสื่อบันเทิงร่วมสมัยต่าง ๆ ทั้งในด้าน รูปแบบ เนื้อหา แนวคิดสุนทรียรส

GE318 การละเล่นและเพลงพื้นบ้านไทย**3(3-0-6)****(Thai Folk Games and Songs)**

ประวัติความเป็นมา ลักษณะ ประเภท และคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านในภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย และเพลงพื้นบ้านไทยแต่ละประเภท อิทธิพลของสภาพสังคม ภูมิประเทศ ค่านิยมและคติชีวิตที่มีต่อการละเล่นต่าง ๆ และการประยุกต์ใช้เพลงพื้นบ้านในโอกาสต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

(2) กลุ่มวัฒนธรรม**GE351 วัฒนธรรมประชานิยม****3(3-0-6)****(Popular Culture)**

ความหมาย ลักษณะเฉพาะ ความเป็นมาของวัฒนธรรมประชานิยม และอิทธิพลที่มีต่อสังคมไทย ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมประชานิยมกับระบบเศรษฐกิจทุนนิยม อุตสาหกรรมการผลิตวัฒนธรรม และสื่อมวลชน บริบททางสังคมและการเมือง การบริโภควัฒนธรรม และวิเคราะห์วัฒนธรรมประชานิยมที่มีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทย เช่น แฟชั่น ดนตรี ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สินค้าของที่ระลึก ภาพถ่าย รายการโทรทัศน์

GE352 สื่อบันเทิงอาเซียน**3(3-0-6)****(ASEAN Entertainment Media)**

ลักษณะเฉพาะและลักษณะร่วมของสื่อบันเทิงประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคอาเซียน ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อบันเทิงกับสังคมในประเทศต่าง ๆ วัฒนธรรมการสร้างและเสพสื่อบันเทิงในประเทศต่าง ๆ ตลอดจนอิทธิพล ที่มีต่อกันในภูมิภาคอาเซียน วิเคราะห์ประเด็นน่าสนใจที่ปรากฏในสื่อบันเทิงอาเซียน

GE353 ศิลปวัฒนธรรมอาเซียน**3(3-0-6)****(ASEAN Cultures)**

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ ในประชาคมอาเซียน ปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์และสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ ภาวะวิกฤตทางวัฒนธรรมร่วมสมัยของ

ประเทศในกลุ่มประชาคมอาเซียน การปรับตัวและการดัดแปลงศิลปวัฒนธรรมเพื่อเศรษฐกิจการท่องเที่ยว แนวคิดชาตินิยม และการแก้ไขวิกฤตของชาติ

GE354 อิทธิพลวัฒนธรรมต่างชาติในศิลปะไทย **3(3-0-6)**
(Foreign Culture Influence on Thai Arts)

การรับและบูรณาการวัฒนธรรมต่างชาติในสังคมไทย อิทธิพลของวัฒนธรรมอินเดีย ลังกา เขมร จีน โลกมุสลิม และโลกตะวันตก การสร้างสรรค์ศิลปะไทย

GE355 ประวัติศาสตร์สังคมไทยหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง **3(3-0-6)**
(History of Thailand's Society after Revolution)

ประวัติศาสตร์สังคมไทยหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ว่าด้วยการพัฒนาประเทศตามแบบตะวันตก และผลกระทบที่มีต่อสังคม การศึกษา การเมือง การปกครอง สื่อสารมวลชน ศิลปกรรม รสนิยม แนวคิดเรื่องความเป็นไทย ท้องถิ่น ตลอดจนอุดมการณ์ชาติ วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลง การคลี่คลาย และการดำรงอยู่ของสังคมไทยจากยุคพัฒนาถึงโลกาภิวัตน์

GE356 อุดมการณ์สร้างชาติของจีน **3(3-0-6)**
(China's National Ideology)

พัฒนาการด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญา ภูมิปัญญา การเมืองการปกครองและเศรษฐกิจ ฯลฯ ที่สะท้อนมุมมองอุดมการณ์สร้างชาติของจีนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

GE357 เหตุการณ์ปัจจุบันของโลก **3(3-0-6)**
(Current World Events)

เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในโลก ทั้งมิติทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม รวมทั้งความร่วมมือและความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมโลกปัจจุบัน รวมทั้งเหตุการณ์สำคัญในประเทศไทยที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ในโลก เพื่อให้สามารถคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และเปรียบเทียบเหตุการณ์สำคัญของโลกที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงได้

GE358 ภาวะหลายภาษา **3(3-0-6)**
(Multilingualism)

ลักษณะเฉพาะของภาวะหลายภาษาและภาวะหลายวัฒนธรรม เกณฑ์การจำแนกภาษาต่าง ๆ ในสังคม การแทรกแซงและผสมผสานทางภาษา และอิทธิพลของภาวะหลายภาษาที่มีต่อพลเมืองในสังคม

GE359 การจัดการพิพิธภัณฑ์**3(3-0-6)****(Museum Management)**

ความหมาย หน้าที่ ความสำคัญและคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ที่มีต่อสังคม ประเภทและรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ การตลาดของพิพิธภัณฑ์ การอนุรักษ์และการจัดแสดง พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหรือพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ตัวแบบพิพิธภัณฑ์ ภูมิปัญญาไทย การมีส่วนร่วมของชุมชนและสังคมพิพิธภัณฑ์ในอุดมคติ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง

GE360 ปรัชญาตะวันตก**3(3-0-6)****(Western Philosophy)**

แนวคิดวิธีศึกษากระบวนการความคิดของโลกตะวันตก โดยมุ่งศึกษาประเด็นปัญหาสำคัญในสมัยต่าง ๆ ได้แก่ สมัยโบราณ สมัยกลาง สมัยใหม่ และหลังสมัยใหม่ เพื่อเรียนรู้พื้นฐานและพัฒนาการทางความคิดที่เกิดขึ้นในโลกตะวันตก

GE361 ปรัชญาตะวันออก**3(3-0-6)****(Eastern Philosophy)**

แนวคิดวิธีศึกษากระบวนการความคิดของโลกตะวันออก โดยมุ่งศึกษาเฉพาะแนวคิดกระแสหลัก ได้แก่ อินเดีย จีน และญี่ปุ่น เพื่อพิจารณาประเด็นปัญหาสำคัญด้านการแสวงหาความหมายของชีวิต ตามวิถีแห่งตะวันออก

GE362 วัฒนธรรมชา**3(3-0-6)****(Tea Culture)**

กำเนิด และพัฒนาการของวัฒนธรรมชา ประวัติศาสตร์ของสังคมที่เกี่ยวข้องกับชาในประเทศต่าง ๆ โดยเฉพาะของจีน ญี่ปุ่น และภูมิภาคอาเซียน ประเด็นศึกษาวัฒนธรรมชาในสังคมไทย เช่น ความเชื่อและคติต่าง ๆ เกี่ยวกับใบชาและการบริโภคชา การสร้างสรรค์ธุรกิจชา วัฒนธรรมร้านน้ำชาในภาคใต้ ชากับพิธีกรรม ชาในฐานะวัฒนธรรมร่วมสมัยยุคโลกาภิวัตน์

GE363 วัฒนธรรมข้าว**3(3-0-6)****(Rice Culture)**

ความหมายและขอบเขตของวัฒนธรรมข้าว ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมข้าวกับคนไทยทั้งในวัฒนธรรมหลวงและวัฒนธรรมชาวบ้าน วัฒนธรรมข้าวในกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก กรณีศึกษาวัฒนธรรมข้าวในสถานที่จริง วิเคราะห์และสร้างสรรค์วัฒนธรรมข้าวในบริบทสังคมร่วมสมัย

GE364 วัฒนธรรมน้ำ

3(3-0-6)

(Water Culture)

วัฒนธรรมน้ำในคติไทยที่ปรากฏในวรรณคดี ตำนาน เรื่องเล่า ศิลปกรรม บทบาทและความหมายของน้ำในพระราชพิธี ประเพณีและคติชนเกี่ยวกับน้ำในภูมิภาคต่าง ๆ ภูมิปัญญาของการจัดการน้ำของคนไทยในยุคอดีต มโนทัศน์เรื่องวัฒนธรรมน้ำในยุคชลประทาน การจัดการน้ำกับปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบัน

GE365 ศาลเจ้าและการไหว้เจ้าของชาวจีนในประเทศไทย

3(3-0-6)

(Chinese Shrine and Oblation in Thailand)

คติความเชื่อเกี่ยวกับศาลเจ้าและการไหว้เจ้าของชาวจีนในประเทศไทย การไหว้เจ้ากับการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของชาวจีน ศาลเจ้ากับการตั้งชุมชนชาวจีนและการขยายตัวของชุมชน บทบาทของศาลเจ้าและการไหว้เจ้าในบริบทร่วมสมัย อาทิในด้านการท่องเที่ยว เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คติชนสร้างสรรค์ และพัฒนาการของการสร้างสังคมจีนาภิวัตน์ กรณีศึกษาศาลเจ้าและพิธีกรรมไหว้เทพเจ้าจีนที่เด่น ๆ ในสังคมไทย

GE366 ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคมไทย

3(3-0-6)

(Ethnic Diversity in Thai Society)

อัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ที่สำคัญในสังคมไทย การดำรงไว้ซึ่งชาติพันธุ์ ความแตกต่างหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ เช่น ข้อดี ข้อเสียของกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคม สังคมพหุลักษณะกับความท้าทายในประชาคมอาเซียน สำรวจพื้นที่ย่านที่อยู่อาศัยของกลุ่มชาติพันธุ์ในกรุงเทพมหานครที่สำคัญ ๆ

GE367 ความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย

3(3-0-6)

(Gender Diversity in Thai Society)

ความหมายของความหลากหลายทางเพศ แนวคิดและกระบวนทัศน์ในการศึกษาความหลากหลายทางเพศในมิติต่างๆ ทั้งทางวิทยาศาสตร์ ทางมานุษยวิทยา ทางจิตวิทยา และอื่น ๆ ความเข้าใจความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย

GE368 คติชนสร้างสรรค์

3(3-0-6)

(Creative Folklore)

ประวัติความเป็นมาของคติชนวิทยา แนวคิดทางคติชนแนวใหม่ และคติชนแนวใหม่เพื่อการสร้างสรรค์กิจกรรมทางสังคม รวมทั้งอิทธิพลของคติชนแนวใหม่ที่มีต่อสังคมไทยปัจจุบัน

GE369 โบราณคดีของไทยและประเทศใกล้เคียง 3(3-0-6)
(Archaeology in Thailand and Neighboring Countries)

ความหมายของวิชาโบราณคดี ความเกี่ยวพันระหว่างโบราณคดีและศิลปกรรม ประวัติของศิลปะไทยและศิลปะของประเทศใกล้เคียง และการศึกษานอกสถานที่

GE370 ท้องถิ่นกับการสร้างสรรค์สินค้าทางวัฒนธรรม 3(3-0-6)
(Local and Creative Cultural Products)

กระแสท้องถิ่นนิยมในสังคมไทย ความสัมพันธ์ระหว่างท้องถิ่นกับเศรษฐกิจชุมชน และระบบเศรษฐกิจของประเทศ แนวคิดเรื่องสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนที่นำไปสู่การสร้างสินค้าทางวัฒนธรรม กระบวนการสร้างและผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม กรณีศึกษาโดยเก็บข้อมูลในท้องถิ่นบ้านเกิดเพื่อแสวงหาสินค้าจากสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์มาต่อยอดสร้างสรรค์ให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม

GE371 ราชประเพณีและพระราชพิธีในสังคมไทย 3(3-0-6)
(Royal Tradition and Ceremony in Thailand)

ความหมายและหน้าที่ของราชประเพณีและพระราชพิธีในประเทศไทย พัฒนาการของราชประเพณีและพระราชพิธีในประวัติศาสตร์ไทย ราชประเพณีและพระราชพิธีสำคัญในราชสำนักไทย

GE372 ประเพณีประดิษฐ์ 3(3-0-6)
(Invented Tradition)

ความหมาย ความสำคัญของประเพณีประดิษฐ์ กำเนิดและการพัฒนาการของประเพณีประดิษฐ์ ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ประเพณีประดิษฐ์ วิกฤตสังคมกับบทบาทหน้าที่ของประเพณีประดิษฐ์ อิทธิพลของประเพณีประดิษฐ์ที่มีต่อการสร้างวาทกรรมตามความคิดของคนในสังคมปัจจุบัน กรณีศึกษาประเพณีประดิษฐ์ในสังคมไทย และวิเคราะห์ประเพณีประดิษฐ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยปัจจุบัน

GE373 ประเพณีและเทศกาลในสังคมไทย 3(3-0-6)
(Tradition and Festival in Thailand)

ความสำคัญของประเพณีและเทศกาลในสังคมไทย หน้าที่ของประเพณีและเทศกาลต่อวิถีชีวิต คติความเชื่อ ค่านิยมและภูมิปัญญาไทย ประเพณีและเทศกาลประจำปีในสังคมไทย

GE374 ประวัติศาสตร์ของภาพถ่าย

3(3-0-6)

(History of Photography)

ประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของภาพถ่าย ความสำคัญและคุณค่าของภาพถ่ายในสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับภาพถ่าย ความหมายของภาพถ่ายที่มีคุณค่าทั้งทางจิตใจและทางประวัติศาสตร์ การสร้างสรรค์ศิลปะการถ่ายภาพ การผสมผสานทั้งทางด้านแนวความคิด ทฤษฎี เทคนิค ปฏิบัติ และความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถและทักษะที่นำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ สร้างสรรค์ ผลงานศิลปะภาพถ่าย เพื่อจรรโลงใจต่อสังคม

GE375 ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน

3(3-0-6)

(Animation History)

ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของแอนิเมชัน มุมมองที่หลากหลายของแอนิเมชันตั้งแต่ลำดับเวลา วิธีการ และสื่อกลาง วัฒนธรรม ประเภท จนถึงคนวาดภาพ ทักษะและอิทธิพลของเชื้อชาติ เพศ เทคโนโลยี อัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรม และความขัดแย้งระหว่างศิลปะกับอุตสาหกรรม

GE376 ความเชื่อในสังคมไทย

3(3-0-6)

(Faiths in Thai Society)

ความหมายของความเชื่อ ประเภทของความเชื่อ แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ศึกษาความเชื่อ ความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อกับสังคมไทยในท้องถิ่นต่าง ๆ การเก็บข้อมูลความเชื่อภาคสนาม วิเคราะห์ข้อมูลความเชื่อ ปรากฏการณ์ของความเชื่อและการประยุกต์ใช้ความเชื่อเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ ในสังคมไทยร่วมสมัย

GE377 โหราศาสตร์และการพยากรณ์

3(3-0-6)

(Astrology and Forecasting)

แนวคิดเรื่องโหราศาสตร์และการพยากรณ์ของสังคมตะวันออกและตะวันตกเชิงเปรียบเทียบคติ ความหมายและระบบภูมิปัญญาในโหราศาสตร์ไทย ประเภทของโหราศาสตร์และการพยากรณ์ การใช้ ตระกูลทางภาษาและการตีความทางโหราศาสตร์ การประดิษฐ์ประเพณีและการสร้างอัตลักษณ์ของนักพยากรณ์ กรณีศึกษาโหราศาสตร์และการพยากรณ์ในสังคมไทยปัจจุบัน

GE378 ศาสนาของโลก

3(3-0-6)

(World Religions)

ความรู้เกี่ยวกับศาสนาสำคัญของโลก ได้แก่ ศาสนาคริสต์ ศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนา ฮินดู ปรัชญาและวัตรปฏิบัติของศาสนาสำคัญ ปรากฏการณ์สังคมยุคผสมผสานทางศาสนาในปัจจุบัน ศาสนาในท่ามกลางวิกฤตของสังคมโลก การวิเคราะห์การนำศาสนามาใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ ในสังคมไทย

GE379 หมากล้อม**3(2-2-5)****(Go)**

การพัฒนาแนวคิดและเทคนิคขั้นพื้นฐานสำหรับเล่นในช่วงเปิดเกม กลางเกม และปิดเกม ความหมายของพื้นที่ ลักษณะหมากและทิศทางหมากเป็นตาย การจับ-มัด 9 เกม วิธีการเล่นหมากต่อ สูตรหมุมและหมากเด็ด ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

GE380 หมากรุกไทยและสากล**3(2-2-5)****(Thai and International Chess)**

ประวัติและความเป็นมาของหมากรุกไทยและหมากรุกสากล ศึกษาตัวหมากรุกไทยและตัวหมากรุกสากล ทักษะและเทคนิคการเล่นหมากรุกสากล การนับศักดิ์และกลการเล่นของหมากรุกไทยและหมากรุกสากล ตลอดจนการฝึกปฏิบัติการเล่นหมากรุกไทยและหมากรุกสากล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเล่นและเข้าใจกลต่าง ๆ ของกีฬาหมากรุกไทยและหมากรุกสากลได้

จ) กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน

(1) กลุ่มคุณภาพชีวิต

GE401 ทักษะการรู้สารสนเทศในสังคมดิจิทัล**3(3-0-6)****(Information Literacy Skills in Digital Society)**

ความหมายและความสำคัญของการรู้สารสนเทศ กระบวนการพัฒนาบุคคลให้เป็นผู้รู้สารสนเทศ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ความต้องการสารสนเทศ การเลือกทรัพยากรสารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศ ตามความต้องการ การประเมินค่าสารสนเทศ การจัดการเนื้อหาและการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และถูกต้องตามกฎหมาย

GE402 เปิดโลกกว้างสู่สังคมแห่งการเรียนรู้**3(3-0-6)****(Discovery of Learning Society)**

ความหมาย ความสำคัญขององค์ความรู้ที่มีต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การพัฒนาและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน พลังแห่งการเรียนรู้ แนวคิดขององค์กรแห่งการเรียนรู้ สังคมและเครือข่ายการเรียนรู้ พลวัตของกระบวนการเรียนรู้ สังคมการเรียนรู้ในเครือข่ายโลกออนไลน์ แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ยุทธศาสตร์การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้ การสร้างพลังอำนาจและความต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ตลอดชีวิตอย่างเป็นระบบ และเกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ได้ต่อไป

GE403 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

3(3-0-6)

(Media Literacy Skill)

ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ อิทธิพลของสื่อที่มีต่อผู้บริโภค หลักการและแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ จำแนกตามประเภทของสื่อ ได้แก่ ภาพข่าว โฆษณา รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่ออินเทอร์เน็ต โดยเน้นทำความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของสื่อ ครอบคลุมเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสื่อ เทคโนโลยีสื่อ จิตวิทยาการสื่อสาร และรูปแบบและภาษาในสื่อ ฝึกวิเคราะห์ข่าวสารในสื่อประเภทต่าง ๆ และกฎหมายเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ

GE404 เจนเนอเรชัน ซี กับคุณภาพชีวิต

3(3-0-6)

(Generation Z and Quality of Life)

แนวคิดและการวิจัยเพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต เจนเนอเรชันซี ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเจนเนอเรชันซี การปรับตัวและการพัฒนาชีวิตอย่างมีคุณค่าและมีเป้าหมายของเจนเนอเรชันซียุคปัจจุบัน

GE405 จิตวิทยาพัฒนาการ

3(3-0-6)

(Development Psychology)

ความหมายและความสำคัญของพัฒนาการ ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการของบุคคล ทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาในแต่ละช่วงวัย

GE406 จิตวิทยากับการบริหารตนเอง

3(3-0-6)

(Psychology and Self-Management)

หลักการและการประยุกต์แนวคิดทางจิตวิทยาเพื่อทำความเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล และพฤติกรรมทางสังคมของบุคคลเกี่ยวกับการรับรู้ การเรียนรู้ แรงจูงใจ ความฉลาดทางอารมณ์ บุคลิกภาพ กรอบความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการปรับตัวเพื่อการรู้จักตนเอง เข้าใจผู้อื่นและปรับตัวได้ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการดำเนินชีวิต

GE407 จิตวิทยาการทำงานเป็นทีม

3(3-0-6)

(Psychology for Teamwork)

ทฤษฎีและแนวคิดทางจิตวิทยาเพื่อประยุกต์ใช้ในการทำงานเป็นทีม ทั้งในบทบาทของผู้นำในการสร้างทีมงาน มนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน ความร่วมมือจัดการกับปัญหา การสื่อสารเพื่อเข้าใจผู้อื่น ตลอดจนการบริหารความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

GE408 การพัฒนาบุคลิกภาพผู้นำ 3(3-0-6)

(Personality Development for Leader)

ทฤษฎี หลักปฏิบัติ และทักษะในการพัฒนาบุคลิกภาพความเป็นผู้นำ การเพิ่มศักยภาพในการพัฒนาความเป็นผู้นำของตนทั้งด้านสติปัญญา บุคลิกภาพ อารมณ์ และพฤติกรรมสังคม

GE409 แฟชั่น 3(3-0-6)

(Fashion)

ความรู้เบื้องต้นของการออกแบบแฟชั่น ทั้งของตะวันออกและตะวันตก การสร้างสรรค์แนวคิดรูปแบบของแฟชั่นออกเป็นงานแสดงแฟชั่น ประโยชน์ของแฟชั่นต่อสังคม

GE410 การทำอาหาร 3(2-2-5)

(Cooking)

ความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับอาหารทั้งของไทย ตะวันออกและตะวันตก ผักปรุงอาหารและทำขนมอย่างง่าย

GE411 การดูแลสุขภาพและความงาม 3(3-0-6)

(Health and Beauty Care)

หลักการดูแลร่างกาย การนวด โภชนาการ และการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและความงาม รวมถึงสมาธิและจิตแจ่มใส ตลอดจนผลิตภัณฑ์เสริมความงาม

(2) กลุ่มสังคมยั่งยืน

GE451 ศาสตร์ของพระราชา 3(3-0-6)

(Knowledge of the King)

การพัฒนาสังคมไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เน้นสังคมสมัยใหม่ การเปลี่ยนแปลงทางสังคม แนวคิด ความหมาย และการประยุกต์ภูมิปัญญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติในระดับครอบครัว ชุมชน และสังคมเศรษฐกิจพอเพียงกับการดำรงอยู่ในกระแสโลกาภิวัตน์และในฐานะเป็นทางออกในการเผชิญกับวิกฤตโลกในยุคปัจจุบัน และการดำเนินชีวิตตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง

GE452 หอการค้าไทยและมหาวิทยาลัยของเรา 3(3-0-6)

(TCC and Our UTCC)

ประวัติความเป็นมาของหอการค้าไทย เครือข่ายของหอการค้าไทย บทบาทของหอการค้าไทย และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยต่อสังคมและประเทศในระดับภูมิภาคและสากล บุคคลสำคัญที่มีคุณูปการต่อหอการค้าไทยและมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

GE453 สังคมศึกษาเพื่อสังคมที่ยั่งยืน

3(3-0-6)

(Social Studies for Sustainable Society)

หลักการ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับสถานการณ์ เหตุการณ์ ปัญหาที่สำคัญของสังคมไทยและสังคมโลก ระบบครอบครัว ระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมืองการปกครอง ระบบการศึกษา ระบบสุขภาพ การวิเคราะห์เหตุปัจจัยและผลกระทบ รวมถึงการสังเคราะห์แนวทางแก้ไข ป้องกันปัญหา หรือแนวทางการปรับปรุงเพื่อให้เกิดคุณประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมที่ยั่งยืน

GE454 กฎหมายสำหรับชีวิตประจำวัน

3(3-0-6)

(Law for Everyday Life)

ความหมายและลักษณะของกฎหมาย บ่อเกิดและวิวัฒนาการของกฎหมาย ระบบของกฎหมายที่สำคัญ ที่มาของกฎหมาย ชนิดและประเภทของกฎหมาย การจัดทำกฎหมายและกระบวนการนิติบัญญัติ การบังคับใช้กฎหมายการตีความ การอุดช่องว่าง การยกเลิกกฎหมายและกฎหมายที่สำคัญในชีวิตประจำวัน บุคคล นิติบุคคล นิติกรรม บุคคลสิทธิทรัพย์สินสิทธิ และกฎหมายอาญา

GE455 ทรัพย์สินทางปัญญา

3(3-0-6)

(Intellectual Property)

กฎหมายคุ้มครองเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายทางการค้า การคุ้มครองผลงานที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา การอนุญาตให้ใช้สิทธิ การจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา การเอาผิดกับผู้ละเมิด รวมถึงคดีที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา

GE456 การท่องเที่ยวในเชิงภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม

3(3-0-6)

(Geography and Cultural Tourism)

ลักษณะและความสำคัญของภูมิศาสตร์ ที่มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม การวางแผนกิจกรรมการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับลักษณะภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการท่องเที่ยว

GE457 ภูมิ-ประวัติศาสตร์การท่องเที่ยวไทย

3(3-0-6)

(Geography and History for Thai Tourism)

ลักษณะทางกายภาพและประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในประเทศไทย รวมถึงสังคม วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีและศิลปกรรม ปัญหาและผลกระทบที่มีต่อการท่องเที่ยวไทย

GE458 มโนทัศน์เรื่องความตาย

3(3-0-6)

(Concept of Death)

ปรัชญาเกี่ยวกับความตายในศาสนา แนวความคิดเกี่ยวกับความตายของนักปรัชญาสำคัญของโลก วิเคราะห์โลกทัศน์เกี่ยวกับความตายจากวาทะ ภาษิต เรื่องเล่าวรรณคดี เพื่อให้เข้าใจถึงระบบความคิดเกี่ยวกับความตายของคนไทย ภาวะคนใกล้ตาย การเตรียมตัวตายอย่างมีสติ แนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย

GE459 พุทธธรรมกับการแก้ปัญหาชีวิต

3(3-0-6)

(Buddhist Principles and Life Solutions)

หลักธรรมทางพุทธศาสนาเพื่อนำมาใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ทั้งในชีวิตส่วนตัว การทำงาน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม โดยใช้กรณีศึกษาเหตุการณ์ในชีวิตจริงที่เผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ

GE460 นิเวศสำนึก

3(3-0-6)

(Ecological Consciousness)

มโนทัศน์เรื่องนิเวศสำนึกของคนไทย ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติจากบทอ่านต่าง ๆ กำเนิดและพัฒนาการของแนวคิดเรื่องการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในสังคม แนวทางการสร้างนิเวศสำนึก การสร้างสรรค์สื่อเพื่อรณรงค์เรื่องนิเวศสำนึก อาทิ การสร้างภาพยนตร์สั้น การผลิตโปสเตอร์ เพื่อประชาสัมพันธ์การดำเนินโครงการเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การแสดงละครเวที

GE461 สิ่งแวดล้อมในอาเซียน

3(3-0-6)

(ASEAN Environment)

ปรากฏการณ์ ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อม อันเนื่องมาจากระบบวัฒนธรรม ระบบการเมือง ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม โครงสร้างทางภูมิศาสตร์และการเคลื่อนย้ายของกลุ่มชาติพันธุ์ นโยบายและข้อตกลงความร่วมมือที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมของประชาคมอาเซียน โครงสร้างองค์กรและกลไกความร่วมมือด้านสิ่งแวดล้อมของอาเซียน และแนวทางการจัดการสิ่งแวดล้อมในอาเซียนอย่างยั่งยืน

(2) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 99 หน่วยกิต

ก) วิชาแกน จำนวน 51 หน่วยกิต

AC914	หลักการบัญชี (Principles of Accounting) ความหมายและวัตถุประสงค์ของการบัญชี แนวความคิดและวิธีการทางบัญชีตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป รวมทั้งการจัดทำงบการเงินเพื่อแสดงผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของธุรกิจให้บริการ ธุรกิจซื้อขายสินค้า ธุรกิจอุตสาหกรรม และวิธีการบัญชีเกี่ยวกับภาษีมูลค่าเพิ่ม	3(3-0-6)
BA103	องค์การและการจัดการ (Organization and Management) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการองค์การ องค์ประกอบและสภาพแวดล้อมในการดำเนินงานขององค์การ ทักษะและหน้าที่งานทางการจัดการ กระบวนการจัดการ การวางแผน การจัดองค์การ การขึ้นนำ และการควบคุม	3(3-0-6)
BA201	หลักการตลาด (Principles of Marketing) ความหมายและความสำคัญของแนวความคิดทางการตลาดยุคใหม่ ต่อภาคธุรกิจและเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลของการตลาดต่อระบบตลาด การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวางตำแหน่งสินค้าและบริการในใจผู้บริโภค ส่วนประสมการตลาด การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในส่วนประสมทางการตลาด	3(3-0-6)
BA203	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร (Management Information Systems) แนวคิดและโครงสร้างของระบบสารสนเทศในองค์การ การวิเคราะห์และออกแบบการพัฒนาระบบข้อมูล ความต้องการใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารและการจัดการองค์ความรู้ การรักษาความปลอดภัยของสารสนเทศ การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ให้ทัน	3(3-0-6)

กับการเปลี่ยนแปลงและเหมาะสมกับการบริหารองค์การ ทักษะการทำงานของผู้บริหาร โครงสร้าง และวัฒนธรรมองค์การ นำไปสู่การสร้างความสำเร็จได้เปรียบในการแข่งขัน ตลอดจนจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

BA205	การเงินธุรกิจ (Business Finance) บทบาทหน้าที่ และเป้าหมายของการบริหารทางการเงินของธุรกิจ การวางแผนและการตัดสินใจด้านการเงินของธุรกิจ การจัดหาเงินทุน โครงสร้างทางการเงินและต้นทุนเงินทุน การตัดสินใจลงทุน การจัดทำงบประมาณลงทุน การบริหารเงินทุนหมุนเวียน การวิเคราะห์ทางการเงิน นโยบายปันผล	3(3-0-6)
BA206	ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) แนวคิดโดยทั่วไปเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ การแสวงหาโอกาสและการค้นพบธุรกิจใหม่ การวิเคราะห์และประเมินโอกาสทางธุรกิจ ผลกระทบของสภาพแวดล้อมด้านเทคโนโลยีใหม่ การแข่งขัน และโลกาภิวัตน์ที่มีต่อการประกอบธุรกิจ การประกอบธุรกิจสตาร์ทอัพ การประเมินความเสี่ยงและอุปสรรคในการประกอบธุรกิจ การระดมเงินทุนเพื่อเริ่มต้นธุรกิจ และการเก็บเกี่ยวผลตอบแทนจากการประกอบธุรกิจ	3(3-0-6)
BA207	การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ (Quantitative Analysis for Business) เทคนิคการตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอน การโปรแกรมเชิงเส้นตรง ปัญหาการขนส่ง ปัญหาการจัดสรรงาน การวิเคราะห์โครงข่ายงาน ตัวแบบสินค้าคงเหลือ ทฤษฎีเกม ทฤษฎีการรอคอย การจำลองสถานการณ์เบื้องต้น	3(3-0-6)
BA208	พฤติกรรมองค์การ (Organizational Behavior) แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมระดับบุคคล การรับรู้ การเรียนรู้ บุคลิกภาพ ทัศนคติ ค่านิยม แรงจูงใจ ความพึงพอใจในการ	3(3-0-6)

ทำงาน พฤติกรรมระดับกลุ่ม ภาวะผู้นำ กลุ่ม ทีมงาน การติดต่อสื่อสาร การบริหารความขัดแย้ง อำนาจและการเมือง และ พฤติกรรมระดับองค์การ ได้แก่โครงสร้างองค์การ วัฒนธรรมองค์การ การเปลี่ยนแปลงและพัฒนา องค์การ

BA209 การภาษีอากร (Taxation) **3(3-0-6)**

ลักษณะและหลักการของภาษีอากรซึ่งรวมถึงภาษีอากรตามประมวลรัษฎากร หลักเกณฑ์ วิธีการประเมินและการจัดเก็บภาษีตามประมวลรัษฎากร ภาษีเงินได้ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะและภาษีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจโดยทั่วไป ภาษีศุลกากร ภาษีสรรพสามิต รวมทั้งภาษีที่จัดเก็บโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

BA302 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ (Business Research Methodology) **3(3-0-6)**

ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ กระบวนการทำวิจัย วิธีการจัดทำโครงร่างของงานวิจัยและการเขียนโครงร่างงานวิจัย การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์โดยใช้สถิติ แบบใช้พารามิเตอร์และไม่ใช้พารามิเตอร์ วิธีการเขียนรายงานและเทคนิคการนำเสนองานวิจัย

BA303 การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ (Cost Management for Decision Making) **3(3-0-6)**

การนำข้อมูลทางการบัญชีมาใช้ในการวางแผน ตัดสินใจและการควบคุมการดำเนินงานของฝ่ายบริหาร โดยศึกษาถึงการจำแนกต้นทุนในรูปแบบต่างๆ แนวคิดเกี่ยวกับการบันทึกต้นทุนสินค้า การจัดสรรต้นทุน การวิเคราะห์ต้นทุนผสม การวิเคราะห์ต้นทุน-ปริมาณ-กำไร การจัดทำงบกำไรขาดทุนตามวิธีต้นทุนผันแปรและต้นทุนรวม การใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ การจัดทำงบประมาณ การประเมินผลการปฏิบัติงานโดยใช้ต้นทุนมาตรฐาน การวัดผลการดำเนินงานตามศูนย์ความรับผิดชอบ การกำหนดราคาโอน

BA304	การจัดการปฏิบัติการ (Operations Management) ลักษณะและความสำคัญของการบริหารการจัดการการผลิต การพยากรณ์ความต้องการของลูกค้า การออกแบบสินค้าและบริการ การตัดสินใจด้านการผลิต การเลือกทำเลที่ตั้ง การวางแผนโรงงาน การบริหารโครงการ การจัดการห่วงโซ่อุปทาน การจัดการด้านคุณภาพ ระบบความปลอดภัยในโรงงาน ระบบการจัดซื้อ ระบบการควบคุมสินค้าคงคลัง ระบบการบำรุงรักษา การวางแผนความต้องการวัตถุดิบ ตัวแบบการขนส่ง และการใช้โปรแกรมสั่งซื้อเข้าช่วยในการจัดการด้านการผลิต	3(3-0-6)
BA402	การจัดการเชิงกลยุทธ์ (Strategic Management) กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ ทั้งภายในและภายนอกเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารในการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และ กลยุทธ์ในแต่ละระดับในองค์การ การวิเคราะห์ถึงปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการกำหนดกลยุทธ์ การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ การควบคุมและประเมินผลกลยุทธ์	3(3-0-6)
EC915	เศรษฐศาสตร์มหภาค (Macroeconomics) แนวความคิดและทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์มหภาค รายได้ประชาชาติ ระบบเศรษฐกิจแบบปิดและแบบเปิด การค้าระหว่างประเทศ และการเงินระหว่างประเทศ นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง ปัญหาเศรษฐกิจบางประการ อาทิ เงินเฟ้อ เงินฝืด การว่างงาน และมาตรการการแก้ไขปัญหาของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	3(3-0-6)
EC916	เศรษฐศาสตร์จุลภาค (Microeconomics) แนวความคิดเกี่ยวกับอุปสงค์ อุปทานและความยืดหยุ่น การตั้งราคาผลผลิต ทฤษฎีการบริโภค ทฤษฎีการผลิต ประเภทของตลาด การประยุกต์หลักเศรษฐศาสตร์จุลภาคในการตัดสินใจทางธุรกิจ	3(3-0-6)

LW911	กฎหมายธุรกิจ (Business Law) หลักทั่วไปของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ เรื่องบุคคล ทรัพย์ นิติกรรม สัญญา ห้างหุ้นส่วน เอกเทศ สัญญาประเภทต่างๆ และกฎหมายที่จำเป็นต้องใช้ในทางธุรกิจ รวมทั้งหลักกฎหมาย และวิธีปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดตั้ง อำนาจหน้าที่ การดำเนินงาน และการประกอบธุรกิจของธุรกิจรูปแบบต่างๆ โดยคำนึงถึงการมีจริยธรรมในการดำเนินธุรกิจ	3(3-0-6)
SC911	สถิติธุรกิจ (Business Statistics) ความน่าจะเป็น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงตัวอย่าง การสุ่มตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐานในกรณีประชากรหนึ่งกลุ่มและประชากรสองกลุ่ม การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ การทดสอบแบบไคสแควร์และการวิเคราะห์ถดถอย ข) วิชาเอก จำนวน 48 หน่วยกิต (1) วิชาเอกบังคับ จำนวน 30 หน่วยกิต	3(3-0-6)
BG101	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Business) ความหมายของเกม วิดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต กลวิธีสร้างธุรกิจแบบสิ้น	3(3-0-6)
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Media Production) กระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล สื่อสารแนวคิด การวางแผนองค์ประกอบ ทั้งรูปแบบกราฟิกส์ และวิดีโอ เพื่อใช้ในงานโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และเพื่อความบันเทิงให้เหมาะสมในช่องทางต่างๆ	3(2-2-5)

BG201	ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ (Performance Science) สรีรวิทยาเบื้องต้น อาหารและโภชนาการที่มีผลต่อกายภาพและจิต ควบคุมอารมณ์ และการเจริญสติ กระบวนการออกกำลังกาย และดูแล สุขภาพ ผลกระทบต่อสมองและการเรียนรู้ อารมณ์ เพื่อเค้นประสิทธิภาพ การทำงานและการแข่งขัน	3(3-0-6)
BG202	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Digital Marketing for Game and eSports Business) กระบวนการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณา ออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้งในรูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณา ดิจิทัล และวิดีโอ ติดตามศึกษาและประเมินผลแคมเปญโฆษณาโดยใช้ วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	3(2-2-5)
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (English for Game and eSports Business) พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตโดยบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เปรียบเทียบและ วิเคราะห์ข้อมูล ฝึกนำเสนอข้อมูล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ รวมทั้ง ครอบคลุมถึงการพัฒนาศิลปะในการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมและอวัจนะ เพื่อ สร้างความมั่นใจและน่าเชื่อถือในการสื่อสารในแวดวงธุรกิจ	3(3-0-6)
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง (Creative Thinking and Storytelling) ความหมายและหลักของการคิดเชิงสร้างสรรค์ ฝึกกระบวนการคิด เชิงสร้างสรรค์ในการหาความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจ เกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเป็น ประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจ	3(3-0-6)

BG303	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Psychology for Game and eSports Business) จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจ ธรรมชาติและข้อจำกัดทางกายภาพของมนุษย์ พฤติกรรมทางจิตวิทยา และ การตัดสินใจของผู้บริโภค เพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย	3(3-0-6)
BG401	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม (Leadership and Team Dynamics) คุณลักษณะของผู้นำ วิธีการคิด กระบวนการแก้ปัญหา การให้ คำแนะนำอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร เตรียมกลยุทธ์เพื่อการแข่งขัน การ จัดการแรงกดดัน การจัดการทีม การจัดการความขัดแย้งระหว่างคนในทีม เพื่อเป้าหมายร่วม อย่างมีประสิทธิภาพ	3(3-0-6)
BG402	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Project Management) ภาพรวมของการบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การศึกษาความ เป็นไปได้ การศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การ ประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ	3(3-0-6)
BG403	โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Project in Game and eSports Business) ให้นักศึกษาทำงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มเพื่อทำโครงการเฉพาะ เกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาปัญหาจริง ในธุรกิจ วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยประยุกต์ใช้ ความรู้ที่เรียนมา หรือดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(0-6-3)

(2) วิชาเอกเลือก

BG300	การฝึกงาน (Internship) การทำงานจริงในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเป็นเวลาอย่างน้อย 300 ชั่วโมง พร้อมทั้งจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอ	3(0-40-0)
BG311	เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ความหมายของเกม วิดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต 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 การบริหารจัดการ นักกีฬาอีสปอร์ต บริหารเวลา ผู้สนับสนุน และการโฆษณา การจัดการผู้ติดตาม รวมทั้งการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี	3(2-2-5)
BG314	ทฤษฎีเกม (Game Theory) ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางยุทธศาสตร์ระหว่างตัวแทนที่มีเหตุมีผล (และไม่มีเหตุผล) นอกเหนือจากสิ่งที่เราเรียกว่า "เกม" ในภาษาทั่วไป การสร้างแบบจำลองความขัดแย้งระหว่าง	3(3-0-6)

ประเทศแคมเปญทางการเมืองการแข่งขันระหว่าง บริษัทและพฤติกรรม
การซื้อขายในตลาดต่างๆ

BG315	การพัฒนาเกม (Game Development) กระบวนการพัฒนาเกม ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ สร้างโปรโตไทป์ พัฒนาด้วยเครื่องมือเกมเอ็นจิน การทดสอบเกม การตลาด และช่องทาง การจัดจำหน่ายเกม	3(2-2-5)
BG316	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Artificial Intelligence for Game and eSports Business) ปัญญาประดิษฐ์ประวัติ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้สำหรับเกม เกมทรีมินิเม็กซ์ การค้นหาเส้นทาง และการเดินในแผนที่ ไฟไนท์สเตจแม ชชีน ระบบการสร้างกฎ และเส้นโค้งการตอบสนอง ปัญญาแบบ สวอร์ม ตัว ละครอิสระ ระบบสคริปต์ และระบบบอทในเกม และการนำมาใช้ในเชิง ธุรกิจ	3(2-2-5)
BG317	การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Casting for Game and eSports Business) กระบวนการพากษ์ในทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต วางแผนการ นำเสนอ การผู้เรื่องราว การหายใจและการใช้น้ำเสียงสื่ออารมณ์ให้ เหมาะสม ให้สนุก น่าสนใจ	3(2-2-5)
BG318	กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Laws and Ethics for Game and eSports Business) กฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและทางด้าน ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การ คุ้มครองข้อมูล การคุ้มครองความเป็นส่วนตัว รวมถึงจรรยาบรรณในการ พัฒนาสื่อประสม และจรรยาบรรณในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมา ประยุกต์ใช้	3(3-0-6)

BG319	การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking and Presentation) การนำเสนอผลงานให้เป็นที่น่าสนใจแก่ลูกค้า การพูดในที่สาธารณะที่เพิ่มโอกาสทางธุรกิจ เทคนิคการพูดโน้มน้าว ชักจูง และการให้ข้อมูลที่กระชับ ได้ใจความ น่าสนใจ รวมทั้งการใช้ภาษากาย การใช้น้ำเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกเสื้อผ้าและการแต่งกายที่เหมาะสม โดยการเรียนการสอนจะเน้นการปฏิบัติเป็นสำคัญ	3(3-0-6)
BG320	การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (Cyberspace Literacy and Safety) การดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หาช่องทางทางสร้างธุรกิจจากโลกดิจิทัล ศึกษาภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ศึกษากระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากผู้ไม่ประสงค์ดี	3(3-0-6)
BG451	การศึกษาส่วนบุคคล 1 (Independent study 1) หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา	3(3-0-6)
BG452	การศึกษาส่วนบุคคล 2 (Independent study 2) หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา	3(3-0-6)
BG453	หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (Operational Special Topics in Game and eSports Business 1) หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	3(2-2-5)

BG454	หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (Operational Special Topics in Game and eSports Business 2) หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	3(2-2-5)
BG455	หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (Special Topics in Game and eSports Business I) หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	3(3-0-6)
BG456	หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (Special Topics in Game and eSports Business II) หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	3(3-0-6)
BG800	สหกิจศึกษา (Coopertive Education) การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบ ตามสาขาวิชา ที่ศึกษาเป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว นักศึกษา จะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตน ในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษาที่สถานประกอบการมอบหมาย	6(0-40-20)

3.2 ชื่อ สกุล ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

1) อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ – สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (การตลาด)	นายกันย อินทรโกเศศ	Ph.D.	Marketing	Texas Tech University, U.S.A.	2546
			บธ.ม.	การตลาด	สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2540
			วศ.บ.	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2536
2	อาจารย์	นางบุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์	M.Sc.	Strategic Supply Chain Management	University of East Anglia, UK.	2550
			วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	2545
3	อาจารย์	นายไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	วท.ม.	คณิตศาสตร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2541
			วท.บ.	คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2538
4	อาจารย์	นายชัยชัย หวังวิวัฒนา	Ph.D.	Computer Science	Southern Methodist University, USA	2560
			M.I.T.	Digital Game Development	Southern Methodist University, USA	2555
			วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2551
5	รองศาสตราจารย์ (สถิติ)	นางดวงพร หัซซะวนิช	สต.ม.	สถิติ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2528
			วท.บ.	คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2525

2) ผลงานวิชาการและการการสอนของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ผลงานทางวิชาการ (การค้นคว้าวิจัยหรือการแต่งตำรา) ให้เขียนในรูปแบบบรรณานุกรม	ประสบการณ์และการฝึกอบรม	ภาระงานสอน (คาบ/สัปดาห์)	
					ที่มีอยู่แล้ว	ที่มีในหลักสูตรที่จะเปิดใหม่
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (การตลาด)	ดร. กัญช์ อินทรโกเศศ	- นันทน์ภัส ตันตินันท์วัฒน์ และ กัญช์ อินทรโกเศศ. (2559, 14-15 พฤษภาคม). การแบ่งกลุ่มตัวแทนประกันชีวิตโดยใช้ปัจจัยด้านความพึงพอใจต่ออาชีพตัวแทนประกันชีวิตและกระบวนการขาย กรณีศึกษาบริษัทเมืองไทยประกันชีวิต จำกัด (มหาชน). ใน ยอดมณี เทพานนท์ (บรรณาธิการ), รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชี ครั้งที่ 4, (น. 1494-1504). - ถาวรีย์ เอื้อประเสริฐ และ กัญช์ อินทรโกเศศ. (2559, 14-15 พฤษภาคม). การแบ่งกลุ่มตัวแทนประกันชีวิตของบริษัท เมืองไทยประกันชีวิต จำกัด (มหาชน) โดยใช้ทัศนคติต่อระบบบริหารงานตัวแทนประกันชีวิต. ใน ยอดมณี เทพานนท์ (บรรณาธิการ), รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชี ครั้งที่ 4, (น. 1494-1504). - ปัทมาภรณ์ ศิริพฤตกุล และ กัญช์ อินทรโกเศศ. (2559, 14-15 พฤษภาคม). การแบ่งกลุ่มคนวัยทำงานที่เช่าพักอพาร์ทเมนต์รายเดือนในเขตตำบลปากน้ำ อำเภอเมืองจังหวัดกระบี่ โดยใช้รูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้ห้องเช่า. ใน ยอดมณี เทพานนท์ (บรรณาธิการ),		9	12

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ผลงานทางวิชาการ (การค้นคว้าวิจัยหรือการแต่งตำรา) ให้เขียนในรูปแบบบรรณานุกรม	ประสบการณ์และการฝึกอบรม	ภาระงานสอน (คาบ/สัปดาห์)	
					ที่มีอยู่แล้ว	ที่มีในหลักสูตรที่จะเปิดใหม่
			รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชี ครั้งที่ 4, (น. 1494-1504). - กัญช์ อินทรโกเศศ. (2560, มิถุนายน). การแบ่งส่วนตลาดนัด: การค้นหาทรัพยากรเพื่อสร้างความได้เปรียบ. ใน <i>ลักษณะ เศรษฐะนันท์ (บรรณาธิการ)</i>, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ UTCC Academic Day, (น. 39-53).			
2	อาจารย์	บุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์	- ปราณี เอี่ยมละออภักดี จินตนา แวศรีเพริต สมลักษณ์ กลิ่นแก้วบุญวงศ์ ปวีณา นิลพงษ์ ประทานพร โสภางิตต์ วัฒนะ เวชยันต์ ช่วยชูวงศ์ บุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และ นพธัณณ์ วรรณิก. (2560, มิถุนายน). การบริหารแบรนด์ที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับลูกค้า: กรณีศึกษาแบรนด์ SCG. ใน <i>ลักษณะ เศรษฐะนันท์ (บรรณาธิการ)</i>, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ UTCC Academic Day, (น. 29-38).		9	12
3	อาจารย์	ไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	- S. Asawasamrit and A. Sudprasert. (2012). A Structure of KK-Algebras and its Properties. <i>International Journal of Mathematics Analysis</i>, Vol. 6, No. 21, pp. 1035-1044. - S. Asawasamrit and A. Sudprasert. (2013). On the Special Ideals in KK-Algebras. <i>International Journal of Pure and Applied Mathematics</i>, Vol. 82, No. 4, pp. 605-614.	ประวัติการทำงานวิจัยในต่างประเทศ - 2003 (Oct - Nov) : One month visit at Institute of Mathematics, Potsdam University (Joint research work with Prof. Klaus Denecke). - 2005 (Oct - Nov) : One month visit at Institute of Mathematics, Brno	9	12

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ผลงานทางวิชาการ (การค้นคว้าวิจัยหรือการแต่งตำรา) ให้เขียนในรูปแบบบรรณานุกรม	ประสบการณ์และการฝึกอบรม	ภาระงานสอน (คาบ/สัปดาห์)	
					ที่มีอยู่แล้ว	ที่มีในหลักสูตรที่จะเปิดใหม่
			- S. Asawasamrit and A. Sudprasert. (2015). On P-Semisimple in KK-Algebras. International Journal of Pure and Applied Mathematics, Vol. 98, No. 1, pp. 23-32.	University, Czech Republic (Joint research work with Prof. Josep Slapal).		
4	อาจารย์	ดร. ชัชชัย หวังวิวัฒนา	- Wangwiwattana, C., Rafiqi, S., Fernandez, E., Nair, S., and Larson, E. (2015). Work-in-progress, PupilWare-M: Cognitive Load Estimation Using Unmodified Smartphone Cameras. In Proceedings - 2015 IEEE 12th International Conference on Mobile Ad Hoc and Sensor Systems, MASS 2015, pp. 645-650. https://doi.org/10.1109/MASS.2015.31 - Rafiqi, S., Wangwiwattana, C., Fernandez, E., Nair, S., Kim, J., and Larson, E. C. (2015, July). PupilWare: towards pervasive cognitive load measurement using commodity devices. In 8th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments, PETRA 2015 - Proceedings. https://doi.org/10.1145/2769493.2769506		9	12

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ผลงานทางวิชาการ (การค้นคว้าวิจัยหรือการแต่งตำรา) ให้เขียนในรูปแบบบรรณานุกรม	ประสบการณ์และการฝึกอบรม	ภาระงานสอน (คาบ/สัปดาห์)	
					ที่มีอยู่แล้ว	ที่มีในหลักสูตรที่จะเปิดใหม่
5	รองศาสตราจารย์ (สถิติ)	ดวงพร หัซชะวนิช	- ดวงพร หัซชะวนิช. (2556). การเปรียบเทียบตัวแบบการพยากรณ์ดัชนีราคาผู้บริโภครายเดือน: ตัวแบบบ็อกซ์-เจนกินส์และตัวแบบปรับให้เรียบเอกซ์โพเนนเชียล A Comparison of Forecasting Models for the Monthly Consumer Price Index: Box-Jenkins' and Exponential Smoothing Models. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, ปีที่ 33 ฉบับที่ 2 เดือนเมษายน-มิถุนายน 2556, 100-113. - ดวงพร หัซชะวนิช. (2557). การเปรียบเทียบความคลาดเคลื่อนชนิดที่ 1 และอำนาจการทดสอบของสถิติทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของความแปรปรวน A Comparison of Type I Error and Power of Statistics for Homogeneity of Variance Tests. วารสารวิทยาศาสตร์ลาดกระบัง, ปีที่ 23 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน 2557, 17-28. - D. Hatchavanich. (2014). A Comparison of Type I Error and Power of Bartlett's test, Levene's test and O'Brien's test for Homogeneity of Variance Tests. Southeast-Asian Journal of Sciences, Vol. 3, No. 2, pp. 181-194.	- เข้าร่วมอบรมหลักสูตรผู้บริหารสายงานสนับสนุนของสำนักงานการอุดมศึกษา รุ่นที่ 3 - เข้าร่วมอบรมหลักสูตรผู้บริหารมหาวิทยาลัยระดับสูงของสำนักงานการอุดมศึกษา รุ่นที่ 15 - ดำรงตำแหน่งประธานคณะกรรมการการประเมินคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ตัวอย่างงานบริการทางวิชาการ - กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการวิพากษ์วิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิต เรื่อง “โครงสร้างสำนักงานสภามหาวิทยาลัย” ของนางสาวฉวีวรรณ หลิมวัฒนา นิสิตสาขาวิชาอุดมศึกษา ภาควิชา นโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2552 - เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาบทความวิจัยของวารสารวิทยาศาสตร์ลาดกระบัง ปีการศึกษา 2556		

3) อาจารย์ประจำ

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - นามสกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	นายเจษฎา แก้ววิทย์	พบ.ม.	สถิติประยุกต์ (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (NIDA)	2540
			ร.บ.	บริหารรัฐกิจ	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2537
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (วิทยาการข้อมูล)	นายเอกรินทร์ วรุตบางกูร	วท.ม.	ระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	2543
			วท.บ.	เคมีอุตสาหกรรม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2541
3	อาจารย์	นางปิยะวรรณ เกษมศุกร	Ph.D.	Information Science	University of Pittsburgh	2544
			วท.ม.	การจัดการระบบสารสนเทศ	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์	2538
			สต.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อธุรกิจ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2541
4	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	นางสาวชฎารัตน์ พิพัฒนนันท์	วท.ม.	การจัดการระบบสารสนเทศ	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (NIDA)	2542
			วท.บ.	สถิติ	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2539
5	อาจารย์	ดร. อังศุธร ศรีสุทธิสอาด	Ph.D.	Business Administration	Syracuse University, USA	2557
			M.S.	Organization Development and Human Resources	The Johns Hopkins University, USA	2550
			ร.บ.	ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2542
6	อาจารย์	นางเยาวลักษณ์ จิตต์วโรดม	บธ.ม.	การจัดการ	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2537
			วท.บ.	พยาบาลและผดุงครรภ์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2530

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - นามสกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
7	อาจารย์	นางสุภาพร วีระวุฒิพล	พบ.ม.	การบริหารงานบุคคล	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์	2535
			นศ.บ.	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	2535
			บธ.บ.	เลขานุการ	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2530
8	อาจารย์	นางสาวบุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์	M.Sc.	Strategic Supply Chain Management	University of East Anglia, UK.	2550
			วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	2545
9	อาจารย์	นางปวีณา นิลพงษ์	บธ.ม.	บริหารธุรกิจ	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2532
			บธ.บ.	ธุรกิจศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	2541
10	อาจารย์	ดร. อัครวิณ ปสุธรรม	Ph.D.	Operations Management	Aston University, UK	2555
			M.M.	Telecommunications	University of Dallas, USA	2539
			M.B.A.	Industrial Management	University of Dallas, USA	2538
			บธ.บ.	การจัดการอุตสาหกรรม	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2535
11	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (บริหารธุรกิจ)	นางสุกัญญา กุสุวรรณ์รัตน์	พบ.ม.	การบริหารการเงิน	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์	2525
			กศ.บ	คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขต บางแสน	2523
12	อาจารย์	นายนันท์วัฒน์ ธนสารเศรษฐนิช	บธ.ม.	การจัดการ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2543
			วศ.บ.	วิศวกรรมเครื่องกล	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2540
13	อาจารย์	นางประทานพร โสภกิจต์วัฒนะ	บธ.ม.	การตลาด	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2529
			ศ.บ.	การคลัง การค้าระหว่างประเทศ	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2526

4) อาจารย์พิเศษ

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	อาจารย์	ดร. อรรถพงษ์ สกฤตศรีประเสริฐ	Ph.D.	Development Administration-Policy Management	The National Institute of Development Administration (NIDA)	2553
			M.B.A.	Finance	The National Institute of Development Administration (NIDA)	2547
			M.Bus	Marketing	University of Technology, Sydney; Australia	2546
			M.M.	General Management	Mahidol University	2546
			B.B.A.	International Business Management	Assumption University	2544
2	อาจารย์	ดร. อนุพงษ์ อวีรุทธา	D.B.A.	Management	Argosy University, CA, USA	2549
			M.B.A.	Marketing	Meinders School of Business, Oklahoma City University, OK, USA	2545
			M.B.A.	Information Technology	Meinders School of Business, Oklahoma City University, OK, USA	2544
3	อาจารย์	นายชานน เบ็ญจันทร์	M.B.A.	Organizational Leadership	Findlay University, U.S.A.	2548
			B.B.A.	Marketing Management	Assumption University	2545
			บธ.บ.	การบริหารธุรกิจระหว่างประเทศ	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2544

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
4	อาจารย์	ดร. อติพร เขมะรังสรรค์	DBA. M.B.A BA	Strategy Strategic Management International Trade	University of Manchester, the UK. International University of Japan Mahidoal University International Collentge	2549 2545 2542
5	อาจารย์	นายณฤศน์ ธีนวารุณ	MBA B.Ind.Tech.	Management Telecommunication Engineering	Atkinson Graduate School of Management, Williamette University สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2555 2549

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (สหกิจศึกษา)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม (สหกิจศึกษา)

ฝึกปฏิบัติ/ฝึกงานภาคสนาม/ปฏิบัติงานด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตในองค์กร/หน่วยงาน/สถานประกอบการที่มีหน่วยงานหรือแผนกงานวิเคราะห์ข้อมูลหรืองานที่เกี่ยวข้องของภาคเอกชน

มาตรฐานผลการเรียนรู้มีดังนี้

4.1.1 มีความรู้และทักษะด้านการทำงาน รับผิดชอบในส่วนงานด้านการตลาดขององค์กร

4.1.2 มีทักษะการทำงานด้านการจัดการข้อมูลที่ต้องการฝึกเฉพาะทาง เช่น การระบุแหล่งข้อมูล การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล เป็นต้น

4.1.3 มีการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- ด้านทัศนคติ มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน ต่อตนเองและองค์กร ซึ่งจะนำไปสู่ความตั้งใจในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้มีประสิทธิภาพและเกิดการเรียนรู้

- ด้านคุณธรรมจริยธรรม นักศึกษาควรมีคุณธรรมและจริยธรรม และความซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเอง ต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ต่อลูกค้า ต่อผู้บังคับบัญชา และต่อองค์กรที่ไปฝึกงาน โดยปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด

- ด้านบุคลิกภาพเป็นผู้ที่มีการแต่งกายสุภาพเรียบร้อย เหมาะสมกับการปฏิบัติหน้าที่นั้น ๆ รู้จักเคารพผู้อาวุโส มีความรับผิดชอบ และมีความคิดสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ

4.2 ช่วงเวลา

ชั้นปีที่ 4 ระยะเวลารวมหนึ่งภาคการศึกษาปกติ

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย (ถ้ามี)

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

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

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

5.2.1 มีความรู้และทักษะด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตพื้นฐาน

5.2.2 มีทักษะการทำงานด้านการจัดการข้อมูลเฉพาะทาง เช่น การประยุกต์ใช้การจัดการข้อมูลในส่วนงานต่าง ๆ การเล่าเรื่องทางธุรกิจ การนำเสนอข้อมูลให้เห็นภาพ เป็นต้น

5.2.3 มีการพัฒนาด้านทัศนคติ คุณธรรมจริยธรรม 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/หัวหน้าหน่วยงานที่นักศึกษาไปฝึกงานร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา

หลังจากเสร็จสิ้นการประเมินจะมีการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการสหกิจศึกษาประจำคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
เครือข่าย - สามารถสร้างเครือข่ายผู้ประกอบการได้ภายใต้สภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว	- จัดระบบการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากวิทยากร จากกรณีศึกษาของผู้ประกอบการในภาคธุรกิจ ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาได้รู้ เข้าใจ และสามารถนำความรู้มาสร้างเครือข่ายผู้ประกอบการระหว่างกันได้เป็นอย่างดี
ประสบการณ์ - มีความรู้ความสามารถและนำประสบการณ์มาประยุกต์ใช้ในการทำงานจริง	- ใช้ระบบการเรียนการสอนในเชิงประยุกต์เพื่อปฏิบัติจริง เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถของนักศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมเสริมหลักสูตร การฝึกภาคปฏิบัติ เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้มากกว่าการเรียนการสอนในห้องเรียน
การทำงานอย่างชาญฉลาด - พร้อมทำงานหนัก อดทน มุ่งมั่น เพียรพยายาม มีความรับผิดชอบในภาระหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย รวมทั้งมีบุคลิกภาพและภาพลักษณ์ทางสังคมที่ดี	- แนวทางการเรียนการสอนนอกจากการศึกษาในชั้นเรียน ยังมีกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการนักศึกษาให้รู้จักการทำงานเป็นทีม การแบ่งงานกันทำ การมอบหมายงานให้ทำทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งได้ยึดหลักการอบรมจริยธรรม คุณธรรม ให้นักศึกษามีความซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 คุณธรรมและจริยธรรม

1) ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

(1) แสดงความซื่อสัตย์สุจริต ตรงต่อเวลา ซื่อตรงต่อหน้าที่ ต่อตนเองและต่อผู้อื่น ไม่เอารัดเอาเปรียบผู้อื่น มีความอดทน เสียสละและเพียรพยายาม ยึดฐานคติทางศีลธรรมทั้งในเรื่องส่วนตัวและสังคม

(2) แสดงออกถึงการมีความพอเพียงเป็นหลักในการดำเนินชีวิต โดยยึดแนวความคิดความพอประมาณ ความมีเหตุผล และการสร้างภูมิคุ้มกัน

(3) แสดงออกถึงความเคารพต่อกฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์การ มีจรรยาบรรณทางธุรกิจและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

(4) สามารถปรับวิถีชีวิตอย่างสร้างสรรค์ในสังคมที่มีความขัดแย้งสูง มีการพัฒนานิสัยและการปฏิบัติตามอย่างมีศีลธรรม

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

(1) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในรายวิชา

(2) ให้ความสำคัญในเรื่องระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และการแต่งกายและปฏิบัติตนที่เหมาะสม ถูกต้อง ตามระเบียบข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

(3) ปลูกฝังความรับผิดชอบต่อสังคมและจรรยาบรรณวิชาชีพทางการเงิน โดยใช้กรณีศึกษา การอภิปราย การบรรยายพิเศษ และการจัดกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยและชุมชน

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

(1) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ และการส่งงานตามกำหนดเวลาที่มอบหมาย

(2) ประเมินพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา

(3) สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในการปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

2.2 ความรู้

1) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

(1) สามารถอธิบายถึงความรู้และเข้าใจหลักการและทฤษฎีพื้นฐานด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต และสามารถนำไปประยุกต์ได้ในการวางแผนและแก้ปัญหาในกิจกรรมด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

(2) สามารถอธิบายความรู้ที่เกิดจากการบูรณาการความรู้ในศาสตร์พื้นฐานด้าน การบัญชี เศรษฐศาสตร์ นิติศาสตร์ คณิตศาสตร์และสถิติ และด้านบริหารธุรกิจคือ การตลาด การเงิน การผลิตและการดำเนินงาน การจัดการองค์การโดยสามารถนำมาประยุกต์หรือเป็นพื้นฐานของธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

(3) ติดตามความเปลี่ยนแปลงทางวิชาการ อันเกิดจากการวิจัยทั้งในศาสตร์ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต และศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

(1) ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งหลักการทางทฤษฎีและประยุกต์ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง

(2) มอบหมายให้ศึกษาทำโครงงาน รายงาน ฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเอง และนำเสนอผลงาน

(3) จัดการเรียนรู้จากสถานการณ์จำลองและสถานการณ์จริงโดยการศึกษาดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง ตลอดจนการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) ประเมินจากแบบทดสอบด้านทฤษฎี การทดสอบย่อย การสอบกลางภาคและปลายภาค
- (2) ประเมินจากโครงงานและรายงานที่มอบหมาย การนำเสนอผลงาน
- (3) ประเมินผลการปฏิบัติงานจากสถานการณ์จำลองและสถานการณ์จริง
- (4) ผลการฝึกประสบการณ์จากสถานประกอบการ หรือ สหกิจศึกษา

2.3 ทักษะทางปัญญา

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) สามารถสืบค้น จำแนก และวิเคราะห์ข้อมูล อย่างเป็นระบบเพื่อให้ได้ซึ่งสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ในการแก้ไขปัญหา และตัดสินใจอย่างเหมาะสม
- (2) สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และประยุกต์ความรู้ ความเข้าใจในแนวคิดหลักการ ทฤษฎี และกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะสามารถแก้ปัญหาทางด้านการจัดการข้อมูลได้อย่างเหมาะสม
- (3) สามารถริเริ่มสร้างสรรค์ ต่อยอดกรอบความรู้เดิม บูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษาและประสบการณ์เพื่อให้เกิดนวัตกรรม กิจกรรม หรือแนวทางในการจัดการธุรกิจใหม่ ๆ

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) มอบหมายภาระงานในวิชาเรียนให้มีการสืบค้นข้อมูลด้านการเงินทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านเอกสารและอินเทอร์เน็ต โดยให้ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ด้วยตนเอง
- (2) การสอนโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมคิดวิเคราะห์ และนำเสนอความคิดเห็นผ่านการรายงานหน้าชั้นเรียน รวมทั้งอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษากับอาจารย์
- (3) ส่งเสริมการเรียนรู้จากการแก้ปัญหา โดยใช้กรณีศึกษาและการปฏิบัติจากสถานการณ์จริง

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) ประเมินโดยการสอบระหว่างภาค และการสอบปลายภาค
- (2) ประเมินจากรายงานและการนำเสนอในรายวิชา
- (3) ประเมินผลงานจากการทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การทำโครงงาน การทำวิจัย การอภิปราย
- (4) ประเมินผลการปฏิบัติการจากสถานการณ์จริง

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) สามารถประสานงาน มีมนุษยสัมพันธ์และสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับผู้อื่นทำงานกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถทำงานเป็นกลุ่ม และแสดงภาวะผู้นำผู้ตามได้อย่างเหมาะสม สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (3) สามารถแสดงความคิดริเริ่มและความคิดเห็นที่มีความแตกต่างอย่างสร้างสรรค์ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- (4) สามารถวางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงตนเองให้มีประสิทธิภาพในการทำงานระดับสูงได้ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) มีการมอบหมายให้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม หมุนเวียนการเป็นผู้นำ ฝึกการทำงานเป็นทีม และรู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่ รู้จักถ้อยแถลงและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- (2) ให้คำแนะนำในการเข้าร่วมกิจกรรมหรือเป็นผู้จัดกิจกรรมของหลักสูตร กิจกรรมของคณะและมหาวิทยาลัย
- (3) ใช้วิธีการสอนโดยเปิดโอกาสให้มีการซักถาม แสดงความคิดเห็น
- (4) การจัดให้มีการฝึกปฏิบัติจริงจำลอง หรือสหกิจศึกษา

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) ประเมินผลโดยสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกันด้วยความสามัคคี และแก้ปัญหาได้อย่างราบรื่น
- (2) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต
- (3) ประเมินผลการฝึกปฏิบัติด้วยการประเมินโดยนักศึกษาและนักศึกษาประเมินเพื่อนร่วมกลุ่มกิจกรรม

2.5 ทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) สามารถประยุกต์ใช้หลักคณิตศาสตร์ สถิติและการวิเคราะห์เชิงปริมาณในการวิเคราะห์และตัดสินใจทางธุรกิจ
- (2) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) สามารถสื่อสาร อธิบายและสร้างความเข้าใจอย่างถูกต้อง ทั้งในรูปแบบการเขียน รายงานและการนำเสนอด้วยวาจา

(4) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น การเก็บรวบรวม ประมวลผลข้อมูล และการแสดงผลเพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) การสอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ สถิติ คอมพิวเตอร์ และรายวิชาที่เกี่ยวข้องและ นำมาประยุกต์ใช้ด้านบริหารธุรกิจ และเน้นด้านการเงิน

(2) มอบหมายภาระงานให้มีการศึกษาค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต ฝึกเรียบเรียงความคิด เพื่อเขียนรายงานและนำเสนอรายงานด้วยวาจา และให้ความสำคัญในการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล

(3) การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบ e-Learning หรือ Hybrid learning และการ ทดสอบความรู้พื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศตามเกณฑ์มาตรฐานของมหาวิทยาลัย

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) ประเมินผลการเรียนรู้จากการเรียนรายวิชา โดยการสอบข้อเขียน สอบภาคปฏิบัติ การทำแบบฝึกหัด การทำรายงานและการนำเสนอ โดยจัดเกณฑ์ประเมิน

(2) ประเมินผลการเรียนรู้ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยประเมิน จากการนำมาประกอบใช้ในการเรียน และการติดต่อสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

แสดงให้เห็นว่าแต่ละรายวิชาในหลักสูตรรับผิดชอบต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้ใดบ้าง (ตามที่ระบุ ในหมวดที่ 4 ข้อ 2) โดยระบุว่าเป็นความรับผิดชอบหลักหรือรับผิดชอบรอง

ผลการเรียนรู้ในตารางมีความหมายดังนี้

คุณธรรม จริยธรรม

(1) แสดงความซื่อสัตย์สุจริต ตรงต่อเวลา ซื่อตรงต่อหน้าที่ ต่อตนเองและต่อผู้อื่น ไม่เอารัดเอาเปรียบผู้อื่น มีความอดทน เสียสละและเพียรพยายาม ยึดฐานคิดทางศีลธรรมทั้งในเรื่องส่วนตัว และสังคม

(2) แสดงออกถึงการมีความพอเพียงเป็นหลักในการดำเนินชีวิต โดยยึดแนวความคิดความพอประมาณ ความมีเหตุผล และการสร้างภูมิคุ้มกัน

(3) แสดงออกถึงความเคารพต่อกฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์การ มีจรรยาบรรณทางธุรกิจและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

(4) สามารถปรับวิถีชีวิตอย่างสร้างสรรค์ในสังคมที่มีความขัดแย้งสูง มีการพัฒนานิสัยและการปฏิบัติตามอย่างมีศีลธรรม

ความรู้

(1) สามารถอธิบายถึงความรู้และเข้าใจหลักการและทฤษฎีพื้นฐานด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต และสามารถนำไปประยุกต์ได้ในการวางแผนและแก้ปัญหาในกิจกรรมด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

(2) สามารถอธิบายความรู้ที่เกิดจากการบูรณาการความรู้ในศาสตร์พื้นฐานด้าน การบัญชี เศรษฐศาสตร์ นิติศาสตร์ คณิตศาสตร์และสถิติ และด้านบริหารธุรกิจคือ การตลาด การเงิน การผลิต และการดำเนินงาน การจัดการองค์การโดยสามารถนำมาประยุกต์หรือเป็นพื้นฐานของธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

(3) ติดตามความเปลี่ยนแปลงทางวิชาการ อันเกิดจากการวิจัยทั้งในศาสตร์ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต และศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

ทักษะทางปัญญา

(1) สามารถสืบค้น จำแนก และวิเคราะห์ข้อมูล อย่างเป็นระบบเพื่อให้ได้ซึ่งสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ในการแก้ไขปัญหา และตัดสินใจอย่างเหมาะสม

(2) สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และประยุกต์ความรู้ ความเข้าใจในแนวคิด หลักการ ทฤษฎี และกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะสามารถแก้ปัญหาทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ได้อย่างเหมาะสม

(3) สามารถริเริ่มสร้างสรรค์ ต่อยอดกรอบความรู้เดิม บูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษาและประสบการณ์เพื่อให้เกิดนวัตกรรม กิจกรรม หรือแนวทางในการจัดการธุรกิจใหม่ ๆ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) สามารถประสานงาน มีมนุษยสัมพันธ์และสร้างสัมพันธภาพอันดีกับผู้อื่นทำงานกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) สามารถทำงานเป็นกลุ่ม และแสดงภาวะผู้นำผู้ตามได้อย่างเหมาะสม สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี

(3) สามารถแสดงความคิดเห็นริเริ่มและความคิดเห็นที่มีความแตกต่างอย่างสร้างสรรค์และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

(4) สามารถวางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงตนเองให้มีประสิทธิภาพในการทำงานระดับสูงได้ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

- (1) สามารถประยุกต์ใช้หลักคณิตศาสตร์ สถิติและการวิเคราะห์เชิงปริมาณในการวิเคราะห์และตัดสินใจทางธุรกิจ
- (2) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (3) สามารถสื่อสาร อธิบายและสร้างความเข้าใจอย่างถูกต้อง ทั้งในรูปแบบการเขียนรายงาน และการนำเสนอด้วยวาจา
- (4) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น การเก็บรวบรวม ประมวลผลข้อมูล และการแสดงผลเพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน

ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

- (1) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในหมวดวิชาพื้นฐานทั่วไปทางด้านบริหารธุรกิจเบื้องต้น และธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเบื้องต้น นอกจากนั้นยังมีทักษะการดำรงชีวิต การปรับตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่น ในสิ่งแวดล้อมใหม่ และมีทักษะทำงานในระดับปฏิบัติการเบื้องต้นได้ มีความพร้อมที่จะต่อยอดความรู้ในระดับสูงต่อไป
- (2) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกนบริหารธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับงานในระดับปฏิบัติการ มีทักษะทางด้านปฏิบัติการ (hard skills) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต รวมถึงมีส่วนร่วมในการคิดและวางแผนการทำงานเบื้องต้นได้
- (3) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับและกลุ่มวิชาเอกเลือก ทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนการดำเนินงาน จัดทำข้อเสนอโครงการ ความสามารถในการสื่อสาร ความเป็นผู้นำ จุดเริ่มต้นความคิดสร้างสรรค์ และกระจายงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กรได้
- (4) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับและกลุ่มวิชาเอกเลือก ทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตขั้นสูง ที่สามารถวางแผนงาน กำหนดกลยุทธ์ที่ขับเคลื่อนองค์กร ประเมินโครงการ การบริหารความเสี่ยง จะจัดการกับสถานการณ์ซับซ้อนทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพได้

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ

- ความรับผิดชอบหลัก
- ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
วิชาแกน																		
AC914 หลักการบัญชี	●		●			●	○	●	○		●	○			●	○		○
BA103 องค์การและการจัดการ	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○
BA201 หลักการตลาด	●	○	●	○		●		○		●	●	○	○	○	○			○
BA203 ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร			●			●		●					●				○	●
BA205 การเงินธุรกิจ	●		●			●	○	●	○		●	○			●	○		○
BA206 ความเป็นผู้ประกอบการ	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○
BA207 การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ	○		●			●		●	○				●		●			
BA208 พฤติกรรมองค์กร	●	○	○	○		●	○	●	○	○	●	●	○	○		○	●	○
BA209 การภาษีอากร	●		○	○		●	○	●	○		●	●					●	○
BA302 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ	●	○	●	○		●		●		○	●	●	○	○	○		○	●
BA303 การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ	●	○	●	○		●	○	●	○			●	○		●			○
BA304 การจัดการการปฏิบัติการ	○		●			●		●	○				●		●			

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้			ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
EC915 เศรษฐศาสตร์มหภาค	●	○	●	○		●	○	●	○		○	○	○	●	●	○	●	○
EC916 เศรษฐศาสตร์จุลภาค	●	●	○			●	○	●	○		○		○	●	○			●
LW911 กฎหมายธุรกิจ	●	●	○			●	○	●	○		○		○	●	●			●
SC911 สถิติธุรกิจ	○		●			●		●	○				●		●			
วิชาเอกบังคับ																		
BG101 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	○				●		○	●	●	○								●
BG102 การผลิตสื่อดิจิทัล	○				●			●									●	
BG201 ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ	○				●		○	●	●	○								●
BG202 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	○				●		●	○	●							○		●
BG301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	○				●			●									●	●
BG302 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	○				●					●		○	○				○	●
BG303 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	○		●		●		○	●	●	○								○
BG401 การเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม	●		●		●		○				●	○	○	○				
BG402 การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต		●			●					●			○		○	●		
BG403 โครงงานธุรกิจเกมและอีสปอร์ต		●					●							○				●

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
วิชาเอกเลือก																		
BG300 การฝึกงาน	●	○	●	●	●	○			●		●	●				○	○	
BG311 เกมมิฟิเคชัน	○		●		●			○	●			●						●
BG312 การออกแบบเกม	○				●				●	○								●
BG313 กีฬาอีสปอร์ต	○		●		●				●	○							●	●
BG314 ทฤษฎีเกม	○		●		●			●		○			○				●	○
BG315 การพัฒนาเกม	○				●	●		●							●			●
BG316 ปัญหาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	○				●	●		●		○					○			●
BG317 การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	○				●			●							○			●
BG318 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	○		●		●				●				○				●	●
BG319 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ	○				●			●										○
BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์	●		●		●		○		●									●
BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1	●					●					●	○	○					
BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2	○				●			○		●				○			●	●
BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1	○				●			○		●				○			●	●
BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2	○				●			○		●				●				●
BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1	○				●			○		●				●				●
BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2	○				●			○		●				●				●

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้			ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
BG800 สหกิจศึกษา	●	○	●	●	●	○			●		●	●				○	○	

4. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา (ระบุเป็นแต่ละปีการศึกษาจนครบ
ระยะเวลาของหลักสูตร)

ชั้นปี	รายละเอียด
ชั้นปีที่ 1	นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในหมวดวิชาพื้นฐานทั่วไปทางด้านบริหารธุรกิจเบื้องต้น และธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเบื้องต้น นอกจากนั้นยังมีทักษะการดำรงชีวิต การปรับตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่น ในสิ่งแวดล้อมใหม่ และมีทักษะทำงานในระดับปฏิบัติการ เบื้องต้นได้ มีความพร้อมที่จะต่อยอดความรู้ในระดับสูงต่อไป
ชั้นปีที่ 2	นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกนบริหารธุรกิจที่เกี่ยวข้อง กับงานในระดับปฏิบัติการ มีทักษะทางด้านปฏิบัติการ (hard skills) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ เกมและอีสปอร์ต รวมถึงมีส่วนร่วมในการคิดและวางแผนการทำงานเบื้องต้นได้
ชั้นปีที่ 3	นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับและกลุ่ม วิชาเอกเลือก ทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนการดำเนินงาน จัดทำข้อเสนอโครงการ ความสามารถในการสื่อสาร ความเป็นผู้นำ จุดเริ่มต้นความคิด สร้างสรรค์ และกระจายงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กรได้
ชั้นปีที่ 4	นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับและกลุ่ม วิชาเอกเลือก ทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตขั้นสูง ที่สามารถวางแผนงาน กำหนดกล ยุทธ์ที่ขับเคลื่อนองค์กร ประเมินโครงการ การบริหารความเสี่ยง จะจัดการกับ สถานการณ์คับขันทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพได้

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 (ภาคผนวก ข)

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบระดับรายวิชา ขณะที่ยังไม่สำเร็จการศึกษา

(1) จัดทำข้อสอบให้มีมาตรฐานตามวัตถุประสงค์ในรายวิชาและกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนข้อสอบแต่ละข้อ เพื่อให้ผู้สอนมีมาตรฐานการให้คะแนน โดยเฉพาะรายวิชาที่มีผู้สอนมากกว่า 1 คน

(2) มีคณะกรรมการประเมินผลการศึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก จำนวน 3 คน พิจารณามาตรฐานของข้อสอบให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และหลักเกณฑ์การประเมินผลในรายวิชา

(3) ทวนสอบความเหมาะสมของการให้คะแนนกับข้อสอบ รายงาน และงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

(4) ทวนสอบในระดับหลักสูตรตามระบบประกันคุณภาพภายใน

2.2 การทวนสอบระดับหลักสูตร หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

(1) การตรวจสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมผลการเรียนรู้ทุกด้าน

(2) ผลงาน รางวัล กิจกรรม ของนักศึกษา

(3) ผลการวิจัยภาวะการทำงานทำของบัณฑิต และผลสัมฤทธิ์การประกอบอาชีพ

(4) การประเมินโดยแหล่งฝึกงาน สถานประกอบการ ผู้ใช้บัณฑิต

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

3.1 นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับอนุปริญญา ปริญญา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังต่อไปนี้

3.1.1 การให้อนุปริญญา

นักศึกษาศึกษาได้หน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตรขั้นปริญญา ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 แต่ไม่ต่ำกว่า 1.75 หรือสอบได้หน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในแต่ละสาขาวิชาของหลักสูตร แต่ยังไม่ถึงขั้นปริญญา มีสิทธิขอรับอนุปริญญาได้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2554 (ภาคผนวก ค)

3.1.2 การอนุมัติปริญญา

1) นักศึกษาที่จะได้รับอนุมัติปริญญาจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(1) สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตรภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 (ภาคผนวก ข)

(2) ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00

(3) มีความประพฤติดี

(4) ไม่มีพันธะติดค้างหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย

(5) เข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทยรวม 60 ชั่วโมงกิจกรรมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด (ภาคผนวก ข)

(6) สอบผ่านข้อสอบวัดมาตรฐานความรู้ด้านภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านบริหารธุรกิจ ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2554 (ภาคผนวก ค)

2) นักศึกษาที่สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร แต่แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 จะได้รับอนุมัติปริญญาที่ต่อเมื่อ

(1) ลงทะเบียนศึกษาวิชาที่เปิดสอนตามหลักสูตรต่อไปอีกจนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 ภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 (ภาคผนวก ข) ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา

(2) ลงทะเบียนศึกษาซ้ำเฉพาะวิชาซึ่งนักศึกษาเคยสอบได้ลำดับชั้น D+ D หรือ F จนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 ภายในเวลาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 (ภาคผนวก ข)

3) ในกรณีที่ได้รับร้องเรียนหรือปรากฏแก่มหาวิทยาลัยว่า นักศึกษาผู้ใดมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะชะลอการอนุมัติปริญญาเอาไว้ก่อน เพื่อสอบสวนพฤติกรรมและหาความจริง ในกรณีที่ผลของการสอบสวนเป็นที่ปรากฏชัดว่านักศึกษาผู้นั้นมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรงจริง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะไม่อนุมัติปริญญา

หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1.1 การให้เข้ารับการอบรมตามหลักสูตร “การพัฒนาอาจารย์ใหม่” ของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์ให้อาจารย์ใหม่ทุกคนต้องเข้ารับการอบรม ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและการบริหารวิชาการของมหาวิทยาลัย บทบาทหน้าที่ของอาจารย์มหาวิทยาลัยและจรรยาบรรณครู และให้มีความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรม และการสอนโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 การมอบหมายให้อาจารย์พี่เลี้ยงทำหน้าที่ให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาในด้านการจัดการเรียนการสอน

1.3 การชี้แจงและแนะนำหลักสูตร รายวิชาในหลักสูตร

1.4 การมอบหมายให้อาจารย์ใหม่ศึกษาค้นคว้า จัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอน ในหัวข้อหนึ่งหรือหลายหัวข้อที่อาจารย์ใหม่มีความรู้และถนัด เพื่อทดลองทำการสอนภายใต้คำแนะนำของอาจารย์พี่เลี้ยง หรือประธานหลักสูตร

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

(1) กำหนดให้อาจารย์ต้องเข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาตนเองด้านการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล ตามความต้องการของอาจารย์ และเป็นไปตามนโยบายของมหาวิทยาลัย ซึ่งมหาวิทยาลัยมีการเปิดหลักสูตรอบรมเพื่อพัฒนาอาจารย์ในหัวข้อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน การวิจัย การผลิตผลงานทางวิชาการ เป็นประจำทุกปี

(2) การจัดให้มีการสอนแบบเป็นทีม ซึ่งจะส่งเสริมโอกาสให้อาจารย์ได้มีประสบการณ์การสอนร่วมกับคนอื่น รวมถึงการมีโอกาสได้เป็นผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ประสานงาน และผู้ร่วมทีมการสอน

(3) การส่งเสริมหรือสร้างโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนระหว่างอาจารย์ในหลักสูตร หรือทำวิจัยการเรียนการสอนที่สามารถนำไปเผยแพร่ในการประชุมวิชาการที่มีการจัดการเรียนการสอนในสาขาวิชาเดียวกันของหลายๆ สถาบัน

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

(1) การส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมการอบรม การประชุมสัมมนาในสาขาวิชาการหรือวิชาชีพที่จัดทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

(2) การส่งเสริมให้อาจารย์ผลิตผลงานทางวิชาการในรูปแบบต่างๆ และการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการในสาขาวิชาการหรือวิชาชีพ อย่างน้อยให้มีผลงานการเขียนหรือการนำเสนอปีละ 1 เรื่อง

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

การบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้และเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติหรือมาตรฐานคุณวุฒิสาชาวิชา โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1.1 การแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร โดยแต่งตั้งจากอาจารย์ประจำหลักสูตร และมีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบจำนวน 5 คน ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้คือ มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชา และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ อย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

1.2 การวางแผน การพัฒนา และการประเมินหลักสูตรตามรอบระยะเวลาที่กำหนด โดยมีการวางแผน มีการประเมินและรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรทุกปีการศึกษา (มคอ.7) และนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อยทุกรอบ 5 ปี โดยผ่านความเห็นชอบของคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา

1.3 การดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานเพื่อการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาข้อ 1-5 ดังนี้

1.3.1 กำหนดให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผนติดตามและทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร

1.3.2 มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติและ/หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาชาวิชา

1.3.3 มีรายละเอียดของรายวิชา และ/หรือรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.3 และ/หรือ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกวิชา

1.3.4 มีการรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาและ/หรือรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ. 5 และ/หรือ มคอ. 6 ภายใน 30 วันหลังจากสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา

1.3.5 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา

2. บัณฑิต

มีการประเมินคุณภาพของบัณฑิตว่ามีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตร โดยบัณฑิตที่พึงประสงค์ต้องมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้

- 1.1 เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม
- 1.2 มีความรู้ในด้านการจัดการโลจิสติกส์
- 1.3 มีทักษะด้านปัญญา สามารถคิดวิเคราะห์ วิจัย เสนอแนวความคิด และ/หรือประเมินค่าอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ทักษะและ/หรือความรู้ความเข้าใจทางวิชาการในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ มีทักษะภาคปฏิบัติตามที่ได้รับการฝึกฝน
- 1.4 มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสมและปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นได้โดยมีความรับผิดชอบในภาระที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- 1.5 มีทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถใช้เทคนิคพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และสถิติร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมวิเคราะห์ข้อมูลโดยสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกและใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน

3. นักศึกษา

มีกระบวนการรับนักศึกษา และการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา การให้คำปรึกษาวิชาการ และแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนนักศึกษา ดังต่อไปนี้

3.1 กระบวนการรับนักศึกษา

สาขาวิชามีการกำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตรไว้ คือ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม. 6) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่งจากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (วิทยาลัยการค้า) และสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยอื่น หรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรองและสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น หากผู้สมัครที่มีคุณสมบัติไม่ตรงตามเกณฑ์ข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการอำนวยการสอบคัดเลือกนักศึกษาใหม่

3.2 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

สาขาวิชามีระบบและกลไกเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติงานโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการประชุมวางแผนในการดำเนินการเพื่อการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก่อนเข้าศึกษาและมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบให้แก่อาจารย์ประจำในสาขาวิชา

3.3 การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา

สาขาวิชามีระบบและกลไกเกี่ยวกับการดูแลให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา เพื่อให้มีแนวโน้มอัตราการคงอยู่ และอัตราการสำเร็จการศึกษาในระดับที่สูง โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการประชุมเพื่อกำหนดระบบและกลไกการดูแลให้คำปรึกษาทางด้านวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา การกำหนดอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อดูแลนักศึกษา โดยมีอาจารย์ในสาขาวิชาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งจะเป็นผู้แนะนำนักศึกษาในความดูแลเพื่อมาพบ 4 – 5 ครั้งต่อหนึ่งภาคการศึกษา เพื่อให้คำปรึกษาในเรื่องเกี่ยวกับการเรียนการสอนหรือช่วยแก้ไขปัญหาในเรื่องอื่น ๆ ของนักศึกษาต่อไป ด้านการติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษากับนักศึกษาในความดูแล อาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้กำหนดวันเวลาให้นักศึกษาเข้าพบ นอกจากวันเวลาที่อาจารย์กำหนดนักศึกษาสามารถนัดหมายวันเวลากับอาจารย์ที่ปรึกษาและเข้าพบเพื่อขอคำปรึกษาได้

3.4 ความพึงพอใจและการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

นักศึกษาสามารถยื่นข้อร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนต่อหัวหน้าสาขาวิชา และหัวหน้าสาขาวิชานำเข้าสู่การประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและหาทางแก้ไข หากที่ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแก้ไขไม่ได้ให้พิจารณาส่งต่อคณบดีเพื่อหาวิธีการแก้ไขในระดับคณะวิชา

4. อาจารย์

4.1 ระบบและกลไกการรับอาจารย์ใหม่

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการประชุมร่วมกันเพื่อวางแผนและตรวจสอบคุณสมบัติอาจารย์ประจำหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 จากนั้นจึงสำรวจจำนวนอาจารย์ประจำหลักสูตรที่คงอยู่ อาจารย์ประจำหลักสูตรที่จะเกษียณหรือลาออก เพื่อวางแผนอัตรากำลังในอนาคต หากอัตรากำลังไม่เพียงพอ สาขาวิชาเสนอขออนุมัติรับอาจารย์เพิ่มต่อคณะวิชา และมหาวิทยาลัยตามระเบียบของมหาวิทยาลัย มีการคัดเลือกอาจารย์ใหม่โดยพิจารณาคุณสมบัติให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และมีการสอบคัดเลือก โดยสอบข้อเขียน สอบสัมภาษณ์ และสาธิตการสอน นอกจากนี้สาขาวิชายังได้มอบหมายให้อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีประสบการณ์เป็นพี่เลี้ยงให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอน

4.2 ระบบและกลไกการบริหารและการพัฒนาอาจารย์

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการประชุมร่วมกัน เพื่อวางแผนส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ประจำหลักสูตร โดยส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ประจำหลักสูตรเข้าร่วมอบรมด้านการวิจัย การทำผลงานทางวิชาการเพื่อพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ประจำให้เป็นไปตามมาตรฐานและมีศักยภาพที่สูงขึ้น

เพื่อส่งผลต่อคุณภาพของหลักสูตร หากเป็นอาจารย์ใหม่จะส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ใหม่เข้าอบรม เพื่อให้มีความรู้ในด้านเทคนิควิธีการสอน การวัดผลประเมินผล ตลอดจนจรรยาบรรณและระเบียบปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 กระบวนการออกแบบหลักสูตร

กระบวนการประกอบไปด้วย การสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและภาวะการดำเนินงานทำของบัณฑิต และการสำรวจความพึงพอใจของศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันต่อหลักสูตร เพื่อนำผลมาใช้ในการออกแบบและปรับปรุงหลักสูตรตลอดจนถึงการจัดทำรายวิชาให้ทันสมัย

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน

เพื่อให้การดำเนินงานด้านการเรียนการสอนของหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจะพิจารณาแผนการศึกษาของนักศึกษาแต่ละกลุ่มแต่ละชั้นปีเพื่อวางแผนกำหนดรายวิชาที่จะเปิดสอน เวลาเรียน-เวลาสอบ และผู้สอน ทั้งรายวิชาบังคับ และวิชาเลือกซึ่งรายวิชาเลือกที่จะเปิดสอนนี้ สาขาวิชาได้ให้นักศึกษาเป็นผู้เสนอให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณา หลังจากรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาที่จะเปิดสอนแล้ว อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนจะประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดผู้สอนในแต่ละรายวิชา โดยการจัดผู้สอนในแต่ละภาคการศึกษานั้นได้พิจารณาทั้งจากความรู้ ความสามารถในเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ในการสอน ซึ่งถือว่ามีความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ รวมถึงพิจารณาเรื่องเวลาเรียน-เวลาสอบที่ไม่ซ้ำซ้อนกับวิชาในสาขาอื่น ๆ ที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน ตารางเวลาที่เหมาะสมทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน

5.3 การประเมินผู้เรียน

มีระบบและกลไกในการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติโดยมีระบบ/ขั้นตอนการประเมินผู้เรียนซึ่งปรากฏอยู่ในคู่มือแนวทางการประเมินผู้เรียนตามกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิ และมีกลไก คือ คู่มือแนวทางการประเมินผู้เรียนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ และ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรมีหน้าที่กำกับดูแลและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนและประเมิน หลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ สาขาวิชามีการนำระบบและกลไกการประเมินผู้เรียนไปสู่การ ปฏิบัติ/ดำเนินงาน โดยมีการแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อกำกับดูแลและประเมินผลการ จัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินซึ่ง ระบุไว้ใน มคอ.3 ของรายวิชาที่เปิดสอนอย่างชัดเจน ภายใน 30 วัน ก่อนเปิดภาคการศึกษา

ในส่วนของผู้สอนอาจารย์ผู้รับผิดชอบในแต่ละรายวิชาที่เปิดสอนในปีการศึกษานั้น ๆ ของ หลักสูตรจะดำเนินการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิของนักศึกษาในแต่ละรายวิชา ตามกลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนการสอน และ เมื่อประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาแล้ว อาจารย์ผู้รับผิดชอบในแต่ละรายวิชาจะดำเนินการจัดทำ

รายงานผลการจัดการเรียนการสอน (มคอ. 5) ของรายวิชา ภายใน 30 วันหลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ภายใต้การกำกับ ติดตาม และตรวจสอบของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

สาขาวิชาจัดให้มีการประชุมเพื่อให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านกำหนดสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนการสอน และสาขาวิชาจะนำเสนอต่อคณะวิชาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการต่อไป

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators) ของหลักสูตร (ปรับตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิให้เหมาะสมโดยเป็นไปตามหนังสือที่ ศธ.0506(1)/ว1639 ลงวันที่ 24 ธันวาคม 2558 และได้รับการอนุมัติ/เห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ 3/2559 เมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 2559)

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานและเป้าหมาย	ปีการศึกษา				
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรระดับปริญญาตรีอย่างน้อย 4 คน และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรระดับปริญญาโท/เอก อย่างน้อย 3 คน ที่มีส่วนร่วมในการประชุมแต่ละครั้ง เพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2. มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หรือ มาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
3. มีรายละเอียดของรายวิชาและรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา ให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตาม	✓	✓	✓	✓	✓

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานและเป้าหมาย	ปีการศึกษา				
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
แบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดการสอบวันสุดท้ายของภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา					
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ก่อนการตรวจประเมินหลักสูตรแต่ไม่เกิน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
6. มีการทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนด อย่างน้อยร้อยละ 40 ของรายวิชา ในหมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาแกนและกลุ่มวิชาเอกที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษาของทุกหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		✓	✓	✓	✓
8. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓
9. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0				✓	✓
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					✓

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

1.1.1 อาจารย์ประจำวิชาประชุมร่วมกัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะการใช้กลยุทธ์การสอนในรายวิชา

1.1.2 ประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาจากพฤติกรรมการแสดงออก การอภิปรายโต้ตอบ การตอบคำถามในชั้นเรียน การทำกิจกรรม และผลทดสอบ

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

1.2.1 เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในรายวิชา นักศึกษาประเมินการสอนอาจารย์ประจำวิชา โดยใช้แบบประเมินการสอนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

1.2.2 ทดสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยเทียบเคียงกับนักศึกษาในกลุ่มอื่นในวิชาเดียวกัน

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

2.1 ประเมินจากนักศึกษาปีสุดท้ายหรือบัณฑิต

2.2 ประเมินจากการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

2.3 ประเมินจากรายงานสรุปผลการวิพากษ์หลักสูตรจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

3.1 การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีตัวบ่งชี้การประกันคุณภาพภายใน ระดับสาขาวิชา

3.2 ผ่านการประเมินการประกันคุณภาพภายในของสาขา

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

4.1 เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนของภาคการศึกษา อาจารย์ประจำวิชาทบทวนผลประเมินการสอนโดยนักศึกษา และดำเนินการปรับปรุงประสิทธิภาพการสอน

4.2 หัวหน้าสาขาวิชาและอาจารย์ประชุมร่วมกัน พิจารณาทบทวนผลการดำเนินงานของหลักสูตรประจำปีการศึกษา โดยรวบรวมข้อมูลผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา ผลการประเมินการปฏิบัติงานในสถานประกอบการของนักศึกษาในรายวิชาสหกิจศึกษา ผลการพิจารณาข้อสอบและคะแนนสอบปลายภาคของคณะกรรมการมาตรฐานการศึกษา รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตรของคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ผู้ใช้บัณฑิต และศิษย์เก่า

ตลอดจนรายงานผลการประเมินคุณภาพภายใน เพื่อวางแผนปรับปรุงการดำเนินงานหลักสูตรในปี
การศึกษาต่อไป

ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก** การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาและแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบ
มาตรฐานการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง
พ.ศ. 2560
- ภาคผนวก ข** ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิต ชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545
 - ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญา (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2554
 - ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2557
 - ว่าด้วย การเทียบโอนหน่วยในการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548
 - ว่าด้วย การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จากการศึกษาจากระบบ
และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตรระดับ
ปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2547
- ภาคผนวก ค** คำสั่งสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 16-2561 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนา
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและสื่อดิจิทัล หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561
- ภาคผนวก ง** ผลงานวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาและแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานการเรียนรู้
จากหลักสูตรสู่รายวิชา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560

การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา (Learning Outcome)

Development of Learning Outcomes

การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา (Learning Outcome) หมวดศึกษาทั่วไป มีดังนี้

Development of student's learning outcomes in general education courses are as follows:

1. คุณธรรม จริยธรรม

1. Ethics and Morals

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

1.1 Learning Outcomes Related to Ethics and Morals

1) มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

1) Maintaining self-discipline, punctuality and responsibility towards self and society.

2) มีความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่

2) Maintaining honesty.

3) เคารพกฎระเบียบ และข้อบังคับของส่วนรวม

3) Respecting and complying with regulations of institutions and society.

4) มีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม

4) Possessing public consciousness.

5) มีความเสียสละและมีความอดทน

5) Willing to sacrifice and having perseverance.

1.2 วิธีการสอน

1.2 Teaching Strategies

1) สอนโดยเป็นต้นแบบที่ดี เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีให้นักศึกษา

1) Teaching and being a good role model for students.

2) มอบหมายงานให้นักศึกษาทำงานทั้งที่เป็นงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยกำหนดเวลาส่งงานชัดเจน

2) Assigning students to work individually and in groups with clear deadline.

3) บรรยาย/ ฝึกปฏิบัติ/ กรณีศึกษา/ กิจกรรม (activity base)

- 3) Lecture/practice/using case study and activities

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3 Assessment Strategies

- 1) การเช็คชื่อเข้าห้องเรียนระบบ student attendance
- 1) Using Student Attendance system to check class attendance
- 2) การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2) Submitting class assignments on time.
- 3) การส่งงานที่ได้รับมอบหมายครบถ้วน
- 3) Submitting all assignments.
- 4) มีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลได้อย่างถูกต้อง
- 4) Citing references correctly.

2. ความรู้

2. Knowledge

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

2.1 Learning Outcomes Related to Knowledge

- 1) ความรู้พื้นฐานด้านธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการบัญชี
- 1) Possessing basic knowledge in business, economics and accountancy.
- 2) ความรู้และทักษะการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษธุรกิจ และสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) Possessing knowledge and skills in communicating using the Thai language and business English effectively.
- 3) ความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่
- 3) Possessing knowledge relating to mathematics, science and technology.
- 4) ความรู้และตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม
- 4) Possessing knowledge and appreciation of arts and cultures.
- 5) ความรู้ ความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น
- 5) Possessing knowledge and understanding of self and others.

2.2 วิธีการสอน

2.2 Teaching Strategies

บรรยาย อภิปราย กรณีศึกษา บทบาทสมมุติ สถานการณ์จำลอง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และศึกษาผ่านระบบ e-learning

Teaching based on lecture, discussion, case studies, role-plays, simulation, use of software programs and self-study via e-learning.

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3 Assessment Strategies

- 1) การนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย
- 1) Presenting assignments.
- 2) ทดสอบย่อยในห้องเรียน
- 2) Taking in-class quizzes.
- 3) สอบกลางภาคและปลายภาค
- 3) Taking mid-term and final examinations.
- 4) ศึกษาและทดสอบย่อยผ่านระบบ e-learning
- 4) Studying and taking quizzes on e-learning.

3. ทักษะทางปัญญา

3. Cognitive Skills

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

3.1 Learning Outcomes Related to Cognitive Skills

- 1) มีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ
- 1) Being able to think systematically.
- 2) มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
- 2) Possessing creativity.
- 3) มีความสามารถในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ
- 3) Being able to solve problems in various situations.
- 4) มีความสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- 4) Being able to apply knowledge to be used in daily life.

3.2 วิธีการสอน

3.2 Teaching Strategies

กรณีศึกษา โครงการ การแก้ปัญหา การจำลองสถานการณ์ อภิปรายกลุ่ม ระดมสมอง

Teaching based on case studies, projects, problems, simulation, discussion and brainstorming.

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3 Assessment Strategies

สอบย่อย สอบกลางภาพ และสอบไล่ปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่ใช้ในการวิเคราะห์ การนำไปใช้ การแสดงเหตุผล ประเมินผลงานของนักศึกษา

Evaluating students using quizzes, mid-term and final examinations with an emphasis on analysis, application, and reasoning.

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4. Interpersonal Skills and Responsibility

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.1 Learning Outcomes Related to Interpersonal Skills and Responsibility

1) พัฒนาทักษะในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน ตลอดจนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

1) Developing interpersonal skills between learner and learner, learner and teacher as well as being able to work well with others.

2) มีการพัฒนาภาวะผู้นำ

2) Developing leadership skills.

3) เคารพสิทธิ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

3) Respecting the others' right and opinions.

4) สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมที่หลากหลาย

4) Being able to adjust to various situations and cultures.

5) มีบุคลิกภาพที่ดีทั้งภายในและภายนอก รวมทั้งมีความสามารถในการเข้าสังคม

5) Possessing good personality both inside and outside and being able to socialize.

4.2 วิธีการสอน

4.2 Teaching Strategies

1) มอบหมายงานทั้งงานเดี่ยว และงานกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน

1) Assigning individual work, group work and presentations.

2) การทำกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

2) Arranging activities both inside and outside the university.

3) สถานการณ์จำลอง

3) Simulations

4.3 วิธีการประเมินผล

4.3 Assessment Strategies

1) ทำแบบทดสอบ on-line ในระบบ e-learning

- 1) Taking on-line tests in e-learning system.
- 2) การส่งงานผ่านระบบ web board
- 2) Submitting assignments via web board.
- 3) ประเมินการนำเสนอผลงาน
- 3) Evaluating presentations.

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5. Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

5.1 Learning Outcomes related to Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills

- 1) ทักษะการคิดคำนวณเชิงตัวเลข
- 1) Being able to use mathematical skills.
- 2) ทักษะในการสื่อสาร ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน โดยการทำงานกลุ่ม
- 2) Communicating using speaking, listening, reading and writing skills through working in groups.
- 3) ทักษะการสืบค้นข้อมูลจาก internet
- 3) Being able to search for information on the Internet.
- 4) ทักษะการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อคำนวณ นำเสนอ วิเคราะห์ และแปลผลข้อมูล
- 4) Possessing skills in using applications or software programs to calculate, present, analyze and interpret data.
- 5) ทักษะการเรียนรู้ด้วยระบบ e-learning
- 5) Possessing study skills using e-learning system.
- 6) ทักษะในการนำเสนอข้อมูล โดยใช้รูปแบบ เครื่องมือ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม
- 6) Being able to present information using appropriate forms, tools and technologies.

5.2 วิธีการสอน

5.2 Teaching Strategies

- 1) มอบหมายงานให้นักศึกษาฝึกฝนด้วยตนเองจากโปรแกรมสำเร็จรูป
- 1) Assigning work that students can practice by themselves from applications or software programs.

2) มอบหมายคว้าข้อมูลจาก website และสื่อการสอน e-learning โดยเน้นข้อมูลเชิงตัวเลขและสถิติอ้างอิง

2) Assigning students to search for information on websites and e-learning, emphasizing numerical and statistical data.

3) ฝึกทักษะทางการสื่อสาร

3) Practicing communication skills.

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3 Assessment Strategies

1) ทำรายงาน และนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ

1) Writing reports and presenting using various technologies.

2) ทำแบบฝึกทักษะแบบ on-line

2) Doing exercises on-line.

9. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Learning Outcome)

9. Curriculum Mapping of Learning Outcomes from Curriculum to Courses

1. คุณธรรม จริยธรรม

1. Ethics and Morals

1) มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

1) Maintaining self-discipline, punctuality and responsibility towards self and society.

2) มีความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่

2) Maintaining honesty.

3) เคารพกฎระเบียบ และข้อบังคับของส่วนรวม

3) Respecting and complying with regulations of institutions and society.

4) มีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม

4) Possessing public consciousness.

5) มีความเสียสละและความอดทน

5) Willing to sacrifice and having perseverance.

2. ความรู้

2. Knowledge

1) ความรู้พื้นฐานด้านธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการบัญชี

- 1) Possessing basic knowledge in business, economics and accountancy.
- 2) ความรู้และทักษะการใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษธุรกิจ และสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) Possessing knowledge and skills in communicating using the Thai language and business English effectively.
- 3) ความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่
- 3) Possessing knowledge relating to mathematics, science and technology.
- 4) ความรู้และตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม
- 4) Possessing knowledge and appreciation of arts and cultures.
- 5) ความรู้ความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น
- 5) Possessing knowledge and understanding of self and others.

3. ทักษะทางปัญญา

3. Cognitive Skills

- 1) มีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ
- 1) Being able to think systematically.
- 2) มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
- 2) Possessing creativity.
- 3) มีความสามารถในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ
- 3) Being able to solve problems in various situations.
- 4) มีความสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- 4) Being able to apply knowledge to be used in daily life.

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4. Interpersonal Skills and Responsibility

- 1) พัฒนาทักษะในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน ตลอดจนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- 1) Developing interpersonal skills between learner and learner, learner and teacher as well as being able to work well with others.
- 2) มีการพัฒนาภาวะผู้นำ
- 2) Developing leadership skills.
- 3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- 3) Respecting the others' right and opinions.

- 4) สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมที่หลากหลาย
- 4) Being able to adjust to various situations and cultures.
- 5) มีบุคลิกภาพที่ดีทั้งภายในและภายนอก รวมทั้งมีความสามารถในการเข้าสังคม
- 5) Possessing good personality both inside and outside and being able to socialize.

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5. Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills

- 1) ทักษะการคิดคำนวณเชิงตัวเลข
- 1) Being able to use mathematical skills.
- 2) ทักษะในการสื่อสาร ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน โดยการทำงานกลุ่ม
- 2) Communicating using speaking, listening, reading and writing skills through working in groups.
- 3) ทักษะการสืบค้นข้อมูลจาก internet
- 3) Being able to search for information on the Internet.
- 4) ทักษะการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อคำนวณ นำเสนอ วิเคราะห์ และแปลผลข้อมูล
- 4) Possessing skills in using applications or software programs to calculate, present, analyze and interpret data.
- 5) ทักษะการเรียนรู้ด้วยระบบ e-learning
- 5) Possessing study skills using e-learning system.
- 6) ทักษะในการนำเสนอข้อมูล โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม
- 6) Being able to present information using appropriate forms, tools and technologies.

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

● ความรับผิดชอบหลัก (Primary Responsibility)

○ ความรับผิดชอบรอง (Secondary Responsibility)

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป - บัณฑิต																										
GE001	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ (Thai for Careers)	●	●	●				●				●	●		●	●	○	○				●	○		○	○
GE002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1 (English for Communication 1)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE003	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 (English for Communication 2)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงาน อาชีพ 1 (English for Communication in Careers 1)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE005	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงาน อาชีพ 2 (English for Communication in Careers 2)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE101	การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วย นวัตกรรม (Innovation-Driven Entrepreneurship)	●	○	○			○	●	○			●	●		○			●	○	○		○	●			○
GE201	การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและ การโค้ด (Digital Innovative Thinking and Coding)	○		●	○				●		○	○	●		○	○							○			
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป - เลือก กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร กลุ่มภาษา																										
GE006	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร (Malay for Communication)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE007	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร (Vietnamese for Communication)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE008	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร (Burmese for Communication)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
กลุ่มทักษะการสื่อสาร																										
GE051	มิติแห่งศัพท์ (Aspects of Vocabulary)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE052	การเขียนโครงการทางวิชาการและ วิจัย (Research and Academic Project Writing)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE053	การอ่านและการเขียนทางธุรกิจ (Business Reading and Writing)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE054	การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิต (Reading for Life Development)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE055	ทักษะการพูดและการนำเสนองาน (Speaking and Presentation Skills)	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	●
GE056	การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)	○	○	○	○	○	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○	○	○
GE057	นักข่าวพลเมือง (Citizen Report)	○	●	○	●	○	○	●	○	○	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	●	○	○	●

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE058	การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling)	●	○					●			○	○	●	○				○	○			●				
กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ																										
GE102	จริยธรรมธุรกิจและความ รับผิดชอบต่อสังคม (Business Ethics and Social Responsibility)	○	○		●		●	○			○	○		○	●			●	○	○		●			○	○
GE103	การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	●	○	○			○	●	○			●	●		○			●	○	○		○	●			○
GE104	ธุรกิจออนไลน์ (Online Business)	○	○	●			○	○	●			○		●	○			●	○	○		○	○			●
GE105	กฎหมายเบื้องต้นสำหรับ ผู้ประกอบการ (Law for Entrepreneurs)	●	○				●	●			○	○		○	●	●		○				●	●		○	●
GE106	กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce Law)	●		●			●				○			●	●	●		●				○	●		●	●
GE107	การลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ (Trading and Investment)	●		○			●					●	○		○	○					●					

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE108	การบริหารความมั่งคั่ง (Wealth Management)	●		○			●					●	○		○	○					●					
GE109	ธุรกิจอาหารเพื่อสุขภาพและความ งาม (Food Business for Wellness and Beauty)	●			○				●			●	○		○	○							○			○
GE110	สัมมาทิฐิเพื่อการประกอบการ (Right View Entrepreneurship)	●			○		○				●			○	●		○	●	●			○				
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี																										
GE202	นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Modern Innovation Technology)	○		●					●						●	○							○			○
GE203	การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับธุรกิจ (Analytical Thinking for Business)	●					●					●		○	○	○					●			○		○
GE204	เกษตรอัจฉริยะ (Smart Farming)	●			○	○			●				○		●	○							○			
GE205	ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเพื่อสุขภาพ และความงาม	●	○		○				●				○		●	○							○			○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
	(Cosmetic Products for Health and Beauty)																									
GE206	ภูมิปัญญาสมุนไพรไทย (Thai Herbs Wisdom)	●			○	○			●				○		●	○							○			○
GE207	เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology)	○		●					●		○		●	○	○	○							○			
GE208	เกมดิจิทัล (Digital Games)	○		●					●		○		●	○		○		○					○			
กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม กลุ่มสุนทรียศาสตร์																										
GE301	ปรัชญาความรัก (Philosophy of Love)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE302	ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Arts)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE303	รูปรสกลิ่นสีเสียง (Shape, Taste, Smell, Color, Sound)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE304	เรื่องเล่าในโลกสมัยใหม่	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
	(Narrative in the Modern World)																									
GE305	การตีความละครและภาพยนตร์ (Interpretation of Drama and Film)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE306	นิทานของโลก (Tales of the World)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE307	พระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระเทพ รัตนราชสุดา เจ้าฟ้ามหาจักรีสิริน ธร รัฐสีมา คุณากรปิยชาติ สยาม บรมราชกุมารี (HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn's Writing)	●	●	○	○		○	●				○	○		●	●		○				●	○		○	
GE308	วรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยม แห่งอาเซียน (Southeast Asian Writers Award)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE309	การอ่านร้อยกรองไทย (Thai Poetry Recitation)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE310	นาฏศิลป์ไทย (Thai Classical Dance)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE311	แดนซ์ (Dance)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE312	การช้บรื่อง (Signing)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE313	ดนตรีวิจัักษณ์ (Music Appreciation)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE314	การจัดดอกไม้ (Flower Decoration)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE315	พัสดราภรณ์ (Costume and Garment)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE316	การออกแบบเครื่องแต่งกายและ การแต่งหน้า (Costume and Make-Up Design)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE317	ศิลปะวิจัักษณ์ (Art Appreciation)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE318	การละเล่นและเพลงพื้นบ้านไทย (Thai Folk Games and Songs)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	
		กลุ่มวัฒนธรรม																									
GE351	วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○	
GE352	สื่อบันเทิงอาเซียน (ASEAN Entertainment Media)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○	
GE353	ศิลปวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Cultures)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○	
GE354	อิทธิพลวัฒนธรรมต่างชาติในศิลปะ ไทย (Foreign Culture Influence on Thai Arts)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○	
GE355	ประวัติศาสตร์สังคมไทยหลังการ เปลี่ยนแปลงการปกครอง (History of Thailand’s Society after Revolution)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○	
GE356	อุดมการณ์สร้างชาติของจีน (China’s National Ideology)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○	
GE357	เหตุการณ์ปัจจุบันของโลก (Current World Events)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○	

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE358	ภาวะหลายภาษา (Multilingualism)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE359	การจัดการพิพิธภัณฑ์ (Museum Management)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE360	ปรัชญาตะวันตก (Western Philosophy)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE361	ปรัชญาตะวันออก (Eastern Philosophy)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE362	วัฒนธรรมชา (Tea Culture)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE363	วัฒนธรรมข้าว (Rice Culture)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE364	วัฒนธรรมน้ำ (Water Culture)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE365	ศาลเจ้าและการไหว้เจ้าของชาวจีน ในประเทศไทย (Chinese Shrine and Oblation in Thailand)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE366	ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ ในสังคมไทย	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
	(Ethic Diversity in Thai Society)																									
GE367	ความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย (Gender Diversity in Thai Society)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE368	คติชนสร้างสรรค์ (Creative Folklore)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE369	โบราณคดีของไทยและประเทศใกล้เคียง (Archeology in Thailand and Neighboring)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE370	ท้องถิ่นกับการสร้างสรรค์สินค้าทางวัฒนธรรม (Local and Creative Cultural Products)	●	●		○		●			○		●		○	○	○		○			○	○	○		○	○
GE371	ราชประเพณีและพระราชพิธีในสังคมไทย (Royal Trading and Ceremony in Thailand)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE372	ประเพณีประดิษฐ์ (Invented Tradition)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE373	ประเพณีและเทศกาลในสังคมไทย (Tradition and Festival in Thailand)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE374	ประวัติศาสตร์ของภาพถ่าย (History of Photography)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE375	ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน (Animation History)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE376	ความเชื่อในสังคมไทย (Faiths in Thai Society)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE377	โหราศาสตร์และการพยากรณ์ (Astrology and Forecasting)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE378	ศาสนาของโลก (World Religions)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE379	หมากล้อม (Go)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE380	หมากลุกไทยและสากล (Thai and International Chess)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน																										
กลุ่มคุณภาพชีวิต																										
GE401	ทักษะการรู้สารสนเทศในสังคม ดิจิทัล (Information Literacy Skills in Digital Society)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE402	เปิดโลกกว้างสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Discovery of Learning Society)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE403	ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Skills)	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●	●		○	●	●	○	○	○
GE404	เจนเอเรชั่น ซี กับคุณภาพชีวิต (Generational Z and Quality of Life)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE405	จิตวิทยาพัฒนาการ (Developmental Psychology)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE406	จิตวิทยากับการบริหารตนเอง (Psychology for S3elf- Management)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE407	จิตวิทยากับการทำงานเป็นทีม (Psychology for Teamwork)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE408	การพัฒนาบุคลิกภาพผู้นำ (Personality Development for Leaders)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE409	แฟชั่น (Fashion)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE410	การทำอาหาร (Cooking)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE411	การดูแลสุขภาพและความงาม (Health and Beauty Care)	●	○		○				●				○		●	○							○			○
กลุ่มสังคมยั่งยืน																										
GE451	ศาสตร์ของพระราชา (Knowledge of the King)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE452	หอการค้าไทยและมหาวิทยาลัย ของเรา (TCC and Our UTCC)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE453	สังคมศึกษาเพื่อสังคมที่ยั่งยืน (Social Studies for Sustainable Society)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE454	กฎหมายสำหรับชีวิตประจำวัน (Law for Everyday Life)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE455	ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)	●		●				○	●			●		●	○	●		●				○	●		●	●
GE456	การท่องเที่ยวเชิงภูมิศาสตร์และ วัฒนธรรม (Geography and Cultural Tourism)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE457	ภูมิ-ประวัติศาสตร์การท่องเที่ยว ไทย (Geography and History for Thai Tourism)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE458	มโนทัศน์เรื่องความตาย (Concept of Death)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE459	พุทธธรรมกับการแก้ปัญหาชีวิต (Buddhist Principles and Life Solutions)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○

รหัสวิชา Course Code	รายวิชา Course Name	คุณธรรม จริยธรรม Ethics and Morals					ความรู้ Knowledge					ทักษะทางปัญญา Cognitive Skills				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ Interpersonal Skills and Responsibility					ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
GE460	นิเวศสำนึก (Ecological Consciousness)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○
GE461	สิ่งแวดล้อมในอาเซียน (ASEAN Environment)	●	●		○		●			○		○			●	○		○			○	○	○		○	○

ภาคผนวก ข

ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย
การศึกษาระบบหน่วยกิต ชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545

ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิต ชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๔๕

โดยที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรให้มีการจัดทำระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิตให้เหมาะสมกับกาลสมัย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๓ แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. ๒๕๒๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๓๕ สภามหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ ๒๑๓ เมื่อวันที่ ๑๖ สิงหาคม ๒๕๔๕ จึงมีมติให้ตราระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๔๕ ไว้ดังนี้

ข้อ ๑. ระเบียบนี้เรียกว่า "ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๔๕"

ข้อ ๒. ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศ ๒๕๔๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓. ให้ยกเลิกความในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๓๗ และระเบียบ ประกาศ คำสั่งหรือข้อบังคับอื่นที่ขัดต่อระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๔. ระบบการศึกษา

๔.๑ มหาวิทยาลัยจัดการศึกษาในระบบทวิภาคโดยแบ่งเวลาการศึกษาในปีหนึ่ง ๆ ออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ คือ ภาคต้นและภาคปลาย และอาจจะมีภาคฤดูร้อนต่อจากภาคปลายอีกหนึ่งภาคก็ได้ ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ ภาคฤดูร้อนมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๘ สัปดาห์ และจัดให้มีชั่วโมงการศึกษาในแต่ละวันรวมกันทั้งหมดเท่ากับการศึกษาในภาคปกติ

๔.๒ เวลาการศึกษาของภาคฤดูร้อน ๓ ภาค ให้เทียบเท่ากับเวลาการศึกษาของภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาค

๔.๓ คำว่า "หน่วยกิต" หมายถึง หน่วยที่แสดงปริมาณการศึกษา ซึ่งมหาวิทยาลัยจัดให้นักศึกษาตามปกติ หนึ่งหน่วยกิต หมายความว่านักศึกษาต้องศึกษาในห้องเรียนสัปดาห์ละหนึ่งชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษา และทำงานที่กำหนดให้ภายนอกห้องเรียนอีกไม่น้อยกว่าสองเท่าตัว

๔.๓.๑ วิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาสัปดาห์ละ ๑ ชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๔.๓.๒ วิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองสัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ยกเว้นบางสาขาวิชา ซึ่งอาจจะกำหนดเวลาให้สูงกว่า ๒ ชั่วโมง ได้ตามความเหมาะสม

๔.๓.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่าสัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๔.๓.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำ โครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่าสัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมง ต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

ข้อ ๕. คุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษา

ผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษาจะต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

๕.๑ เป็นผู้ไม่มีโรคติดต่ออย่างร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ และโรคที่จะเบียดเบียนขัดขวางต่อการศึกษา

๕.๒ ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียอย่างร้ายแรง

๕.๓ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาประโยคมัธยมศึกษาตอนปลายสายสามัญ (ม.๖ หรือ ม.ศ.๕) หรือประโยคมัธยมศึกษาตอนปลายสายอาชีพ (ม.ศ.๖ หรือ ปวช.) ที่หน่วยงานของรัฐรับรอง หรือประกาศนียบัตรอื่นที่กระทรวง-ศึกษาธิการเทียบเท่า หรือเป็นหรือเคยเป็นนักศึกษาของสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาซึ่งหน่วยงานของรัฐรับรอง

๕.๔ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีสาขาวิชาใดวิชาหนึ่งจากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (วิทยาลัยการค้า) และสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น

๕.๕ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยอื่นหรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศ หรือต่างประเทศ ซึ่งทบวงมหาวิทยาลัยรับรอง และสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น

ข้อ ๖. การคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษา

การรับสมัครและการสอบคัดเลือกผู้สมัครเป็นนักศึกษาตามข้อ ๕ ให้เป็นไปตามระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยที่เกี่ยวกับการสอบคัดเลือก

สภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยอาจจะอนุมัติให้ผู้มีคุณสมบัติตามข้อ ๕ เข้าศึกษาโดยไม่ต้องคัดเลือก แต่จะต้องเป็นผู้ที่หน่วยราชการหรือองค์การระหว่างประเทศเป็นผู้ขอให้เข้าศึกษา

ข้อ ๗. การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา

๗.๑ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจะมีสถานภาพเป็นนักศึกษาต่อเมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา โดยต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาด้วยตนเองตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๗.๒ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกแต่ไม่สามารถขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดจะต้องได้รับอนุมัติจากอธิการบดี และต้องขึ้นทะเบียนภายใน ๗ วัน นับจากวันขึ้นทะเบียนที่มหาวิทยาลัยกำหนด มิฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ

ข้อ ๘. การเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต

การเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของนักศึกษาจากสถาบันอื่นเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย สำหรับหลักสูตรที่สูงกว่าปริญญาตรีให้มีหลักเกณฑ์ต่าง ๆ เป็นไปตามประกาศของทบวงมหาวิทยาลัยและระเบียบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๙. การลงทะเบียน

๙.๑ การลงทะเบียนจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ถ้ามีวิชาใดวิชาหนึ่งที่ต้องศึกษาก่อน (Prerequisite) ซึ่งได้กำหนดไว้ในหลักสูตร นักศึกษาจะต้องศึกษาวิชาที่ต้องศึกษาก่อนหรือสอบวิชาที่ต้องศึกษาก่อนให้ได้ หรือได้รับอนุมัติจากคณบดีเป็นกรณีพิเศษ จึงจะมีสิทธิลงทะเบียนวิชานั้นๆ

๙.๒ มหาวิทยาลัยจะกำหนดให้มีการลงทะเบียนศึกษาวิชาต่าง ๆ ในต้นภาคการศึกษา นักศึกษาที่ไม่ได้ลงทะเบียนภายในเวลาที่กำหนดจะไม่มีสิทธิเข้าเรียนในภาคการศึกษานั้น ยกเว้นในกรณีที่นักศึกษามีเหตุจำเป็นสุดวิสัย และได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนได้เป็นกรณีพิเศษจากคณบดี โดยจะต้องเสียค่าปรับตามประกาศของมหาวิทยาลัย

สำหรับนักศึกษาที่ไม่สามารถลงทะเบียนศึกษาวิชาในภาคการศึกษาปกติจะต้องยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดีและปฏิบัติตามระเบียบฉบับนี้ ข้อ ๒๐. เพื่อรักษาสถานภาพนักศึกษาภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยประกาศ มิฉะนั้นจะถูกจำหน่ายชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา

๙.๓ จำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาจะลงทะเบียนศึกษาได้มีดังนี้

๙.๓.๑ ภาคปกติ

๙.๓.๑.๑ นักศึกษาปกติ จะต้องลงทะเบียนศึกษาในแต่ละภาคการศึกษาปกติไม่ต่ำกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต สำหรับภาคฤดูร้อนจะลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๑๐ หน่วยกิต

๙.๓.๑.๒ นักศึกษาวิทยาบัณฑิต จะต้องลงทะเบียนศึกษาในภาคการศึกษาปกติไม่ต่ำกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๖ หน่วยกิต สำหรับภาคฤดูร้อนลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต แต่อาจยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดี เพื่อลงทะเบียนศึกษามากกว่าที่กำหนดไว้ได้อีกไม่เกิน ๓ หน่วยกิต ทั้งภาคปกติและภาคฤดูร้อน

๙.๓.๒ ภาคค่ำ

๙.๓.๒.๑ นักศึกษาปกติ จะต้องลงทะเบียนศึกษาในแต่ละภาคการศึกษาปกติไม่ต่ำกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๙ หน่วยกิต และในภาคฤดูร้อนจะลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

๙.๓.๒.๒ นักศึกษาวิทยาบัณฑิต จะต้องลงทะเบียนศึกษาในภาคการศึกษาปกติไม่ต่ำกว่า ๖ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๖ หน่วยกิต และในภาคฤดูร้อนลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๔ หน่วยกิต แต่อาจยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดี เพื่อลงทะเบียนศึกษามากกว่าที่กำหนดไว้ได้อีกไม่เกิน ๓ หน่วยกิต ทั้งภาคปกติและภาคฤดูร้อน

๙.๔ นักศึกษาอาจจะลงทะเบียนศึกษาวิชาต่ำกว่าที่กำหนดไว้ตามข้อ ๙.๓.๑ และ ๙.๓.๒ ได้ในกรณีที่นักศึกษามีวิชาที่ต้องศึกษาให้ครบตามหลักสูตรภายในสองภาคการศึกษาปกติ โดยได้รับอนุมัติจากคณบดี

๙.๕ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนศึกษาวิชาด้วยตนเองตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๙.๖ ให้นักศึกษาภาคปกติและภาคค่ำลงทะเบียนเรียนร่วมกันได้ โดยมีเงื่อนไขดังนี้

๙.๖.๑ วิชาที่จะลงทะเบียนเรียนนั้นจะต้องเป็นวิชาที่ได้รับความเห็นชอบจากคณบดี

๙.๖.๒ นักศึกษาภาคปกติที่ลงทะเบียนเรียนวิชาที่เปิดสอนของภาคค่ำ และนักศึกษาภาคค่ำที่ลงทะเบียนเรียนวิชาที่เปิดสอนของนักศึกษาภาคปกตินั้นจะต้องเป็นนักศึกษาที่จะสำเร็จการศึกษาตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๔๕

๙.๖.๓ การลงทะเบียนเรียนร่วมกันระหว่างนักศึกษาภาคปกติและภาคค่ำ ให้ลงทะเบียนได้เฉพาะในสองภาคการศึกษาปกติ และหนึ่งภาคฤดูร้อนที่จะสำเร็จการศึกษาเท่านั้น

๙.๖.๔ จำนวนหน่วยกิตในการลงทะเบียนและระยะเวลาศึกษาจะต้องเป็นไปตามระเบียบทั้งภาคปกติและภาคค่ำ

ข้อ ๑๐. การเพิ่มและการเพิกถอนวิชา

๑๐.๑ ภายใต้บังคับแห่งระเบียบฉบับนี้ ข้อ ๑๑ การขอเพิ่มวิชาจะกระทำได้ภายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคเรียนของภาคการศึกษาปกติ หรือภายใน ๑ ๑/๒ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาของภาคฤดูร้อน โดยได้รับอนุมัติจากอาจารย์ที่ปรึกษา

๑๐.๒ การขอเพิกถอนวิชาต้องได้รับอนุมัติจากอาจารย์ที่ปรึกษา และให้มีผลดังต่อไปนี้

๑๐.๒.๑ การขอเพิกถอนภายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคเรียนของภาคการศึกษาปกติ หรือภายใน ๑ ๑/๒ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาของภาคฤดูร้อน วิชาที่ขอเพิกถอนนั้นจะไม่นับที่กสัญลักษณ์ W ในใบแสดงผลการศึกษา (Transcript)

๑๐.๒.๒ การเพิกถอนในสัปดาห์ที่ ๑๓ ของภาคการศึกษา หรือในสัปดาห์ที่ ๖ ของภาคฤดูร้อนนับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา วิชาที่ขอเพิกถอนนั้นจะนับที่กสัญลักษณ์ W ในใบแสดงผลการศึกษา (Transcript)

๑๐.๓ การขอเพิ่มและการขอเพิกถอนวิชานี้ จะต้องไม่ขัดกับจำนวนหน่วยกิตต่อภาคตามข้อ ๙.๓

ข้อ ๑๑. เวลาเรียน

นักศึกษาจะมีสิทธิเข้าสอบวิชาใดจะต้องมีเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด ในวิชานั้น ทั้งนี้ยกเว้นในวิชาที่คณบดีได้ประกาศไว้ก่อนว่าจะไม่คิดเวลาศึกษาในวิชานั้น

ข้อ ๑๒. ค่าเล่าเรียน ค่าบำรุง และค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๓. ระยะเวลาการศึกษา

๑๓.๑ ภาคปกติ นักศึกษาต้องศึกษามีกำหนดระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๖ ภาคการศึกษา ปกติหรือเทียบเท่า และอย่างมากไม่เกิน ๑๖ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่า และต้องเรียนครบตามหลักสูตร

๑๓.๒ ภาคค่ำ นักศึกษาต้องศึกษามีกำหนดระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๗ ภาคการศึกษา หรือเทียบเท่า และอย่างมากไม่เกิน ๒๐ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่า และต้องเรียนครบตามหลักสูตร

๑๓.๓ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยให้เทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตตามระเบียบฉบับนี้ ข้อ ๘ ให้มีระยะเวลาการศึกษาตามประกาศของทบวงมหาวิทยาลัยและระเบียบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๔. สัญลักษณ์แสดงผลการศึกษา

๑๔.๑ ผลการสอบของแต่ละวิชา จะจัดออกมาเป็นลำดับชั้น ซึ่งมีแต้มประจำดังนี้

ลำดับชั้น	ความหมาย	แต้ม
A	ดีเลิศ Excellent	๔
B+	ดีมาก Very Good	๓.๕
B	ดี Good	๓
C+	ดีพอใช้ Fairly Good	๒.๕
C	พอใช้ Fair	๒
D+	อ่อน Poor	๑.๕
D	ผ่าน Pass	๑
F	ตก Failed	๐

การให้ F จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้

๑๔.๑.๑ นักศึกษาเข้าสอบและสอบตก

๑๔.๑.๒ นักศึกษาขาดสอบ โดยไม่ได้รับอนุมัติจากคณบดี

๑๔.๑.๓ นักศึกษาไม่มีสิทธิเข้าสอบ เนื่องจากการตัดสินใจว่ามิเวลาเรียนไม่ถึง ร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในวิชานั้น

๑๔.๑.๔ นักศึกษาทำผิดระเบียบสอบไล่ และได้รับการตัดสินให้สอบตก

๑๔.๒ นอกจากลำดับชั้นทั้ง ๘ ดังกล่าวในข้อ ๑๔.๑ ผลการศึกษาของวิชาหนึ่งๆ อาจแสดงด้วยสัญลักษณ์ต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
W	เพิกถอนโดยได้รับอนุมัติ (Withdrawal with Permission)
I	การวัดผลไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	พอใจ (Satisfactory)
U	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)

๑๔.๒.๑ การให้สัญลักษณ์ W จะกระทำเฉพาะวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนไว้แล้ว โดยนักศึกษาขอเพิกถอนวิชานั้นภายในเวลาที่ระบุไว้ในข้อ ๑๐.๒ และได้รับอนุมัติ

๑๔.๒.๒ การให้สัญลักษณ์ I ในวิชาใดจะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

ก. อาจารย์ผู้สอนเห็นสมควรให้รอผลการศึกษาเพราะนักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบการศึกษา หรือการวัดผลของวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์ ทั้งนี้ต้องได้รับอนุมัติจากคณบดี

ข. นักศึกษาป่วยนอนพักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลในวันที่ต้องสอบวิชานั้น โดยมีใบรับรองแพทย์และใบแสดงการรักษาของสถานพยาบาลของทางราชการ หรือโรงพยาบาลเอกชน

ค. นักศึกษาป่วยและได้มาสอบในวันที่มีการสอบ หากนักศึกษาไม่สามารถทำการสอบได้ พยาบาลของมหาวิทยาลัยและกรรมการอำนวยการสอบ ๒ ท่านที่ได้รับมอบหมายได้ร่วมกันพิจารณาแล้วเห็นว่าไม่ควรให้ทำการสอบต่อไป ทั้งนี้ นักศึกษาต้องมาตามกำหนดเวลาที่มีสิทธิเข้าสอบในวิชานั้น

ง. นักศึกษาประสบอุบัติเหตุในวันที่มีการสอบจนไม่สามารถทำการสอบได้

จ. บิดา หรือมารดา หรือญาติใกล้ชิดของนักศึกษาถึงแก่กรรม และมีภารกิจจะต้องจัดงานศพ ทั้งนี้ ต้องลาได้ไม่เกิน ๗ วัน

ฉ. นักศึกษาได้รับทุนไปต่างประเทศในระยะเวลาสั้นในช่วงที่มีการสอบ

ช. นักศึกษาได้รับเลือกให้เป็นตัวแทนระดับชาติในการแข่งขันกีฬา และ/หรือเผยแพร่ศิลปและวัฒนธรรม ทั้งนี้ จะต้องอยู่ในระหว่างการสอบ

ซ. นักศึกษาได้รับหมายเรียกเกณฑ์ทหารเรียกระดมพล หรือหมายศาลในช่วงที่มีการสอบ

ทั้งนี้ จะต้องได้รับอนุมัติจากประธานกรรมการอำนวยการสอบ และนักศึกษาต้องทำการสอบ และ/หรือทำงานที่กำหนดให้ทำเพิ่มเติมให้เสร็จ เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนรายงานผลการสอบได้ภายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป มิฉะนั้นสัญลักษณ์ I จะเปลี่ยนเป็น F และการให้สัญลักษณ์ I ตามข้อ ข. ถึง ฉ. นักศึกษาจะต้องเสียค่าธรรมเนียมในการสอบแก่สัญลักษณ์ I ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๕. การประเมินผลการศึกษา

๑๕.๑ การประเมินผลการศึกษาให้กระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาแต่ละภาค

๑๕.๒ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมของนักศึกษาเพื่อให้ครบหลักสูตรให้นับเฉพาะหน่วยกิตของวิชาที่สอบได้เท่านั้น

ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนศึกษาซ้ำวิชาที่สอบได้ลำดับชั้นไม่สูงกว่า D^+ มากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นับจำนวนหน่วยกิตของวิชาในหลักสูตรไปคิดหน่วยกิตสะสมเพียงครั้งเดียว ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนศึกษาซ้ำวิชาที่ระบุไว้ว่าเทียบเท่าวิชาอื่นที่ศึกษามาแล้วหรือกำลังศึกษาอยู่ การคิดหน่วยกิตสะสมให้นับหน่วยกิตของวิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้น

๑๕.๓ การรวมจำนวนหน่วยกิต เพื่อใช้ในการคำนวณแต้มเฉลี่ยสะสมจะนับจากหน่วยกิตของวิชาในหลักสูตรที่นักศึกษาสอบได้ลำดับชั้น A B^+ B C^+ C D^+ หรือ D เท่านั้น ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนศึกษาซ้ำวิชาที่สอบได้ลำดับชั้นไม่สูงกว่า D^+ มากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นับจำนวนหน่วยกิตและแต้มที่ได้จากผลการศึกษาครั้งสุดท้ายไปใช้ในการคำนวณ ทั้งนี้ การลงซ้ำวิชานั้น นักศึกษาจะได้ลำดับชั้นไม่สูงกว่า B

๑๕.๔ แด้มเฉลี่ยมี ๒ ประเภท ซึ่งคำนวณได้ดังนี้คือ

๑๕.๔.๑ แด้มเฉลี่ยประจำภาค ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาในภาคการศึกษานั้น โดยเอาผลรวมของผลคูณของหน่วยกิตกับแด้มของแต่ละวิชาตั้งหารด้วยผลรวมของหน่วยกิตของวิชาที่ศึกษาในภาคการศึกษานั้น ๆ

๑๕.๔.๒ แด้มเฉลี่ยสะสม ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษา ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงการสอบไล่ครั้งสุดท้าย โดยเอาผลรวมของผลคูณของหน่วยกิตกับแด้มของแต่ละวิชาตั้งหารด้วยผลรวมของหน่วยกิตของวิชาที่ศึกษามาทั้งหมด ยกเว้นวิชาที่ได้ลำดับชั้น F

ข้อ ๑๖. การสอบตกและการเรียนซ้ำ

๑๖.๑ นักศึกษาที่สอบตกในวิชาบังคับ จะต้องลงทะเบียนศึกษาวิชานั้นซ้ำอีกจนกว่าจะสอบได้

๑๖.๒ นักศึกษาที่สอบตกในวิชาเลือก จะต้องลงทะเบียนวิชานั้นซ้ำอีกหรือเลือกศึกษาวิชาอื่นแทนก็ได้

๑๖.๓ นักศึกษาจะศึกษาซ้ำวิชาได้แต่เฉพาะวิชาที่สอบได้ลำดับชั้นไม่สูงกว่า D+ เท่านั้น

ข้อ ๑๗. สภาพนักศึกษา

๑๗.๑ การจำแนกสภาพนักศึกษา จะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาภาคปกติแต่ละภาค ทั้งนี้ยกเว้นนักศึกษาที่เข้าศึกษาเป็นปีแรก การจำแนกสภาพนักศึกษาจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติที่สองนับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาสำหรับภาคฤดูร้อนให้นำผลการศึกษาไปรวมกับผลการศึกษาในภาคการศึกษาปกติถัดไป

๑๗.๒ นักศึกษาปกติ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้แด้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๑๗.๓ นักศึกษาวิทย์ฯ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้แด้มเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐

ข้อ ๑๘. การพ้นสภาพ

๑๘.๑ นักศึกษาต้องสอบให้ได้แด้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๑.๕๐ ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ มิฉะนั้นจะพ้นสภาพนักศึกษา ยกเว้นนักศึกษาที่เข้าศึกษาเป็นภาคแรก

๑๘.๒ นักศึกษาต้องสอบให้ได้แด้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๑.๗๕ เป็นเวลา ๒ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน มิฉะนั้นจะพ้นสภาพนักศึกษา ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาแรกของนักศึกษา

๑๘.๓ นักศึกษาภาคปกติที่มีระยะเวลาการศึกษาครบ ๑๖ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่า หรือนักศึกษาภาคค่ำที่มีระยะเวลาการศึกษาครบ ๒๐ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่าแล้ว แต่สอบได้หน่วยกิตยังไม่ครบตามหลักสูตรที่ดี หรือได้แด้มเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐ ก็ดี จะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

๑๘.๔ นักศึกษาที่ไม่ลงทะเบียน หรือไม่ติดต่อกองทะเบียนและประมวลผลตามข้อ ๙.๒ มหาวิทยาลัยจะจำหน่ายชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา

๑๘.๕ มหาวิทยาลัยสั่งให้พ้นสภาพนักศึกษาด้วยเหตุกระทำผิดวินัยอย่างร้ายแรง

๑๘.๖ มีคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้ลงโทษจำคุก เว้นแต่ความผิดอันได้กระทำโดยประมาทหรือความผิดลหุโทษ

๑๘.๗ ลาออก

๑๘.๘ ตาย

ข้อ ๑๙. การเทียบฐานะชั้นปีของนักศึกษา

- ๑๙.๑ นักศึกษาที่สอบได้ต่ำกว่า ๓๓ หน่วยกิต ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๑
- ๑๙.๒ นักศึกษาที่สอบได้ตั้งแต่ ๓๓ หน่วยกิต ขึ้นไปแต่ต่ำกว่า ๖๖ หน่วยกิต ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๒
- ๑๙.๓ นักศึกษาที่สอบได้ตั้งแต่ ๖๖ หน่วยกิต ขึ้นไปแต่ต่ำกว่า ๙๙ หน่วยกิต ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๓
- ๑๙.๔ นักศึกษาที่สอบได้ตั้งแต่ ๙๙ หน่วยกิต ขึ้นไปให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔

ข้อ ๒๐. การลาพักการศึกษา

- ๒๐.๑ นักศึกษาอาจจะยื่นคำร้องขออนุมัติลาพักการศึกษาได้ในกรณีหนึ่งกรณีใดดังต่อไปนี้
- ๒๐.๑.๑ ถูกเกณฑ์ หรือระดมเข้ารับราชการทหารกองประจำการ
- ๒๐.๑.๒ ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน
- ๒๐.๑.๓ เจ็บป่วยจนต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของทางราชการหรือโรงพยาบาลเอกชน
- ๒๐.๑.๔ มีเหตุจำเป็นสุดวิสัยอันควรได้รับการพิจารณาให้ลาพักการศึกษาได้
- ทั้งนี้ ให้นักศึกษายื่นคำร้องโดยเร็วที่สุดและให้คณบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ
- ๒๐.๒ นักศึกษาที่มีความจำเป็นส่วนตัวอื่นอาจยื่นคำร้องลาพักการศึกษาได้ถ้ามีคุณสมบัติดังต่อไปนี้
- ๒๐.๒.๑ ได้ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมาแล้วอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษา
- ๒๐.๒.๒ มีแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ทั้งนี้ ให้นักศึกษายื่นคำร้องโดยเร็วที่สุดและให้คณบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ
- ๒๐.๓ การลาพักการศึกษาตามข้อ ๒๐.๑ และ ๒๐.๒ นั้น ให้อนุมัติได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาปกติ ถ้านักศึกษายังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักต่อไปอีก ให้อธิการบดีอนุมัติการลาพักเป็นกรณีพิเศษ
- ๒๐.๔ ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาได้ ให้นับระยะเวลาที่ลาอยู่ในระยะเวลาการศึกษาด้วย ยกเว้นนักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักได้ตามข้อ ๒๐.๑.๑
- ๒๐.๕ ระยะเวลาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษานักศึกษาจะต้องชำระค่ารักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาทุกภาคการศึกษาปกติ มิฉะนั้นจะพ้นสภาพนักศึกษา ยกเว้นนักศึกษาที่ลงทะเบียนและลาพักการศึกษาล้าง ๔ สัปดาห์ ของภาคการศึกษาปกติ
- ๒๐.๖ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาเมื่อจะกลับเข้าศึกษาต่อ ให้รายงานตัวต่อกองทะเบียนและประมวลผล และคณบดีที่นักศึกษาสังกัดอยู่ตามลำดับ
- ๒๐.๗ เมื่อนักศึกษาได้รับอนุมัติให้กลับเข้าศึกษาต่อแล้ว ให้มีสภาพนักศึกษาเหมือนก่อนได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา

ข้อ ๒๑. นักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบ

การลงโทษนักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบไล่ปลายภาค หรือการสอบระหว่างภาคให้คนบติที่นักศึกษาสังกัดอยู่ และ/หรือคณะกรรมการอำนวยการสอบเป็นผู้พิจารณาว่าเป็นความผิดทุจริตหรือส่อเจตนาทุจริต หรือเป็นความผิดอย่างอื่น

๒๑.๑ ถ้าเป็นความผิดประเภททุจริต ให้ลงโทษนักศึกษาผู้กระทำความผิดดังต่อไปนี้

๒๑.๑.๑ ให้อธิการบดีสั่งให้ลดระดับชั้น F ในวิชาที่กระทำผิดระเบียบการสอบ ส่วนวิชาอื่นที่นักศึกษาลงทะเบียนไว้ ถ้าเป็นวิชาที่สอบมาแล้ว ให้ได้ผลการสอบตามที่สอบได้จริง ถ้าเป็นวิชาที่ยังไม่ได้สอบก็ให้ดำเนินการสอบตามปกติ และให้ได้ผลการสอบตามที่สอบได้จริง

๒๑.๑.๒ ให้อธิการบดีสั่งพักการศึกษา นักศึกษาผู้กระทำผิด ๑ ภาคการศึกษาปกติเป็นอย่างน้อย การสั่งพักการศึกษาของนักศึกษาผู้กระทำผิดนั้น ให้เริ่มในภาคการศึกษาปกติ ถัดจากภาคการศึกษาที่กระทำผิด หากภาคที่ถัดจากภาคการศึกษาที่กระทำผิดเป็นภาคฤดูร้อน ให้สั่งพักภาคต้นของปีการศึกษาถัดไป ยกเว้นนักศึกษาที่จะสำเร็จการศึกษาในภาคฤดูร้อนให้สั่งพักภาคฤดูร้อนนั้น และให้นับระยะเวลาที่ถูกสั่งพักการศึกษาเฉพาะภาคการศึกษาปกติในการคิดสภาพนักศึกษาและระยะเวลาการศึกษาด้วย เมื่อนักศึกษาจะกลับเข้ามาศึกษาตามปกติ จะต้องชำระค่ารักษาสถานภาพให้ครบถ้วนเสียก่อน

ในกรณีนักศึกษาที่ถูกสั่งพักการศึกษาไปลงทะเบียนเรียนวิชาใดก็ตามในสถาบันอุดมศึกษาอื่นๆ มหาวิทยาลัยจะไม่เทียบวิชาหรือรับโอนหน่วยกิตให้

๒๑.๒ ถ้าเป็นความผิดประเภททุจริตชั้นร้ายแรงให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้สั่งให้พ้นสภาพจากการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๒๒. การขอคืนค่าเล่าเรียน

เงินค่าเล่าเรียน ค่าหน่วยกิต ค่าบำรุง และค่าธรรมเนียมต่างๆ ยกเว้นค่าประกันของเสียหาย เมื่อมหาวิทยาลัยได้รับและออกใบเสร็จรับเงินให้นักศึกษาแล้ว มหาวิทยาลัยจะไม่คืนให้ เว้นแต่

๒๒.๑ นักศึกษาขอเพิกถอนวิชา เพราะมหาวิทยาลัยประกาศยกเลิกการสอนวิชานั้น นักศึกษามีสิทธิขอคืนค่าเล่าเรียนวิชานั้นได้เต็มจำนวนภายในกำหนด ๗ วัน นับถัดจากวันประกาศยกเลิก

๒๒.๒ นักศึกษาขอเพิกถอนวิชาภายใน ๓ สัปดาห์ของภาคการศึกษาปกติหรือภายใน ๑ ๑/๒ สัปดาห์ของภาคฤดูร้อน นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา มีสิทธิจะขอคืนค่าเล่าเรียนวิชานั้นได้เต็มจำนวน แต่ทั้งนี้ไม่รวมถึงนักศึกษาที่สอบคัดเลือกเข้ามาได้ในการศึกษาภาคแรก จะไม่ได้รับสิทธิดังกล่าว

๒๒.๓ นักศึกษาขอเพิกถอนวิชาเมื่อพ้นกำหนดในข้อ ๒๒.๒ จะไม่มีสิทธิขอคืนค่าเล่าเรียนวิชานั้น

ข้อ ๒๓. ระยะเวลาการศึกษาและการขอรับปริญญา

ในภาคการศึกษาสุดท้าย เมื่อนักศึกษาสอบได้จำนวนหน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตร และได้แต้มเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ มีสิทธิยื่นคำร้องแสดงความจำนงรับปริญญาบัตรต่อกองทะเบียนและประมวลผล

เมื่อนักศึกษาสำเร็จการศึกษาแล้ว ให้ขึ้นทะเบียนบัณฑิตและขึ้นทะเบียนเป็นสามัญสมาชิกสมาคมศิษย์เก่ามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ข้อ ๒๔. การให้อนุมัติปริญญา

นักศึกษาผู้ใดศึกษาได้หน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตรชั้นปริญญา ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง ๒.๐๐ แต่ไม่ต่ำกว่า ๑.๕๐ หรือสอบได้หน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในแต่ละสาขาวิชาของหลักสูตรแต่ยังไม่ถึงชั้นปริญญา มีสิทธิขอรับอนุมัติปริญญาได้

ข้อ ๒๕. การอนุมัติปริญญา

๒๕.๑ นักศึกษาที่จะได้รับอนุมัติปริญญาจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

๒๕.๑.๑ สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร ภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๓

๒๕.๑.๒ ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๒๕.๑.๓ มีความประพฤติดี

๒๕.๑.๔ ไม่มีพันธะติดค้างหนี้สินใดๆ กับมหาวิทยาลัย

๒๕.๒ นักศึกษาที่สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร แต่แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง ๒.๐๐ จะได้รับอนุมัติปริญญาได้ก็ต่อเมื่อ

๒๕.๒.๑ ลงทะเบียนศึกษาวิชาที่เปิดสอนตามหลักสูตรต่อไปอีกจนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๓ ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา

๒๕.๒.๒ ลงทะเบียนศึกษาซ้ำเฉพาะวิชาซึ่งนักศึกษาเคยสอบได้ลำดับชั้น D+ D หรือ F จนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๓ ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา

๒๕.๓ ในกรณีที่ได้รับร้องเรียนหรือปรากฏแก่มหาวิทยาลัยว่า นักศึกษาผู้ใดมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะระงับการอนุมัติปริญญาเอาไว้ก่อน เพื่อสอบสวนพฤติกรรมและหาความจริง

ในกรณีที่ผลของการสอบสวนเป็นที่ปรากฏชัดว่านักศึกษาผู้นั้นมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรงจริง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะไม่อนุมัติปริญญา

ข้อ ๒๖. การให้ปริญญาเกียรตินิยม

๒๖.๑ นักศึกษาที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมนั้น จะต้องมีความประพฤติตามข้อ ๒๕ และคุณสมบัติอื่นครบถ้วนตามข้อ ๒๖.๒ ๒๖.๓ และ ๒๖.๔

๒๖.๒ ปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง นักศึกษาที่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง จะต้องมีความประพฤติดังนี้

๒๖.๒.๑ นักศึกษาภาคปกติหรือภาคค่ำ ต้องสอบไล่ได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตรที่กำหนด ใ้ภายในเวลาที่กำหนดในหลักสูตรภาคปกติ (๔ ปี) หรือหลักสูตรภาคค่ำ (๕ ปี) ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ ลาพักการศึกษา และ

๒๖.๒.๒ เป็นผู้ที่ได้แต้มเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป และไม่เคยสอบวิชาใดได้ในลำดับ ชั้น F และต้องไม่เคยสอบได้ในลำดับชั้น D+ หรือ D ในวิชาเอก

๒๖.๓ ปริญญาเกียรตินิยมอันดับสอง นักศึกษาที่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับสองจะ ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

๒๖.๓.๑ นักศึกษาภาคปกติหรือภาคค่ำ ต้องสอบไล่ได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตรที่กำหนด ใ้ภายในเวลาที่กำหนดในหลักสูตรภาคปกติ (๔ ปี) หรือหลักสูตรภาคค่ำ (๕ ปี) ทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ ลาพักการศึกษาและ

๒๖.๓.๒ เป็นผู้ที่ได้แต้มเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไปและไม่เคยสอบวิชาใดได้ในลำดับ ชั้น F

๒๖.๔ นักศึกษาที่สอบไล่ได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตรในกรณีระยะเวลาศึกษาเกินกว่า เวลาที่กำหนดในหลักสูตรภาคปกติ (๔ ปี) หรือหลักสูตรภาคค่ำ (๕ ปี) ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพัก มี สิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยม ตามข้อ ๒๖.๒.๒ หรือ ข้อ ๒๖.๓.๒ ในกรณีระยะเวลาศึกษาที่เกินไปนั้นเกิดจากข้อขัดข้อง เกี่ยวกับการจัดตารางสอน หรือเกี่ยวข้องกับอุปกรณ์และ/หรือห้องปฏิบัติการที่ไม่ได้อยู่ในความรับผิดชอบของนักศึกษา

ข้อ ๒๗. การถอดถอนปริญญา

ผู้สำเร็จการศึกษาและได้รับอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัยเป็นบัณฑิต ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้ อาจถูก ถอดถอนปริญญาโดยสภามหาวิทยาลัย

๒๗.๑ เมื่อปรากฏแก่มหาวิทยาลัยในภายหลังว่าบัณฑิตผู้นั้นมีคุณสมบัติไม่เป็นไปตาม ข้อ ๕. และข้อ ๒๕. แห่งระเบียบนี้

๒๗.๒ บัณฑิตผู้นั้น ได้มาซึ่งปริญญาโดยทุจริต

ข้อ ๒๘. ให้ใช้ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๓๘ บังคับแก่นักศึกษาที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยก่อนปีการศึกษา ๒๕๔๕ ไปจนกว่าจะสำเร็จการ ศึกษาหรือพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๒๙. ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้และให้มีอำนาจออกประกาศ คำสั่ง กำหนดแนวทางปฏิบัติ เพื่อให้การดำเนินงานของมหาวิทยาลัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุผลตามเจตนารมณ์ของระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๓๐ สิงหาคม ๒๕๔๕

(ลงชื่อ) อาจารย์ เตาลานนท์
(ดร.อาจารย์ เตาลานนท์)
นายกสภามหาวิทยาลัย

สำเนาถูกต้อง

ดร.อุไรวรรณ นนทสิทธิ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุไรวรรณ นนทสิทธิ์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย
การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญา (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2554

(สำเนา)

ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2554

เพื่อให้มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยบรรลุพันธกิจหลักในการมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีลักษณะพึงประสงค์ตาม
อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย กล่าวคือ มีความใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และมีภาพลักษณ์ทางธุรกิจระดับสากล

นายกสภามหาวิทยาลัยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา 34(2) แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษา
เอกชน พ.ศ. 2546 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2550 และมติสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ในการประชุมครั้งที่
5/2554 (286) เมื่อวันที่ 23 กันยายน 2554 จึงแก้ไขเพิ่มเติมระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วย การศึกษา
ระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า "ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญา
บัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2554"

ข้อ 2 ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับนับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิกข้อความแห่งระเบียบว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ข้อ 24
การให้อนุปริญญา และให้ใช้ข้อความต่อไปนี้แทน

ผู้ที่สอบไล่ได้ครบทุกลักษณะวิชาตามหลักสูตรปริญญาตรี และได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอด
หลักสูตรต่ำกว่าเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี แต่ไม่ต่ำกว่าหนึ่งจุดเจ็ดห้าจากระบบสี่แต้มระดับคะแนน
ให้ได้รับอนุปริญญา

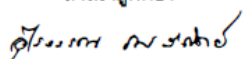
ข้อ 4 ให้เพิ่มเติมข้อความในข้อ 25 การอนุมัติปริญญา

25.1.6 สอบผ่านข้อสอบวัดมาตรฐานความรู้ด้านภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และ
ด้านบริหารธุรกิจ ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ หากนักศึกษาไม่สามารถสอบผ่านครบทั้งสามด้าน นักศึกษา
จะไม่สามารถยื่นขอสำเร็จการศึกษาได้ การสอบผ่านข้อสอบวัดมาตรฐานความรู้ จะเริ่มต้นใช้บังคับสำหรับนักศึกษา
ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2555 เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2554

(ลงชื่อ) จิงชัย หาญเจนลักษณ์
(ดร.จิงชัย หาญเจนลักษณ์)
อุปนายกสภามหาวิทยาลัย
ทำหน้าที่แทนนายกสภามหาวิทยาลัย

สำเนาถูกต้อง



(รองศาสตราจารย์ ดร.อุไรวรรณ ธนสถิตย์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย
การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2557

(สำเนา)
ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 4)
พ.ศ.2557

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมีพันธกิจหลักในการมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพและคุณธรรมให้เป็นคนดีและเก่งสมบูรณ์พร้อมทั้ง ความรู้ ร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ มหาวิทยาลัยจึงได้มีการกำหนดลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยฯ หรือที่เรียกว่า บัณฑิตอุดมคติไทย เพื่อให้การดำเนินงานในกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทย ของมหาวิทยาลัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 34 (2) แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ.2546 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2550 สภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยในการประชุม ครั้งที่ 6/2557 (306) เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2557 มีมติให้ออกระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 4) พ.ศ.2557 ดังนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้ เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 4) พ.ศ.2557”

ข้อ 2 ให้ยกเลิกระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2554

ข้อ 3 ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2555 เป็นต้นไป

ข้อ 4 ให้เพิ่มความในข้อ 25 ของระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ.2545 ดังนี้

25.1.5 เข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทย อันประกอบด้วยกิจกรรมบังคับและกิจกรรมเลือกรวม 60 ชั่วโมง ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ หากนักศึกษาไม่เข้าร่วมกิจกรรมตามที่กำหนดให้ครบถ้วน นักศึกษาจะไม่สามารถยื่นขอสำเร็จการศึกษาได้

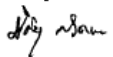
นักศึกษา ปวส. เทียบโอน ให้เข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทย จำนวน 30 ชั่วโมง อันประกอบด้วยกิจกรรมระดับมหาวิทยาลัย 15 ชั่วโมง และกิจกรรมระดับคณะ 15 ชั่วโมง

นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรระบบการศึกษาทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์ให้ได้รับการยกเว้นการเข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทยทั้งหมด

ข้อ 5 การเข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทยสำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาก่อนปีการศึกษา 2551 ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 319/2549

ประกาศ ณ วันที่ 29 เดือน กันยายน พ.ศ. 2557

ลงชื่อ นายอิสระ ว่องกุศลกิจ
(นายอิสระ ว่องกุศลกิจ)
นายกสภามหาวิทยาลัย

สำเนาถูกต้อง

(นางสาวนิธิมา สังคหะ)
หัวหน้ากองวิชาการ

ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย
การเทียบโอนหน่วยในการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548

ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
ว่าด้วย การเทียบโอนหน่วยกิตในการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘

โดยที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ กำหนดให้มีการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อตอบสนองปรัชญาการศึกษาตลอดชีวิตและขยายโอกาสทางการศึกษา อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๕ แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และมาตรา ๓๔ แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. ๒๕๔๖ สภามหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ ๘/๒๕๔๘ (๒๔๑) เมื่อวันศุกร์ที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๔๘ จึงมีมติให้ออกระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนหน่วยกิตในการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ ไว้ดังนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนหน่วยกิตในการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ ”

ข้อ ๒ ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาที่ขอเทียบโอนหน่วยกิต จากการศึกษาในระบบ สำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๔๘ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกความในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการรับโอนหน่วยกิตสำหรับหลักสูตรระดับที่ไม่สูงกว่าปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๔

ข้อ ๔ นักศึกษาที่มีสิทธิขอเทียบโอนหน่วยกิต ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

๔.๑ ผ่านการคัดเลือกและขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาในภาคการศึกษาที่ประสงค์จะขอเทียบโอนหน่วยกิต การคัดเลือกนักศึกษาให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๔.๒ เป็นหรือเคยเป็นนักศึกษาของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการหรือสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับรอง หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรองหรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงจากสถาบันที่กระทรวงศึกษาธิการหรือสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับรอง

๔.๓ ต้องไม่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- ๑) เป็นผู้ที่มีโรคติดต่ออย่างร้ายแรง โรคที่ส่งผลกระทบต่อ
การศึกษา หรือติดเชื้อเสพติด
- ๒) เป็นผู้ที่มีความประพฤติเสื่อมเสียอย่างร้ายแรง
- ๓) เป็นผู้วิกลจริต

ข้อ ๕ การเทียบรายวิชาเรียน ให้ถือหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

๕.๑ เป็นรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าที่สำนักงาน

คณะกรรมการการอุดมศึกษาให้ความเห็นชอบหรือเทียบคุณวุฒิให้

๕.๒ เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่

ของรายวิชาที่ขอเทียบโดยพิจารณาจากคำอธิบายรายวิชาตามหลักสูตร/สาขาวิชา
ของสถาบันอุดมศึกษาเดิมเทียบเคียงกับคำอธิบายรายวิชาตามหลักสูตร/สาขาวิชา
ของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

๕.๓ เป็นรายวิชาในหมวดวิชาการศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะด้าน วิชาเอก วิชา

แกน หรือวิชาชีพ วิชาโทและหมวดวิชาเลือกเสรี ที่สอบไล่ได้ในระดับคะแนน

ตัวอักษร(letter grade) ไม่ต่ำกว่า C หรือแต้มระดับคะแนน(grade point) ๒.๐๐

หรือเทียบเท่าโดยไม่ต้องพิจารณาระดับคะแนนตัวอักษร (letter grade) ของวิชา
ที่ต้องศึกษาก่อนตามหลักสูตร

ข้อ ๖ นักศึกษาที่ขอเทียบโอนหน่วยกิตจะต้องยื่นคำร้องต่อคณะบดีในคณะวิชาที่ต้องการศึกษา
ภายใน ๑๔ วันนับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาเพื่อขอรับรองการอนุมัติเทียบโอนหน่วยกิตจาก
อธิการบดี

ข้อ ๗ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตจะต้องศึกษาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่าหนึ่งปี
การศึกษา โดยจะต้องลงทะเบียนศึกษาในสองภาคการศึกษาปกติแรกไม่ต่ำกว่า ๑๘ หน่วยกิตและ
ลงทะเบียนศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒๕ ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร จึงจะมีสิทธิ์สำเร็จ
การศึกษา

ข้อ ๘ การเทียบฐานะชั้นปีของนักศึกษาเทียบโอน

๘.๑ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตไม่เกิน ๓๒ หน่วยกิต ให้เทียบฐานะ
เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๑

๘.๒ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ ๓๓ หน่วยกิต แต่ไม่เกิน ๖๕
หน่วยกิต ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๒

๘.๓ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ ๖๖ หน่วยกิตแต่ไม่เกิน ๘๘
หน่วยกิต ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๓

๘.๔ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ ๘๘ หน่วยกิตขึ้นไป ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔

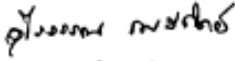
ข้อ ๘ นักศึกษาเทียบโอนจะต้องชำระค่าธรรมเนียมการเทียบโอนตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๐ นักศึกษาจะได้รับปริญญาเกียรตินิยมหากได้ลงทะเบียนศึกษาไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๕ ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรและมีคุณสมบัติเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๔๕ ข้อ ๒๖ การให้ปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๑๑ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้และมีอำนาจออกประกาศ คำสั่ง กำหนดแนวทางปฏิบัติเพื่อดำเนินการให้เป็นไปตามระเบียบนี้ ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามระเบียบนี้หรือกรณีที่ได้เป็นไปตามระเบียบนี้ให้อธิการบดีมีอำนาจวินิจฉัย การวินิจฉัยของอธิการบดีให้ถือเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๒๘ ธันวาคม ๒๕๔๘

(ลงชื่อ) ประมนต์ สุธีวงศ์
(นายประมนต์ สุธีวงศ์)
นายกสภามหาวิทยาลัย

สำเนาถูกต้อง

(รองศาสตราจารย์ ดร.อุไรวรรณ รตนดิษฐ์)
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย
การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จากการศึกษาในระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัย
เข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2547

**ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
ว่าด้วย การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จากการศึกษาในระบบและ/หรือ
การศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตร
ระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ.2547**

โดยที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดให้มีการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อตอบสนองปรัชญาการศึกษาตลอดชีวิตและขยายโอกาสทางการศึกษา อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ.2546 สภามหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ 6/2547 เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2547 จึงมีมติให้ออกระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จากการศึกษาในระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ.2547 ไว้ดังนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จากการศึกษาในระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตร ระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ.2547 ”

ข้อ 2 ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่ปีการศึกษา 2547 เป็นต้นไป

ข้อ 3 ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาที่เทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จากการศึกษาในระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตร ระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา

ข้อ 4 การเทียบโอนที่นอกเหนือจากระเบียบนี้ให้ใช้ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ.2545 ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วย การรับโอนหน่วยกิตสำหรับหลักสูตรระดับที่ไม่สูงกว่าปริญญาตรี พ.ศ.2544 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาโท พ.ศ.2534

ข้อ 5 ในระเบียบนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายถึง มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

“นักศึกษา” หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยที่ขอเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบ และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยของนักศึกษา เพื่อนับเป็นหน่วยกิตเทียบเท่ารายวิชาตามหลักสูตรการศึกษาในมหาวิทยาลัย

“การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์” หมายถึง การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบ และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยของนักศึกษา

เพื่อนับเป็นหน่วยกิตเทียบเท่ารายวิชาตามหลักสูตรการศึกษาในมหาวิทยาลัย

ข้อ 6 ผู้มีสิทธิขอเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ ต้องมีความรู้พื้นฐานตามที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาหรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรองในระดับที่ขอเทียบโอนผลการเรียน ดังนี้

6.1 กรณีขอเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ ระดับปริญญาตรี ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าขึ้นไป

6.2 กรณีขอเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ ระดับบัณฑิตศึกษา ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าขึ้นไป

ข้อ 7 การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ มีหลักเกณฑ์ ดังนี้

7.1 นักศึกษาของมหาวิทยาลัยยื่นคำร้องต่อคณะวิชาให้เทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ภายในระยะเวลา 7 วัน นับตั้งแต่เปิดภาคการศึกษา โดยให้คณะกรรมการวิชาการ/คณะกรรมการบริหารในคณะวิชา คณะกรรมการประจำหลักสูตร ดำเนินการดังนี้

7.1.1 ระดับปริญญาตรี ให้คณะกรรมการวิชาการ/คณะกรรมการบริหารในคณะวิชาพิจารณาดำเนินการเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ของนักศึกษาที่ยื่นคำร้องแล้วนำเสนอคณะบดีเพื่อพิจารณาอนุมัติ

7.1.2 ระดับบัณฑิตศึกษา ให้คณะกรรมการประจำหลักสูตรพิจารณาการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ของนักศึกษาที่ยื่นคำร้อง แล้วนำเสนอคณะบดีบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

7.2 จำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาระดับปริญญาตรีจะลงทะเบียนศึกษาให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 และระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วย การเทียบโอนหน่วยกิตสำหรับหลักสูตรระดับที่ไม่สูงกว่าปริญญาตรี พ.ศ.2544 จำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาจะลงทะเบียนศึกษาให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาโท พ.ศ.2534

7.3 การบันทึกผลการเรียนที่ได้จากการเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ ให้บันทึกตามวิธีการประเมินผลดังนี้

7.3.1 หน่วยกิตจากการทดสอบมาตรฐาน ให้บันทึก "CS" (Credits from Standardized Test)

7.3.2 หน่วยกิตจากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐานให้บันทึก "CE" (Credits from Exam)

7.3.3 หน่วยกิตจากการประเมินการศึกษา / อบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาให้บันทึก "CT" (Credits from Training)

7.3.4 หน่วยกิตจากการเสนอเพิ่มสะสมผลงานให้บันทึก "CP" (Credits from Portfolio)

7.4 นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมการเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

7.5 ในการคิดแต้มเฉลี่ยสะสม จะไม่นำผลการเรียนรู้จากการเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ มาคิดแต้มเฉลี่ยสะสม

ข้อ 8 นักศึกษามีระยะเวลาการศึกษาดังนี้

8.1 ระดับปริญญาตรี

8.1.1 นักศึกษาจะต้องศึกษาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่าหนึ่งปีการศึกษา และลงทะเบียนศึกษาไม่น้อยกว่าหนึ่งในสี่ ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร จึงจะมีสิทธิสำเร็จการศึกษา

8.1.2 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตต่ำกว่า 33 หน่วยกิต จะต้องศึกษาให้สำเร็จตามหลักสูตรภายในเวลา 7 ปีการศึกษา

8.1.3 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ 33 หน่วยกิต แต่ไม่เกิน 65 หน่วยกิต จะต้องศึกษาให้สำเร็จตามหลักสูตรภายในเวลา 6 ปีการศึกษา

8.1.4 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ 66 หน่วยกิต แต่ไม่เกิน 98 หน่วยกิต จะต้องศึกษาให้สำเร็จตามหลักสูตรภายในเวลา 5 ปีการศึกษา

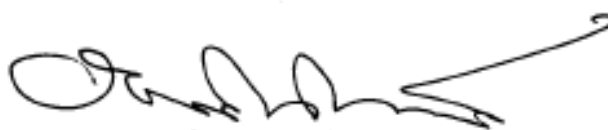
8.1.5 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ 99 หน่วยกิต แต่ต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตในหลักสูตร จะต้องศึกษาให้สำเร็จตามหลักสูตรภายในเวลา 4 ปีการศึกษา

8.2 ระดับบัณฑิตศึกษา

นักศึกษาจะต้องศึกษาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่าหนึ่งปีการศึกษาและลงทะเบียนศึกษาไม่น้อยกว่าสองในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร จึงจะมีสิทธิสำเร็จการศึกษา ทั้งนี้จะต้องศึกษาให้สำเร็จตามหลักสูตรภายในเวลา 4 ปีการศึกษา

ข้อ 9. ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้ และให้มีอำนาจออกประกาศ คำสั่ง กำหนดแนวทางปฏิบัติเพื่อให้การดำเนินงานของมหาวิทยาลัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและ บรรลุผลตามเจตนารมณ์ของระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 24 ธันวาคม 2547



(ดร.อาษฐ์ เตาลานนท์)

นายกสภามหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ค

คำสั่งสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 16-2561 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและสื่อดิจิทัล หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561



คำสั่งสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ที่ 16 /2561

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาธุรกิจเกมและสื่อดิจิทัล หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561

สภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ 3/2561 (328) เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2561 มีมติอนุมัติให้ แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและสื่อดิจิทัล หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561 เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาหลักสูตรเป็นไปด้วยความเรียบร้อย สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาการ และเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการ

นายกสภามหาวิทยาลัย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 34(6) และมาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติ สถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. 2546 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2550 จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนา หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและสื่อดิจิทัล หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561 โดยมีรายนาม ดังต่อไปนี้

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1) ศาสตราจารย์ ดร.ประภาส จงสฤษดิ์วัฒนา | ประธานกรรมการ |
| 2) ศาสตราจารย์ น.อ.หญิง รัชนา เครือแก้ว | กรรมการ |
| 3) นายเสถียร บุญมานันท์ | กรรมการ (ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ชำนาญการ) |
| 4) นายกฤษณ์ ณ ลำเลียง | กรรมการ (ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ชำนาญการ) |
| 5) อาจารย์บุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์ | กรรมการ |
| 6) อาจารย์ ดร.รัชชัย หวังวิวัฒนา | กรรมการและเลขานุการ |

โดยมีภาระหน้าที่ ดังนี้

พัฒนาหลักสูตรให้มีความเหมาะสม มีความทันสมัย และสอดคล้องตามความต้องการของ ตลาดงาน โดยรักษามาตรฐานทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ รวมทั้งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 2 พฤษภาคม 2561 เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2561

(นายกสินท์ สารสิน)

นายกสภามหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ง

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กัญช์ อินทรโกเศศ

- สุธาสิณี เปี่ยมหน้าไม้ และกัญช์ อินทรโกเศศ, (2557), “การศึกษาด้านความสัมพันธ์ความพึงพอใจของตัวแทนในการบริการสินค้าใหม่ทดแทนกับคุณลักษณะตัวแทน บริษัท กรุงเทพประกันชีวิต จำกัด(มหาชน) สำนักงานใหญ่”, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชีครั้งที่ 2 (25-26 เมษายน 2557), หน้า 1523-1532
- จิรดา ฝูงทองเจริญ และกัญช์ อินทรโกเศศ, (2557), “การศึกษาการแบ่งกลุ่มประชากรด้านความรู้ความเข้าใจในสิทธิประโยชน์ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ประสบภัยจากรถ พ.ศ. 2535 และที่แก้ไขเพิ่มเติม กรณีศึกษาประชากรในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม”, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชีครั้งที่ 2 (25-26 เมษายน 2557), หน้า 1533-1545
- ประรณนา พรธรรมรักษ์ และกัญช์ อินทรโกเศศ, (2557), “การศึกษาความแตกต่างด้านพฤติกรรมการจัดการความเสี่ยงภัยที่เกิดขึ้นแก่ทรัพย์สินส่วนบุคคลหลังวิกฤตน้ำท่วม ปี 2554 ระหว่างประชาชนที่มีที่พักอาศัยถูกน้ำท่วมกับประชาชนที่มีที่พักอาศัยไม่ถูกน้ำท่วมในเขตกรุงเทพมหานคร”, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชีครั้งที่ 2 (25-26 เมษายน 2557), หน้า 1558-1569
- ประพัฒน์ อำนวย และกัญช์ อินทรโกเศศ, (2557), “การศึกษาความแตกต่างด้านทัศนคติของผู้เอาประกันภัยต่อการจัดเก็บและแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการประกันภัยระหว่างผู้ที่ทำประกันภัยแล้วและผู้ที่ยังไม่มีการทำประกันภัย”, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชีครั้งที่ 2 สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชีครั้งที่ 2 (25-26 เมษายน 2557), หน้า 1570-1578
- ภคภรณ์ รอบคอบ และกัญช์ อินทรโกเศศ, (2557), “การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติด้านงานขายกับระดับความสำเร็จของตัวแทนประกันชีวิต กรณีศึกษาบริษัท เมืองไทยประกันชีวิต จำกัด(มหาชน)”, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชีครั้งที่ 2 (25-26 เมษายน 2557), หน้า 1579-1589
- นันทน์ภัส ดันดินันท์วัฒน์ และ กัญช์ อินทรโกเศศ, (2559), “การแบ่งกลุ่มตัวแทนประกันชีวิต โดยใช้ปัจจัยด้านความพึงพอใจต่ออาชีพตัวแทนประกันชีวิตและกระบวนการขาย กรณีศึกษาบริษัทเมืองไทยประกันชีวิต จำกัด (มหาชน)”, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาบริหารธุรกิจและการบัญชีครั้งที่ 4 (14-15 พฤษภาคม 2559), หน้า 745-754

- กัญช์ อินทรโกเศศ, (2560), “การแบ่งส่วนตลาดนัด: การค้นหาทรัพยากรเพื่อสร้างความได้เปรียบ”, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ Utcc Academic Day วันที่ 7 มิถุนายน 2560, หน้า 39-53

2) อาจารย์บุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์

- ปราณี เอี่ยมละออภักดี, จินตนา แววศรีเพริด, สมลักษณ์ กลิ่นแก้วบุญวงศ์, ปวีณา นิลพงษ์, ประทานพร โสภากิจต์วัฒนะ, เวชยันต์ ช่วยชูวงษ์, บุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และนพธัณณ์ วรรณิกา, (2560), “การบริหารแบรนด์ที่มุ่งเน้นให้มีความสำคัญ: กรณีศึกษาแบรนด์ SCG”, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ UTCC Academic Day ประจำปีการศึกษา 2559 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย วันที่ 7 มิถุนายน 2560, หน้า 29-38

3) อาจารย์ไอนุศรีย สดประเสริฐ

- S. Asawasamrit and A. Sudprasert. (2013). On the Special Ideals in KK-Algebras. International Journal of Pure and Applied Mathematics, Vol. 82, No. 4, pp. 605-614.
- S. Asawasamrit and A. Sudprasert. (2015). On P-Semisimple in KK-Algebras. International Journal of Pure and Applied Mathematics, Vol. 98, No. 1, pp. 23-32.

4) อาจารย์ ดร. ชัชชัย หวังวิวัฒนา

- Wangwiwattana, C., Rafiqi, S., Fernandez, E., Nair, S., and Larson, E. (2015). Work-in-progress, PupilWare-M: Cognitive Load Estimation Using Unmodified Smartphone Cameras. In Proceedings - 2015 IEEE 12th International Conference on Mobile Ad Hoc and Sensor Systems, MASS 2015, pp. 645-650. <https://doi.org/10.1109/MASS.2015.31>
- Rafiqi, S., Wangwiwattana, C., Fernandez, E., Nair, S., Kim, J., and Larson, E. C. (2015, July). PupilWare: towards pervasive cognitive load measurement using commodity devices. In 8th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments, PETRA 2015 - Proceedings. <https://doi.org/10.1145/2769493.2769506>

5) รองศาสตราจารย์ดวงพร หัซชะวนิช

- ดวงพร หัซชะวนิช. (2556). การเปรียบเทียบตัวแบบการพยากรณ์ดัชนีราคาผู้บริโภครายเดือน: ตัวแบบบ็อกซ์-เจนกินส์และตัวแบบปรับให้เรียบเอกซ์โพเนนเชียล A Comparison of Forecasting Models for the Monthly Consumer Price Index: Box-Jenkins' and Exponential Smoothing Models. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, ปีที่ 33 ฉบับที่ 2 เดือนเมษายน-มิถุนายน 2556, 100-113.
- ดวงพร หัซชะวนิช. (2557). การเปรียบเทียบความคลาดเคลื่อนชนิดที่ 1 และอำนาจการทดสอบของสถิติทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของความแปรปรวน A Comparison of Type I Error and Power of Statistics for Homogeneity of Variance Tests. วารสารวิทยาศาสตร์ลาดกระบัง, ปีที่ 23 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน 2557, 17-28.
- D. Hatchavanich. (2014). A Comparison of Type I Error and Power of Bartlett's test, Levene's test and O'Brien's test for Homogeneity of Variance Tests. Southeast-Asian Journal of Sciences, Vol. 3, No. 2, pp. 181-194.