



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีเกม
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	
รหัสและชื่อหลักสูตร	1
ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
รูปแบบของหลักสูตร	1
สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ / เห็นชอบหลักสูตร	2
อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	2
ชื่อ สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	3
สถานที่จัดการเรียนการสอน	4
หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และ ผลลัพธ์การเรียนรู้	
ปรัชญา วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้	5
ระบบการจัดการศึกษา	6
หมวดที่ 3 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และ หน่วยกิต	
โครงสร้างหลักสูตร	7
รายวิชา	8
แผนการศึกษา	16
คำอธิบายรายวิชา	22
หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้	
นโยบายการจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี	41
รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	41
ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรกับ	42
มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์ / วิธีการสอน และ กลยุทธ์ /	43
วิธีการวัด และการประเมินผล	
แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	47
ศึกษาทั่วไป (PLOs) สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	
รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามคุณวุฒิระดับปริญญาตรีของหลักสูตร	50
ตารางความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรกับ	52
มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์ / วิธีการสอน และ กลยุทธ์ /	55
วิธีการวัดและวิธีการวัดและการประเมินผล	
แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	61
สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา	65
หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารหลักสูตร	
การบริหารทรัพยากร	67
- บุคลากร	67
- การพัฒนาบุคลากร	72
- สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	73
- งบประมาณตามแผน	75
หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	
คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	76
แผนการรับนักศึกษาและจำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี	76
หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียน และ เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	
กฎระเบียบ หรือ หลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	78
เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	78
หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร	
กระบวนการประกันคุณภาพหลักสูตร	79
ระบบการบริหารคุณภาพหลักสูตร	79
การบริหารความเสี่ยง	80
หมวดที่ 9 ระบบและกลไกของการพัฒนาหลักสูตร	
การพัฒนาหลักสูตรในภาพรวม	81
การประเมินประสิทธิภาพการสอน ทักษะของอาจารย์และกลยุทธ์ในการสอน	81
การประเมินหลักสูตรในภาพรวม โดยนักศึกษา ผู้ใช้บัณฑิต และผู้ทรงคุณวุฒิ	82
การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	82
การทบทวนผลการประเมินวางแผนปรับปรุงหลักสูตร และแผนกลยุทธ์การสอน	82

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ภาคผนวก	
ก ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	83
ข คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร	110
ค คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร	113
ง ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565	116
จ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษา ระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ 2566	131

รายละเอียดของหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีเกม

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
คณะ เทคโนโลยีอุตสาหกรรม

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีเกม

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Game Technology

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีเกม)

ชื่อย่อ : วท.บ. (เทคโนโลยีเกม)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Science (Game Technology)

ชื่อย่อ : B.Sc. (Game Technology)

3. รูปแบบของหลักสูตร

3.1 รูปแบบ

☒ หลักสูตรปริญญาตรีทางปฏิบัติการ หลักสูตร 4 ปี

3.2 ภาษาที่ใช้

☒ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

3.3 การรับนักศึกษา

☒ รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ

3.4 ความร่วมมือกับหน่วยงาน / สถาบันอื่น

- ☒ เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ

3.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ☒ ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

4. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ / เห็นชอบหลักสูตร

- ☒ หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568

กำหนดเปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568

- ☒ ได้รับความเห็นชอบจากสภาวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ในคราวประชุมครั้งที่ 7/2567 เมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม พ.ศ. 2567

- ☒ ได้รับความเห็นชอบและอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัย ในคราวประชุมครั้งที่ 8/2567 เมื่อวันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2567

5. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 5.1 สตรีมเมอร์ (Streamer)
- 5.2 นักพากย์การแข่งขัน (Shout Caster)
- 5.3 เกมแคสเตอร์ (Game Caster)
- 5.4 นักกีฬาอีสปอร์ต (E-sport Player)
- 5.5 ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต (E-sport Coach)
- 5.6 นักพัฒนาเกม (Game Developer)
- 5.7 นักออกแบบเกม (Game Designer)
- 5.8 นักออกแบบเสียง (Sound Designer)
- 5.9 นักทดสอบระบบเกม (Game QA Tester)
- 5.10 นักพัฒนาเกม AR/VR (Game AR/VR Developer)
- 5.11 ผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต (E-sport Project Manager)
- 5.12 ผู้ควบคุมการผลิตสื่อและถ่ายทอดสด (Media Production and Broadcasting Manager)

6. ชื่อ สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ	สาขา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ปีที่จบ
1	นายเอกรินทร์ วทัญญูเลิศสกุล	รองศาสตราจารย์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ	วท.ม.	วิทยาการสารสนเทศ	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2547
			วท.บ.	เทคโนโลยีอุตสาหกรรม (อิเล็กทรอนิกส์)	สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี	2543
2	นางสาวรัตนชฎาพร ศรีสุระ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ	วท.ม.	คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศเพื่อการศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี	2554
			วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี	2546
3	นางสาววนษา สิ้นจันทรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ	วศ.ม.	วิศวกรรมโทรคมนาคม	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี	2555
			วศ.บ.	วิศวกรรมโทรคมนาคม	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี	2552
4	นางสาวศิริกัญญา อาสา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ	วศ.ม.	วิศวกรรมโทรคมนาคม	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี	2555
			วศ.บ.	วิศวกรรมโทรคมนาคม	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี	2550
5	นายปกรณ์ กัลปดี	-	วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี	2551
			วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2537

7. สถานที่จัดการเรียนการสอน

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และ ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญา วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้

1.1 ปรัชญา

จัดการศึกษาที่มุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมเกมได้อย่างสร้างสรรค์ และมีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิตด้านเทคโนโลยีเกมให้มีคุณลักษณะดังนี้

1.2.1 มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการประกอบวิชาชีพนักกีฬาและผู้ควบคุมการฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ตตามมาตรฐานวิชาชีพ

1.2.2 มีความสามารถในการออกแบบและผลิตเกมสู่ธุรกิจอุตสาหกรรมเกมเพื่อเพิ่มมูลค่าและพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ

1.2.3 แสดงทักษะด้านการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต และเข้าใจเกี่ยวกับแนวโน้มการตลาดอุตสาหกรรมเกมในอนาคต

1.2.4 มีคุณธรรม จริยธรรม ทักษะการปรับตัว รองรับเทคโนโลยีและสังคมยุคใหม่

1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

PLO1 ประยุกต์ความรู้ด้านศิลปะและทัศนศิลป์เพื่อการออกแบบเกม

PLO2 ประยุกต์แนวคิดด้านกระบวนการผลิต และเกมเอนจิน ในการสร้างสรรค์เกมและสื่อผสม

PLO3 ประยุกต์ความรู้หลักการตลาดและการประชาสัมพันธ์สนับสนุนการทำงานด้านอุตสาหกรรมเกม

PLO4 ดำเนินการถ่ายทอดสดและผลิตสื่อด้วยแนวคิดและเทคนิควิธีการอย่างถูกต้อง

PLO5 ดำเนินการจัดกิจกรรมและการแข่งขันเกมในรูปแบบของกีฬา

PLO6 ทักษะที่ถูกต้องในการสื่อสารและการเล่าเรื่องได้สอดคล้องกับบริบทและสถานการณ์

PLO7 แสดงออกถึงการเล่นเกมและการฝึกสอนที่ถูกต้องตามกฎหมายกติกาของเกมกีฬา

PLO8 แสดงออกคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติงานด้านที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเกม

2. ระบบการจัดการศึกษา

2.1 ระบบ

☒ ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ และมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

และข้อกำหนดต่าง ๆ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

2.2 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

☒ วัน – เวลาราชการปกติ

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนกรกฎาคม – เดือนตุลาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนธันวาคม – เดือนมีนาคม

ภาคฤดูร้อน เดือนเมษายน – เดือนมิถุนายน

2.3 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพิจารณาของคณะกรรมการบริหารหลักสูตรอาจเปิดภาคฤดูร้อนและใช้ระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ โดยกำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต มีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

2.4 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2.5 ระบบจัดการศึกษา

☒ แบบชั้นเรียน

2.6 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันอุดมศึกษา

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และ/หรือ เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีว่าด้วยการจัดการศึกษาระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. 2566

หมวดที่ 3 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และ หน่วยกิต

1. โครงสร้างหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 123 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

1) วิชาบังคับ เรียน 12 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร เรียน 3 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาการศึกษาและการแก้ปัญหา เรียน 3 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาความรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลก เรียน 3 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม เรียน 3 หน่วยกิต

2) วิชาเลือก เรียนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

โดยเลือกจากกลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้

กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

กลุ่มวิชาการศึกษาและการแก้ปัญหา

กลุ่มวิชาความรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลก

กลุ่มวิชาการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม

ข. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 93 หน่วยกิต

1) กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ 18 หน่วยกิต

2) กลุ่มวิชาชีพ

2.1) วิชาชีพบังคับ

- แผนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 53 หน่วยกิต

- แผนสหกิจศึกษา 50 หน่วยกิต

2.2) วิชาชีพเลือก 18 หน่วยกิต

3) กลุ่มบูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ

3.1) แผนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 4 หน่วยกิต

3.2) แผนสหกิจศึกษา 7 หน่วยกิต

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ข้อกำหนดเฉพาะ นักศึกษาต้องลงทะเบียนรายวิชากิจกรรมเสริมหลักสูตรตามที่หลักสูตรกำหนด โดยไม่นับหน่วยกิตรวมในการสำเร็จการศึกษา

5802203	กิจกรรมเสริมหลักสูตร 2	1(90)
5803201	กิจกรรมเสริมหลักสูตร 3	1(90)

1.3 ความหมายของเลขรหัสประจำรายวิชาที่ใช้ในหลักสูตร

- รหัสวิชา

ความหมายของเลขรหัสประจำวิชาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีเกม ประกอบด้วยเลข 7 หลัก มีความหมายดังนี้

เลขลำดับที่ 1-3 (593)	หมายถึง	หมู่วิชาเทคโนโลยีเกม
เลขรหัส ตัวที่ 4 (1 - 4)	หมายถึง	ระดับความยากง่าย หรือ ระดับชั้นปี ได้แก่ ระดับปริญญาตรี ระบุตามชั้นปีการศึกษาของหลักสูตร ตั้งแต่ 1 - 4 (หลักสูตร 4 ปี)
เลขรหัส ตัวที่ 5	หมายถึง	ลักษณะกิจกรรมหรือเนื้อหาวิชา ดังต่อไปนี้ 0 หมายถึง กลุ่มวิชาที่ไม่สามารถจัดเข้ากลุ่มได้ 1 หมายถึง กลุ่มวิชาพื้นฐานเกม 2 หมายถึง กลุ่มวิชาพัฒนาการผู้เล่นเกม 3 หมายถึง กลุ่มวิชาโปรแกรมสำหรับพัฒนาเกม 4 หมายถึง กลุ่มวิชาแอนิเมชันแสง สี เสียง 5 หมายถึง กลุ่มวิชาบริหารจัดการเกม 8 หมายถึง กลุ่มวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 9 หมายถึง กลุ่มวิชาโครงการพิเศษ ปัญหาพิเศษ วิทยานิพนธ์
เลขรหัส ตัวที่ 6-7	หมายถึง	ลำดับวิชาในแต่ละหมู่วิชา

2. รายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24 หน่วยกิต
วิชาบังคับ		12 หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	เรียน	3 หน่วยกิต
9111101 การพูดเพื่อการสื่อสารและการนำเสนอ		3(2-2-5)
Speaking for Communication and Presentation		
9111102 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร		3(2-2-5)
Chinese for Communication		

9111103	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน English for Daily Life	3(2-2-5)
9111104	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร Vietnamese for Communication	3(2-2-5)
9111105	ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร Khmer Language for Communication	3(3-0-6)
9111106	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication	3(3-0-6)
2) กลุ่มวิชาการคิดและการแก้ปัญหา		เรียน 3 หน่วยกิต
9121101	วิศวกรสังคม Social Engineers	3(2-2-5)
9121102	การคิดเชิงระบบและการคิดเชิงออกแบบ Systemic Thinking and Design Thinking	3(2-2-5)
9121103	ปรัชญาและการคิดอย่างมีเหตุผล Philosophy and Rational Thinking	3(3-0-6)
9121104	นวัตกรรมการเกษตรกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต Agricultural Innovation and Quality of Life Improvement	3(2-2-5)
9121105	การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ Critical Thinking Skill Development	3(3-0-6)
9121106	การจัดการการเงินส่วนบุคคล Personal Finance Management	3(3-0-6)
9121107	ครูปัญญาศึกษาพระอาจารย์มั่น ภูริทัตโตเพื่อสันติภาพ Wisdom of Teacher Education in Venerable Ajahn Mun Bhuridatta's Approach for Peace	3(2-2-5)
9121108	งานและการเรียนรู้เพื่อชีวิต Work and Learning for Life	3(2-2-5)
9121109	คณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ Mathematics and Statistics for Careers	3(2-2-5)

3) กลุ่มวิชาการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลก		เรียน	3 หน่วยกิต
9131101	เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อชีวิต Digital Technology for Life		3(2-2-5)
9131102	ภาวะผู้นำยุคดิจิทัล Digital Leadership		3(2-2-5)
9131103	การเป็นผู้ประกอบการด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ Entrepreneurship for Product Development		3(2-2-5)
9131104	การดำรงชีวิตด้วยหลักธรรมานามัย Well-being through Dhammanamai		3(2-2-5)
9131105	อนามัยวัยรุ่น Adolescent Health		3(2-2-5)
9131106	นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาพื้นที่และชุมชน Innovation for Area and Community Development		3(2-2-5)
9131107	ทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย Cultural Capital of Thailand's Creative Economy Development		3(2-2-5)
9131108	ภูมิปัญญาอีสานเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน Isan Wisdom for Sustainable Local Development		3(2-2-5)
9131109	การพัฒนาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน Environmental Sustainable Development		3(2-2-5)
9131110	การเป็นผู้ประกอบการด้านธุรกิจบริการ Entrepreneurship for Service Business		3(2-2-5)
4) กลุ่มวิชาการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม		เรียน	3 หน่วยกิต
9141101	จิตอาสาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น Voluntary Mind for Local Development		3(2-2-5)
9141102	สตาร์ทอัพชุมชน Community Start Up		3(2-2-5)
9141103	ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน The King's Philosophy for Sustainable Development		3(2-2-5)

9141104	การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน Creation of Local Wisdom and Sustainable Development	3(2-2-5)
9141105	การพัฒนาอย่างยั่งยืน Sustainable Development	3(3-0-6)
9141106	พลเมืองคุณภาพในสังคมพหุวัฒนธรรม Quality Citizens in a Multicultural Society	3(3-0-6)
9141107	ทักษะแห่งความสุข Happiness Skill	3(3-0-6)
9141108	สุนทรียภาพแห่งชีวิต Aesthetics of Life	3(2-2-5)
9141109	การพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากสมุนไพรท้องถิ่น Development of Health Products from Local Herbs	3(2-2-5)
9141110	การพัฒนาบุคลิกภาพ Personality Development	3(2-2-5)

วิชาเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต โดยเลือกจากกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

- 1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร
- 2) กลุ่มวิชาการคิดและการแก้ปัญหา
- 3) กลุ่มวิชาการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลก
- 4) กลุ่มวิชาการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม

ข. หมวดวิชาเฉพาะ		ไม่น้อยกว่า	93 หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ			18 หน่วยกิต
5801205	เตรียมความพร้อมนักเทคโนโลยี Prepare Technologist		3(0-6-3)
5931001	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับเกม Basic Mathematics for Games		3(3-0-6)
5931101	การวาดเส้นและองค์ประกอบศิลป์ Drawing and Art Composition		3(1-4-4)

5931103	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอีสปอร์ต Basic Knowledge about E-sports	3(1-4-4)
5931104	การเล่าเรื่องดิจิทัล Digital Storytelling	3(1-4-4)
5931301	หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Principles of Computer Programming	3(1-4-4)

2) กลุ่มวิชาชีพ

2.1) วิชาชีพบังคับ

แผนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 53 หน่วยกิต / แผนสหกิจศึกษา 50 หน่วยกิต

5931102	การวาดภาพดิจิทัลสำหรับเกม Digital Painting for Games	3(1-4-4)
5932101	หลักการออกแบบสองมิติและสามมิติ Principles of Two-Dimensional and Three-Dimensional Design	3(1-4-4)
5932102	การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ User Experience Design	3(1-4-4)
5932201	การวิเคราะห์ข้อมูลเกม Game Data Analysis	3(1-4-4)
5932301	การเขียนโปรแกรมด้านเกม 1 Game Programming I	3(1-4-4)
5932401	วิดีโอและเสียงสำหรับมัลติมีเดีย Video and Audio for Multimedia	3(1-4-4)
5932501	ดิจิทัลเกมสตรีมมิ่ง Digital Game Streaming	3(1-4-4)
5932502	ระบบเครือข่ายสตรีมมิ่งเกม Game Streaming Network System	3(1-4-4)
5933001	จรรยาบรรณสำหรับเกม Ethics for Games	3(3-0-6)
5933301	การเขียนโปรแกรมด้านเกม 2 Game Programming II	3(1-4-4)

5933302	การออกแบบตัวละครสำหรับเกม Character Design for Games	3(1-4-4)
5933303	การทดสอบซอฟต์แวร์และเกม Software and Game Testing	3(1-4-4)
5933403	การออกแบบฉากและการจัดแสงในเกม Scene Design and Lighting in Games	3(1-4-4)
5933501	การผลิตเกม Game Production	3(1-4-4)
5933901	สัมมนาเทคโนโลยีเกม Seminar in Game Technology	1(0-3-2)
5933902	การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีเกม Game Technology Projects Preparation	1(0-3-2)
5934501	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต E-sports Athlete Training	3(1-4-4)
5934503	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกม Digital Marketing for Game Business	3(1-4-4)
5934901	โครงงานเทคโนโลยีเกม Game Technology Project	3(0-6-3)

หมายเหตุ แผนสหกิจศึกษาไม่ต้องลงทะเบียนในรหัสวิชา 5934901 โครงงานเทคโนโลยีเกม (Game Technology Project)

2.2) วิชาชีพเลือก	เรียนไม่น้อยกว่า	18 หน่วยกิต
5931201 เกมอีสปอร์ต E-sports		3(1-4-4)
5931202 นวัตกรรมบอร์ดเกม Board Game Innovation		3(1-4-4)
5932202 การเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหว Learning of Motor Skills		3(1-4-4)
5932402 ความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน Augmented Reality and Virtual Reality		3(1-4-4)

5933304	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกม Artificial Intelligence for Games	3(1-4-4)
5933401	เทคนิคการตัดต่อวิดีโอดิจิทัลสำหรับเกม Digital Video Editing Techniques for Games	3(1-4-4)
5933402	การบันทึกและตัดต่อเสียงสำหรับเกม Recording and Editing Game Audio	3(1-4-4)
5934301	การพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Mobile Games Development	3(1-4-4)
5934401	การออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content Design	3(1-4-4)
5934502	การจัดการธุรกิจอีสปอร์ต E-sports Business Management	3(1-4-4)
5934504	การบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต E-sports Competition Management	3(1-4-4)
5934505	เกมมิฟิเคชัน Gamification	3(1-4-4)
5934902	หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีเกม Special Topics in Game Technology	3(1-4-4)

3) กลุ่มบูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ

หมายเหตุ เลือกเรียนเพียง 1 แผน

3.1) แผนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

4 หน่วยกิต

5933801	การเตรียมบูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ Preparation for Knowledge Integration in the Workplace	1(0-3-2)
5933802	บูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ Knowledge Integration in Workplace	3(360)

3.2) แผนสหกิจศึกษา

7 หน่วยกิต

5934801	การเตรียมสหกิจศึกษา Pre-cooperative Education	1(0-3-2)
---------	--	----------

5934802 สหกิจศึกษา

6(540)

Cooperative Education

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี**เรียนไม่น้อยกว่า****6 หน่วยกิต**

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ที่สนใจ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตรนี้

ข้อกำหนดเฉพาะ นักศึกษาต้องลงทะเบียนรายวิชากิจกรรมเสริมหลักสูตรตามที่หลักสูตรกำหนด โดยไม่นับหน่วยกิตรวมในการสำเร็จการศึกษา

5801206	กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1	1 (90)
	Extracurricular Activities I	
5802203	กิจกรรมเสริมหลักสูตร 2	1 (90)
	Extracurricular Activities II	
5803201	กิจกรรมเสริมหลักสูตร 3	1 (90)
	Extracurricular Activities III	

3. แผนการศึกษา

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

		จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	3(x-y-z)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	3(x-y-z)
5801205	การเตรียมความพร้อมนักเทคโนโลยี	3(0-6-3)
5801206	กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1	1(90)
5931101	การวาดเส้นและองค์ประกอบศิลป์	3(1-4-4)
5931103	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอีสปอร์ต	3(1-4-4)
5931104	การเล่าเรื่องดิจิทัล	3(1-4-4)
รวม		18 หน่วยกิต

* หมายเหตุ รหัสวิชา 5801206 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1 เป็นรายวิชาที่นักศึกษาต้องลงทะเบียน แต่ไม่นับหน่วยกิตในการสำเร็จการศึกษา

ภาคการศึกษาที่ 2

		จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	3(x-y-z)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	3(x-y-z)
5931001	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับเกม	3(3-0-6)
5931102	การวาดภาพดิจิทัลสำหรับเกม	3(1-4-4)
5931301	หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(1-4-4)
593xxxx	รายวิชาซีพีเลือก	3(x-y-z)
รวม		18 หน่วยกิต

ปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	3(x-y-z)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	3(x-y-z)
5802203	กิจกรรมเสริมหลักสูตร 2	1(90)
5932101	หลักการออกแบบสองมิติและสามมิติ	3(1-4-4)
5932201	การวิเคราะห์ข้อมูลเกม	3(1-4-4)
5932301	การเขียนโปรแกรมด้านเกม 1	3(1-4-4)
5932501	ดิจิทัลเกมสตรีมมิ่ง	3(1-4-4)

รวม 18 หน่วยกิต

* หมายเหตุ รหัสวิชา 5802203 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 2 เป็นรายวิชาที่นักศึกษาต้องลงทะเบียน แต่ไม่นับหน่วยกิตในการสำเร็จการศึกษา

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	3(x-y-z)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป	3(x-y-z)
5932102	การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้	3(1-4-4)
5932401	วิดีโอและเสียงสำหรับมัลติมีเดีย	3(1-4-4)
5932502	ระบบเครือข่ายสตรีมมิ่งเกม	3(1-4-4)
593xxx	รายวิชาซีฟเลือก	3(x-y-z)

รวม 18 หน่วยกิต

ปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

	จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
5803201 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 3	1(90)
5933001 จรรยาบรรณสำหรับเกม	3(3-0-6)
5933301 การเขียนโปรแกรมด้านเกม 2	3(1-4-4)
5933302 การออกแบบตัวละครสำหรับเกม	3(1-4-4)
5933501 การผลิตเกม	3(1-4-4)
593xxxx รายวิชาซีฟเลือก	3(x-y-z)

รวม 15 หน่วยกิต

* หมายเหตุ รหัสวิชา 5803201 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 3 เป็นรายวิชาที่นักศึกษาต้องลงทะเบียน แต่ไม่นับหน่วยกิตในการสำเร็จการศึกษา

ภาคการศึกษาที่ 2

แผนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

	จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
5933303 การทดสอบซอฟต์แวร์และเกม	3(1-4-4)
5933403 การออกแบบฉากและการจัดแสงในเกม	3(1-4-4)
5933801 การเตรียมบูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ	1(0-3-2)
5933901 สัมมนาเทคโนโลยีเกม	1(0-3-2)
5933902 การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีเกม	1(0-3-2)
593xxxx รายวิชาซีฟเลือก	3(x-y-z)
593xxxx รายวิชาซีฟเลือก	3(x-y-z)

รวม 15 หน่วยกิต

แผนการเรียนสหกิจศึกษา

	จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
5933303 การทดสอบซอฟต์แวร์และเกม	3(1-4-4)
5933403 การออกแบบฉากและการจัดแสงในเกม	3(1-4-4)
5933901 สัมมนาเทคโนโลยีเกม	1(0-3-2)
593xxxx รายวิชาซีฟเลือก	3(x-y-z)

593xxxx	รายวิชาชีพเลือก	$3(x-y-z)$
xxxxxxx	รายวิชาเลือกเสรี	$3(x-y-z)$
รวม		16 หน่วยกิต

ภาคฤดูร้อน

แผนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

		จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
5933802	บูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ	3(360)
รวม		3 หน่วยกิต

ปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

แผนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

	จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
5934501 การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต	3(1-4-4)
5934503 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกม	3(1-4-4)
xxxxxxx รายวิชาเลือกเสรี	3(x-y-z)
รวม	9 หน่วยกิต

แผนการเรียนรู้สหกิจศึกษา

	จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
5933902 การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีเกม	1(0-3-2)
5934501 การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต	3(1-4-4)
5934503 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกม	3(1-4-4)
5934801 การเตรียมสหกิจศึกษา	1(0-3-2)
593xxxx รายวิชาชีพเลือก	3(1-4-4)
xxxxxxx รายวิชาเลือกเสรี	3(x-y-z)
รวม	14 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

แผนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

	จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
5934901 โครงงานเทคโนโลยีเกม	3(0-6-3)
593xxxx รายวิชาชีพเลือก	3(x-y-z)
xxxxxxx รายวิชาเลือกเสรี	3(x-y-z)
รวม	9 หน่วยกิต

แผนการเรียนรู้สหกิจศึกษา

5934802 สหกิจศึกษา

จำนวนหน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)

6(540)

รวม

6 หน่วยกิต

4. คำอธิบายรายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

9111101 การพูดเพื่อการสื่อสารและการนำเสนอ

3(2-2-5)

Speaking for communication and Presentation

ความรู้และเทคนิคการพูดสื่อสาร การนำเสนอโดยใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษา ศิลปะการพูดในโอกาสต่าง ๆ ตามสถานการณ์ การผลิตสื่อประกอบการพูดสื่อสารและการนำเสนอ การประเมินผลเพื่อปรับปรุงการพูดและการนำเสนอ การนำเสนอผลงานผ่านสื่อออนไลน์

9111102 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร

3(2-2-5)

Chinese for Communication

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับประเทศจีน ระบบสัทอักษรและระบบเสียงภาษาจีน รูปแบบอักษรจีน และวิธีการเขียนอักษรจีน การฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น เรียนรู้และศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านภาษาและวัฒนธรรมจีนที่หลากหลายผ่านสื่อเทคโนโลยีอย่างทันสมัย พร้อมทั้งเข้าใจความคล้ายและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทย - จีน ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้และแสดงออกในสถานการณ์ที่หลากหลายได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

9111103 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

3(2-2-5)

English for Daily Life

การฟัง การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ การอ่านเพื่อความเข้าใจจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ การเขียนตามรูปแบบที่พบในชีวิตประจำวัน

9111104 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร

3(2-2-5)

Vietnamese for Communication

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับประเทศเวียดนาม อักษรเวียดนาม ระบบเสียงภาษาเวียดนาม โครงสร้างและหลักไวยากรณ์เบื้องต้น การพัฒนาความรู้ ทักษะการใช้ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร การฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การใช้คำศัพท์และสำนวนภาษาเวียดนามในสังคม วัฒนธรรม ประเพณี ระดับพื้นฐานตามสถานการณ์และตามโอกาสทางสังคมที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

9111105 ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร**3(3-0-6)****Khmer Language for Communication**

ความรู้เกี่ยวกับรูปอักษรเขมรและระบบการเขียนภาษาเขมร การใช้ระบบสัทศาสตร์อักษรภาษาเขมร ทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเขมร ในการติดต่อและการสื่อสารตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน การทักทาย การกล่าวลา การให้และการรับข้อมูลที่เกิดขึ้นตามสถานะเหตุการณ์ปกติในชีวิตประจำวัน การต่อรองราคาสินค้า การสนทนาโต้ตอบทางโทรศัพท์ การอ่านข้อความที่มีเนื้อหาสั้น ๆ ประกาศ โฆษณา การกรอกแบบฟอร์ม การเขียนข้อความให้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับงานและอาชีพต่าง ๆ การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

9111106 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**3(3-0-6)****Thai for Communication**

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร การใช้คำ สำนวนโวหาร และการผูกประโยค การฝึกทักษะการใช้ภาษาไทยขั้นสูงผ่านกระบวนการคิด การฟังและดู การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อการสื่อสาร การนำเสนอผลการสืบค้นโดยเน้นกระบวนการทักษะสัมพันธ์ทางภาษา

9121101 วิศวกรสังคม**3(2-2-5)****Social Engineers**

ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงออกแบบ การเชื่อมโยงระหว่างเหตุและผล การสื่อสาร การประสานงานและบูรณาการองค์ความรู้เพื่อแก้ปัญหาตนเอง ชุมชนและท้องถิ่น ภาวะผู้นำและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

9121102 การคิดเชิงระบบและการคิดเชิงออกแบบ**3(2-2-5)****Systemic Thinking and Design Thinking**

หลักการและกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงเหตุผล การคิดเชิงสร้างสรรค์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การคิดเชิงออกแบบ การใช้แอปพลิเคชันอย่างง่ายในการสร้างสรรค์ การนำเสนอ และเผยแพร่ผลงาน การออกแบบกิจกรรมโดยบูรณาการการคิดแบบต่าง ๆ เพื่อการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การพัฒนาตนเอง ชุมชน และสังคมอย่างยั่งยืน

9121103 ปรัชญาและการคิดอย่างมีเหตุผล**3(3-0-6)****Philosophy and Rational Thinking**

ความเข้าใจแนวคิดปรัชญาทั่วไป สำนักปรัชญาตะวันออกและปรัชญาตะวันตก วิเคราะห์ การใช้เหตุผลเกี่ยวกับปัญหาทางปรัชญาสาขาอภิปรัชญา ญาณวิทยา จริยศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ และตรรกศาสตร์ การจัดระบบการคิดให้เห็นคุณค่าศาสนา วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประยุกต์ใช้ หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ปรัชญาชีวิตการอยู่ร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่แตกต่างกันอย่างยั่งยืน

9121104 นวัตกรรมเกษตรกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต**3(2-2-5)****Agricultural Innovation and Quality of Life Improvement**

ความหมายและความสำคัญของนวัตกรรมเกษตร เกษตรทางเลือกและความหลากหลายทางชีวภาพในระบบการเกษตร เกษตรปลอดภัยและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการเกษตรและนวัตกรรม การแก้ปัญหาผลผลิตทางการเกษตรด้วย นวัตกรรมและการแปรรูป การเพิ่มมูลค่าผลผลิตทางการเกษตร

9121105 การพัฒนาทักษะคิดเชิงวิพากษ์**3(3-0-6)****Critical Thinking Skill Development**

หลักการ ความหมาย บทบาท ความสำคัญ องค์ประกอบ และกระบวนการของการคิดเชิงวิพากษ์ การฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การสืบค้นข้อมูล การวินิจฉัยข้ออ้างและข้อสมมติ การสื่อสาร ผลลัพธ์การคิดเชิงวิพากษ์อย่างมีวิจารณญาณและโต้แย้งด้วยเหตุผล

9121106 การจัดการการเงินส่วนบุคคล**3(3-0-6)****Personal Finance Management**

ความสำคัญของการจัดการการเงินส่วนบุคคล รูปแบบการออม การวางแผนลงทุน การบริหารจัดการหนี้ การวางแผนภาษีส่วนบุคคล การวางแผนทางการเงินเพื่อวัยเกษียณ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสม

9121107 ครุปัญญาศึกษาพระอาจารย์มั่น ภูริทัตโตเพื่อสันติภาพ 3(2-2-5)

**Wisdom of Teacher Education in Venerable Ajahn Mun
Bhuridatta's Approach for Peace**

ชีวประวัติและวัตรปฏิบัติของพระอาจารย์มั่น ภูริทัตโต ในฐานะบุคคลสำคัญของโลก ด้านสันติภาพ ความเป็นบัณฑิตและหลักธรรมเพื่อพัฒนาความเป็นบัณฑิต ความเป็นครูและหลักธรรม เพื่อพัฒนาความเป็นครู กระบวนการถ่ายทอดและปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่ศิษย์ หลักการและวิธีการแก้ไขปัญหาเชิงพุทธบูรณาการ การประยุกต์ใช้หลักธรรมในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาตนเอง และการสร้างสันติภาพแก่ตนเอง ชุมชนและสังคมตามหลักคำสอนของพระอาจารย์มั่น ภูริทัตโต

9121108 งานและการเรียนรู้เพื่อชีวิต 3(2-2-5)

Work and Learning for Life

กระบวนการคิดและการแก้ปัญหาในการทำงานเพื่อพัฒนาตนเอง การวางแผน การจัดการ ชีวิต คุณภาพของชีวิตกับการทำงาน ทักษะการทำงาน การปรับสมดุลระหว่างงานและชีวิตส่วนตัว การดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิต การเรียนรู้เพื่อการเข้าใจตนเองและผู้อื่นตามแนวคิดจิตตปัญญา ศึกษา การอยู่ร่วมกันและการทำงานอย่างมีความสุข ผ่านการฝึกปฏิบัติ ตรวจสอบ ปรับปรุง ประเมินผล และประยุกต์กระบวนการเรียนรู้สู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน

9121109 คณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ 3(2-2-5)

Mathematics and Statistics for Careers

การแก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์ การใช้เหตุผล การคิด การวิเคราะห์ การตัดสินใจโดยใช้ กระบวนการทางคณิตศาสตร์ การวัดในมาตราวัดต่าง ๆ การหาพื้นที่ผิวและปริมาตร อัตราส่วนและ ร้อยละ การคำนวณภาษี กำไร ค่าเสื่อมราคา ดอกเบี้ยและส่วนลด การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอ ข้อมูล การให้เหตุผล และการประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน

9131101 เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อชีวิต 3(2-2-5)

Digital Technology for Life

การติดต่อสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ การใช้บริการธุรกรรม ออนไลน์ การจัดการด้านความปลอดภัย จริยธรรม ในสังคมดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกกฎหมาย ผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อบุคคล องค์กร และสังคม

9131102 ภาวะผู้นำยุคดิจิทัล

3(2-2-5)

Digital Leadership

การปรับตัวกับสถานการณ์ปัจจุบัน การเป็นพลเมืองดิจิทัล นวัตกรรมการเรียนรู้ในโลกอนาคต การปรับปรุงทักษะ การเพิ่มทักษะ การสร้างทักษะใหม่ ที่จำเป็นสำหรับผู้นำดิจิทัล การเปลี่ยนผ่านการเรียนรู้จากยุคดั้งเดิม สู่ยุคดิจิทัล ฝึกอบรมคุณภาพของผู้นำยุคดิจิทัล การสื่อสารบนโลกดิจิทัล การปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยี การพัฒนาคนและการสร้างคนสู่องค์กรดิจิทัล การดำรงชีวิตในยุคการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล การอยู่ร่วมกันในสังคมเพื่อความเท่าเทียม และลดความเหลื่อมล้ำของสังคม

9131103 การเป็นผู้ประกอบการด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์

3(2-2-5)

Entrepreneurship for Product Development

ลักษณะและคุณสมบัติของผู้ประกอบการที่ดี ทฤษฎีและแนวปฏิบัติของการจัดการธุรกิจของตนเอง การวิเคราะห์และประเมินความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจ เทคโนโลยีเพื่อการแข่งขัน นวัตกรรมผลิตภัณฑ์และกระบวนการพัฒนาจากความคิดสร้างสรรค์ไปสู่เชิงพาณิชย์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ การออกแบบโมเดลธุรกิจสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การนำเสนอผลงานจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์

9131104 การดำรงชีวิตด้วยหลักธรรมานามัย

3(2-2-5)

Well-being through Dhammanamai

สถานการณ์ด้านสุขภาพในยุคปัจจุบัน ความหมายและองค์ประกอบของหลักธรรมานามัย การส่งเสริมสุขภาพอย่างรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม การส่งเสริมสุขภาพทางกายด้วยโยคะ ฤๅษีดัดตน การรับประทานอาหารตามธาตุเจ้าเรือน การนวดตนเอง การเช็ดเท้า การส่งเสริมสุขภาพทางใจด้วยสมาธิบำบัด หลักการดูแลสุขภาพเบื้องต้นด้วยสมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน การล้างพิษด้วยสมุนไพร

9131105 อนามัยวัยรุ่น

3(2-2-5)

Adolescent Health

จิตวิทยาพัฒนาการในวัยรุ่น สิทธิอนามัยการเจริญพันธุ์ เพศวิถีศึกษา สุขภาวะทางเพศการพูดคุยเรื่องเพศในครอบครัว การบริการสุขภาพที่เป็นมิตรสำหรับวัยรุ่นและเยาวชน โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น การวางแผนครอบครัว ทักษะชีวิตและความรอบรู้ด้านสุขภาพการส่งเสริมสุขภาพกายและใจให้กับวัยรุ่น

9131106 นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาพื้นที่และชุมชน

3(2-2-5)

Innovation for Area Community Development

ความหมาย และความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมเชิงพื้นที่ หลักการพัฒนาชุมชนข้อมูล และเครื่องมือสำหรับการศึกษาชุมชน เทคนิคการวิเคราะห์ปัญหา แนวทางการพัฒนานวัตกรรม เชิงพื้นที่ การเขียนโครงการ การดำเนินโครงการและการประเมินโครงการเพื่อพัฒนานวัตกรรมเชิงพื้นที่ ปฏิบัติการการเรียนรู้ชุมชนในภาคสนาม

9131107 ทูทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย

3(2-2-5)

Cultural Capital of Thailand's Creative Economy Development

บริบททางด้านสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของไทยภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสังคม และโลก การปลูกจิตสำนึกความภาคภูมิใจในทุนทางวัฒนธรรมของไทย การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าไปสู่พลัสละมุน การบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการพัฒนา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย การปฏิบัติภาคสนามในแหล่งวัฒนธรรม

9131108 ภูมิปัญญาอีสานเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

3(2-2-5)

Isan Wisdom for Sustainable Development

ประวัติความเป็นมา สภาพภูมิประเทศ สังคม วัฒนธรรม คติ ความเชื่อ อาหาร ภาษาและ วรรณกรรมท้องถิ่นอีสาน ศิลปะการแสดง การละเล่น สถาปัตยกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นของภาคอีสาน ประวัติความเป็นมา สังคม วัฒนธรรม ประเพณี และอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี การปลูก จิตสำนึก ความภาคภูมิใจในถิ่นตน การบริหารจัดการมรดกทางวัฒนธรรมและการต่อยอดภูมิปัญญา ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากสู่การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน การปฏิบัติภาคสนามในแหล่ง ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นอีสาน

9131109 การพัฒนาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

3(2-2-5)

Environmental Sustainable Development

ความรู้พื้นฐานของสิ่งแวดล้อมและระบบนิเวศ คุณค่าทรัพยากรต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ สถานการณ์และวิกฤตทางธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศโลก ผลกระทบและการปรับตัว การอนุรักษ์และการจัดการสิ่งแวดล้อม แนวทางการพัฒนาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน การวิเคราะห์ ผลกระทบโดยตลอดวัฏจักรกับการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และแนวคิดเศรษฐกิจ หมุนเวียน

9131110 การเป็นผู้ประกอบการด้านธุรกิจบริการ**3(2-2-5)****Entrepreneurship for Service Business**

แนวคิดและทฤษฎีของการเป็นผู้ประกอบการ รูปแบบการจัดตั้งองค์กรธุรกิจ องค์ประกอบที่ใช้ในการประกอบธุรกิจบริการ ด้านการจัดการ การบัญชี การเงิน การตลาด กฎหมายของธุรกิจ บริการ การสร้างความคิดสร้างสรรค์ทางธุรกิจ การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ การนำเสนอผลงานทางธุรกิจ

9141101 จิตอาสาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น**3(2-2-5)****Voluntary Mind for Local Development**

แนวคิดจิตอาสา แนวทางการพัฒนาท้องถิ่นตามหลักการของศาสตร์พระราชา กรณีศึกษาองค์กรจิตอาสาในประเทศและต่างประเทศ การพัฒนาตนเองเพื่อความเป็นผู้มีจิตอาสา กระบวนการดำเนินงานโครงการพัฒนาท้องถิ่น การปฏิบัติภาคสนามโครงการพัฒนาท้องถิ่น การนำเสนอผลงานจากโครงการพัฒนาท้องถิ่น

9141102 สตาร์ทอัพชุมชน**3(2-2-5)****Community Start Up**

แนวคิด ประเภท และวิธีการทำธุรกิจสตาร์ทอัพ การเป็นผู้ประกอบการที่คำนึงถึงเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมด้วยจิตสำนึกภาคภูมิใจในท้องถิ่น ชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ธุรกิจชุมชนที่ประสบผลสำเร็จ การเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจสตาร์ทอัพ การปฏิบัติภาคสนามกิจกรรมธุรกิจสตาร์ทอัพชุมชน การเขียนแผนธุรกิจสตาร์ทอัพ การนำเสนอไอเดียธุรกิจ การนำเสนอแผนธุรกิจสตาร์ทอัพชุมชน

9141103 ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน**3(2-2-5)****The King's Philosophy for Sustainable Development**

ความหมายและความสำคัญของศาสตร์พระราชา แนวทางการเรียนรู้ศาสตร์พระราชาในมิติต่าง ๆ แนวทางพระราชดำริในรัชกาลที่ 9 และรัชกาลที่ 10 สู่การพัฒนาประเทศ การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและทฤษฎีใหม่เพื่อพัฒนาตนเองและประเทศอย่างยั่งยืน

9141104 การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)

Creation of Local Wisdom and Sustainable Development

ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น การพัฒนามรดกทางวัฒนธรรม ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประชาชนชาวบ้านกับภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการความรู้ต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น การพัฒนาอย่างยั่งยืน แนวทางการอนุรักษ์และการสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น

9141105 การพัฒนาอย่างยั่งยืน 3(3-0-6)

Sustainable Development

ความหมาย แนวคิด และหลักการของการพัฒนาที่ยั่งยืนในมิติสังคม และเศรษฐกิจ การจัดการทรัพยากรในชุมชน ปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน บทบาทขององค์กรชุมชน และเครือข่ายในการบริหารการพัฒนา การพัฒนาแบบมีส่วนร่วมของประชาชนสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน

9141106 พลเมืองคุณภาพในสังคมพหุวัฒนธรรม 3(2-2-5)

Quality Citizens in a Multicultural Society

แนวคิดเรื่องพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมและความสำคัญของพหุวัฒนธรรมในสังคมสมัยใหม่ พหุวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ในสังคมไทย ความหลากหลายทางเพศทักษะการอยู่ร่วมกันของพลเมืองคุณภาพในสังคมพหุวัฒนธรรม

9141107 ทักษะแห่งความสุข 3(3-0-6)

Happiness Skill

แนวคิดเกี่ยวกับความสุขทางกาย ความสุขทางจิตใจ ความสุขทางการผ่อนคลาย ความสุขทางการแสวงหาความรู้ ความสุขในการศรัทธาทางศาสนาและศีลธรรม ความสุขทางการเงิน ความสุขทางครอบครัว การบูรณาการฝึกปฏิบัติทักษะแห่งความสุขในบริบทต่าง ๆ การยอมรับความจริง การรู้จักการให้อภัย การมองโลกในแง่บวก และการรู้คิดเพื่อการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขทั้งในส่วนตัว สังคม และการงาน

9141108 สุนทรียภาพแห่งชีวิต

3(2-2-5)

Aesthetics of Life

ความหมาย ความสำคัญและขอบข่ายของสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีความงาม การรับรู้คุณค่า สุนทรียภาพในธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น การตระหนักรู้ในคุณค่าความงามทางด้านทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และศิลปะการแสดง ฝึกปฏิบัติด้านทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ไทย ขั้น พื้นฐาน ประยุกต์ความรู้ความเข้าใจทางสุนทรียศาสตร์กับประสบการณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม การเสริมสร้างรสนิยมอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข และพัฒนาให้เจริญงอกงามไปสู่คุณค่าของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

9041109 การพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากสมุนไพรท้องถิ่น

3(2-2-5)

Development of Health Products from Local Herbs

แนวคิดและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสุขภาพ หลักการและวิธีการพัฒนา ผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากสมุนไพรท้องถิ่น การคัดเลือกวัตถุดิบ การตั้งตำรับผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพที่มี ส่วนผสมของสมุนไพร การควบคุมคุณภาพผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์สมุนไพรเพื่อสุขภาพ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์สมุนไพร

9141110 การพัฒนาบุคลิกภาพ

3(2-2-5)

Personality Development

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบุคลิกภาพภายในและภายนอก ศิลปะการแต่งกายและการ แต่งหน้า การพัฒนากรอบความคิดแบบยืดหยุ่นและเติบโต มารยาททางสังคมให้เหมาะกับกาลเทศะ การเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการมีจิตอาสา การพัฒนาทักษะการพูดและการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะในการนำเสนอ การจัดทำสื่อเพื่อการนำเสนอ การเขียนประวัติ ส่วนตัวและแฟ้มสะสมผลงานเพื่อการสมัครงาน เทคนิค การสัมภาษณ์งาน การนำเสนอผลงานจาก การพัฒนาบุคลิกภาพ

หมวดวิชาเฉพาะ

- 5801205 เตรียมความพร้อมนักเทคโนโลยี** 3(0-6-3)
Prepare Technologist 90 ชั่วโมง
 ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือ เครื่องจักร อุปกรณ์ ตามความเหมาะสมของสาขาวิชา เพื่อ
 เกิดทักษะในการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการพัฒนางาน รวมถึงการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21
- 5801206 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1** 1(90)
Extracurricular Activities I 90 ชั่วโมง
 นักศึกษาต้องเข้าร่วมกิจกรรมหรือมีกิจกรรมเสริมหลักสูตร จัดโดยหลักสูตร คณะ
 มหาวิทยาลัย เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ในด้านต่าง ๆ และรองรับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21
 พัฒนาท้องถิ่น ชุมชน โดยนับชั่วโมงจากการเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง
- 5802203 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 2** 1(90)
Extracurricular Activities II 90 ชั่วโมง
 นักศึกษาต้องเข้าร่วมกิจกรรมหรือมีกิจกรรมเสริมหลักสูตร จัดโดยหลักสูตร คณะ
 มหาวิทยาลัย เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ในด้านต่าง ๆ และรองรับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21
 พัฒนาท้องถิ่น ชุมชน โดยนับชั่วโมงจากการเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง
- 5803201 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 3** 1(90)
Extracurricular Activities III 90 ชั่วโมง
 นักศึกษาต้องเข้าร่วมกิจกรรมหรือมีกิจกรรมเสริมหลักสูตร จัดโดยหลักสูตร คณะ
 มหาวิทยาลัย เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ในด้านต่าง ๆ และรองรับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21
 พัฒนาท้องถิ่น ชุมชน โดยนับชั่วโมงจากการเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง
- 5931001 คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับเกม** 3(3-0-6)
Basic Mathematics for Games
 ศึกษาหลักการทางพีชคณิต เวกเตอร์ ผลคูณเชิงสเกลาร์ เวกเตอร์ ระนาบในปริภูมิ 2 มิติ
 และ 3 มิติ ระบบพิกัด แบบต่าง ๆ ได้แก่ แบบคาร์ทีเซียนแบบสองและสามมิติ ระบบโอมิครอน
 การแปลงเชิงเส้น รวมถึงการหมุนการสะท้อน การบิดและการฉายเมทริกซ์ ที่ใช้ในการทำการแปลง
 เชิงเส้นควอเตอร์เนียน และการแปลงเรขาคณิตสัมพัทธ์ในทางคอมพิวเตอร์กราฟิก

5931101 การวาดเส้นและองค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4)

Drawing and Art Composition

ศึกษาทฤษฎีการวาดเส้น วัสดุและอุปกรณ์ในการวาดเส้น การจัดองค์ประกอบภาพกับการวาดเส้น แนวทางของการวาดเส้นและกระบวนการวาดเส้น แสงเงา ระยะใกล้และไกลของวัสดุ การจัดองค์ประกอบภาพและการวาดเส้นด้วยสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย

5931102 การวาดภาพดิจิทัลสำหรับเกม 3(1-4-4)

Digital Painting for Games

ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพสองมิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการออกแบบส่วนต่าง ๆ ในเกม และ สื่อเชิงโต้ตอบ ทั้งการออกแบบตัวละคร ฉากหลัง รวมไปถึงการกำหนดอารมณ์ความรู้สึกของเกม

5931103 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอีสปอร์ต 3(1-4-4)

Basic Knowledge about E-sports

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต การจัดการแข่งขันอีสปอร์ต การทำงานทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต การวางแผน การจัดการแข่งขัน การเป็นโค้ชอีสปอร์ต การเป็นนักกีฬา นักพากย์อีสปอร์ต การเป็นนักข่าววงการอีสปอร์ต การถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ต บทลงโทษของผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับเกม จรรยาบรรณในการเล่นและแข่งขันเกมและอีสปอร์ต

5931104 การเล่าเรื่องดิจิทัล 3(1-4-4)

Digital Storytelling

แนวคิด ความหมายของการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่อง โครงสร้างของบทละคร การสื่อสารทางด้านภาษา ทักษะการโต้ตอบที่ถ่ายทอดออกมาเป็น บทละคร การบรรยายความรู้สึกและมุมมองผ่านบทละครการสร้างสตอรี่บอร์ด

5931201 เกมอีสปอร์ต 3(1-4-4)

E-sports

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับโลกของเกมอีสปอร์ตหรือวิดีโอเกมประวัติความเป็นมาของเกมอีสปอร์ต เกมอีสปอร์ตประเภทต่าง ๆ และรูปแบบการเล่นของผู้เล่นระดับมืออาชีพ

5931202 นวัตกรรมบอร์ดเกม**3(1-4-4)****Board Game Innovation**

หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น ประเภทของบอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม ปฏิบัติการสร้างบอร์ดเกม วิเคราะห์ผลกระทบและการวางแผนความคิด การกำหนดเป้าหมายของเกม การสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ

5931301 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์**3(1-4-4)****Principles of Computer Programming**

หลักการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม การวิเคราะห์โจทย์ปัญหา การออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม การเขียนรหัสเทียมและผังโปรแกรม พื้นฐานการเขียนโปรแกรมสำหรับเกม โครงสร้างและคำสั่งควบคุมทิศทางการทำงานของโปรแกรม ฟังก์ชัน ตัวแปรชุด แฟ้มข้อมูล การตรวจจับความผิดพลาดของโปรแกรม และเทคนิควิธีการอื่น ๆ เพื่อแก้โจทย์ปัญหา

5932101 หลักการออกแบบสองมิติและสามมิติ**3(1-4-4)****Principles of Two-Dimensional and Three-Dimensional Design**

ศึกษาพื้นฐานทฤษฎี ควบคู่กับการปฏิบัติในการสร้างงานสองมิติ และสามมิติ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีต่อการออกแบบ การสื่อสารด้วยภาษาภาพ การสร้างงานออกแบบสองมิติ และสามมิติ เพื่อประยุกต์ใช้ในสื่อต่าง ๆ

5932102 การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้**3(1-4-4)****User Experience Design**

หลักการออกแบบ แนวคิดการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ ปฏิบัติการพัฒนาคิดเชิงออกแบบ การออกแบบเส้นทางของผู้บริโภค การสัมภาษณ์ การฝึกปฏิบัติ สร้างตัวแทนของกลุ่มผู้ใช้ การสร้างต้นแบบด้วยเครื่องมือที่ทันสมัย การสร้างส่วนปฏิสัมพันธ์ รูปแบบ และการเคลื่อนไหวในต้นแบบ ปฏิบัติการระบบการออกแบบ การนำเสนอแนวคิดและผลงานที่ได้ออกแบบ

5932201 การวิเคราะห์ข้อมูลเกม 3(1-4-4)

Game Data Analysis

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการรวบรวม จัดเตรียม และวิเคราะห์ข้อมูลเกม ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เล่น กลไกของเกม และประสิทธิภาพโดยรวมของเกม การใช้วิธีการทางสถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล

5932202 การเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหว 3(1-4-4)

Learning of Motor Skills

หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมการเคลื่อนไหวและการเรียนรู้การเคลื่อนไหว ปฏิบัติการวิเคราะห์แก้ไขปัญหาคือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นเหมาะสม รวมถึงมีความซื่อสัตย์สุจริตและมีวินัยในการฝึกการเคลื่อนไหวร่างกาย การประยุกต์ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในการจัดการออกกำลังกายและใช้ในเกมส์สปอร์ตได้

5932301 การเขียนโปรแกรมด้านเกม 1 3(1-4-4)

Game Programming I

สถาปัตยกรรมของเกม หลักเหตุผลในเกม การสร้างส่วนต่อประสานผู้เล่นและสื่อเชิงโต้ตอบในเกม ปฏิบัติการจัดการสถานการณ์ในเกม การนำเข้าโมเดล การใช้ภาษาสคริปต์และภาษาคอมพิวเตอร์ในเกมเอนจินเพื่อควบคุมองค์ประกอบต่าง ๆ ในเกม และการจัดการระบบคะแนน

5932401 วิดีโอและเสียงสำหรับมัลติมีเดีย 3(1-4-4)

Video and Audio for Multimedia

เทคโนโลยีดิจิทัลในระบบวิดีโอและเสียง สตูดิโอและอุปกรณ์บันทึกภาพและเสียง การพากย์และบรรยายในงานมัลติมีเดีย การสร้างเสียงประกอบและเสียงพิเศษสำหรับมัลติมีเดีย การใช้โปรแกรมปรับแต่งเสียง การประสานเสียงสำหรับมัลติมีเดีย การทำมาสเตอร์มัลติมีเดีย

5932402 ความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน 3(1-4-4)

Augmented Reality and Virtual Reality

ประวัติและหลักการเบื้องต้นของความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน เทคโนโลยีปัจจุบันทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่ใช้ในการพัฒนาสื่อความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน เทคนิคการพัฒนาสื่อโดยใช้เครื่องมือช่วยที่มีในปัจจุบัน แนวทางการประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสริม

และความเป็นจริงเสมือนในด้านต่าง ๆ บนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ เช่น การศึกษา การฝึกทักษะ การเล่าเรื่อง การตลาด และด้านความบันเทิง

5932501 ดิจิทัลเกมสตรีมมิ่ง 3(1-4-4)

Digital Game Streaming

หลักการของเกมสตรีมมิ่ง การเลือกและการตั้งค่าอุปกรณ์สตรีมมิ่ง การปรับแต่งโปรแกรมถ่ายทอดสัญญาณ การเตรียมเกมและฉากสตรีม การสร้างและปรับแต่งช่องสตรีมมิ่ง เทคนิคการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม กฎและนโยบายของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง ปฏิบัติการสตรีมเกมหลากหลายรูปแบบเช่น ผู้เล่นคนเดียว ผู้เล่นหลายคน เกมเสมือนจริง

5932502 ระบบเครือข่ายสตรีมมิ่งเกม 3(1-4-4)

Game Streaming Network System

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเครือข่าย ประเภทของเครือข่ายท้องถิ่นและเกมออนไลน์ การตั้งค่าเครือข่ายสำหรับเกมออนไลน์ ความหน่วงและความเสถียร รูปแบบการให้บริการสำหรับผู้เล่นเกม การใช้งานเกมเซิร์ฟเวอร์ในระบบกลุ่มเมฆ การสตรีมเกมที่เป็นแพลตฟอร์มเล่นเกมแบบผู้เล่นหลายคน ระบบเครือข่ายเพียร์ ทู เพียร์ ของสตรีม การตั้งค่าและการบริหารจัดการระบบในระหว่างการแข่งขันเกมและสตรีม การทดสอบและปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบ

5933001 จรรยาบรรณสำหรับเกม 3(3-0-6)

Ethics for Games

ความหมายจรรยาบรรณ จรรยาบรรณวิชาชีพ จรรยาบรรณนักพัฒนาเกม จริยธรรมของนักเทคโนโลยีสารสนเทศ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา

5933301 การเขียนโปรแกรมด้านเกม 2 3(1-4-4)

Game Programming II

การเขียนโปรแกรมเกมตอบสนองเสียง ภาพ และสุนทรียศาสตร์ในเกม การเขียนสคริปต์แอนิเมชันที่ใช้หลักของฟิสิกส์ การบูรณาการเชิงตัวเลขในเกม ฝึกปฏิบัติการปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น และการสร้างเครือข่ายในเกม

5933302 การออกแบบตัวละครสำหรับเกม 3(1-4-4)

Character Design for Games

แนวคิดกระบวนการเรียนรู้การใช้ สี เส้น รูปทรง ในออกแบบรูปลักษณ์ของตัวละคร องค์ประกอบที่มีผลต่อการสร้างตัวตนของตัวละคร ตั้งแต่รูปลักษณ์ภายนอก บุคลิกภาพ ท่าทาง การแสดงออกในแบบต่าง ๆ

5933303 การทดสอบซอฟต์แวร์และเกม 3(1-4-4)

Software and Game Testing

แนวคิดและวงจรชีวิตของการทดสอบ ระดับต่าง ๆ ของการทดสอบ ปฏิบัติการทดสอบ ซอฟต์แวร์และเกมด้วยเทคนิคการทดสอบแบบกล่องดำและกล่องขาว ปฏิบัติการทดสอบด้วยมือและการทดสอบแบบอัตโนมัติ ฝึกปฏิบัติการวางแผนการทดสอบ ออกแบบกรณีทดสอบ และทำเอกสาร สำหรับการทดสอบ

5933304 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกม 3(1-4-4)

Artificial Intelligence for Games

หลักการของปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ในการออกแบบเกม การสร้างแบบจำลองในการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ การค้นหาเส้นทาง การตัดสินใจ การเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์

5933401 เทคนิคการตัดต่อวิดีโอดิจิทัลสำหรับเกม 3(1-4-4)

Digital Video Editing Techniques for Games

แนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์วิดีโอดิจิทัลสำหรับเกม หลักการตัดต่อเพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง สำหรับเกม การใช้สื่อหลายรูปแบบและการทำงานอุปกรณ์สำหรับงานวิดีโอ เทคนิคการตัดต่อวิดีโอ ด้วยการใช้โปรแกรมประยุกต์ การจัดการวิดีโอดิจิทัลสำหรับเกมเพื่อนำเสนอเนื้อหาในช่องทางต่าง ๆ

5933402 การบันทึกและตัดต่อเสียงสำหรับเกม 3(1-4-4)

Recording and Editing Game Audio

เทคโนโลยีดิจิทัลในระบบเสียง สตูดิโอและอุปกรณ์บันทึกเสียง ปฏิบัติการพากย์และบรรยายเกม ปฏิบัติการสร้างเสียงประกอบและเพลงสำหรับเกม ปฏิบัติการประสานเสียงและเกมด้วย มิดเดิลแวร์

5933403 การออกแบบฉากและการจัดแสงในเกม**3(1-4-4)****Scene Design and Lighting in Games**

หลักการของแสงและมุมกล้องเพื่อการประยุกต์ใช้ในงานดิจิทัล การออกแบบสภาพแวดล้อมของฉาก เทคนิคการวาดภาพในคอมพิวเตอร์ ภาพร่างขนาดเล็ก การใช้สีลงบนน้ำหนักรูปภาพขาวดำ การวาดภาพทัศนมิติ การสร้างฉากจากภาพวาดและภาพถ่าย เทคนิคในการประยุกต์ใช้แสงและมุมกล้องเพื่อการพัฒนาสื่อเชิงโต้ตอบและเกมคอมพิวเตอร์ การปฏิบัติและทดลองในการวางตำแหน่งแสงและมุมกล้อง การใช้เทคนิคของแสงและมุมกล้องเพื่อแสดงและซ่อนวัตถุในเกม การใช้แสงและมุมกล้องเพื่อให้งานดิจิทัลสื่ออารมณ์ด้านต่าง ๆ

5933501 การผลิตเกม**3(1-4-4)****Game Production**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกม แนวคิดและเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาเกมตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ลักษณะของเกม วิธีการวางแผนในการสร้างเค้าโครงของเกม การออกแบบและการดำเนินเรื่องของเกม การเขียนคำสั่งในการควบคุม การรับเข้าข้อมูล การแสดงผล การตรวจสอบเงื่อนไข ทั้งการสร้างรายได้จากเกม อาชีพต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมเกม การนำเกมมาใช้ในวงการอื่น ๆ ผลกระทบของเกมต่อสังคมในยุคปัจจุบัน หลักความมั่นคงปลอดภัยที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบและพัฒนาเกม

5933801 การเตรียมบูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ**1(0-3-2)****Preparation for Knowledge Integration in the Workplace**

การเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ แนะนำกระบวนการขั้นตอนของการออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ทบทวนความรู้ ทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ โอกาสของการประกอบอาชีพในอนาคต การพัฒนาตัวผู้เรียนให้มีความรู้และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับวิชาชีพด้านอุตสาหกรรมเกม เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

5933802 บูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ**3(360)****Knowledge Integration in Workplace**

รายวิชาที่ต้องเรียนก่อน : 5933801 การเตรียมบูรณาการองค์ความรู้ในสถานประกอบการ
เปิดโอกาสให้นักศึกษาเลือกฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านอุตสาหกรรมเกม ในองค์กรหรือหน่วยงาน ทั้งภาครัฐและเอกชน หรือสถานประกอบการที่เหมาะสม

5933901 สัมมนาเทคโนโลยีเกม**1(0-3-2)****Seminar in Game Technology**

จัดทำโครงการสัมมนา เพื่อฝึกทักษะการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตรูปแบบต่าง ๆ หรือจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันด้านพัฒนาเทคโนโลยีเกม รวมถึงการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคตลอดจนวิเคราะห์ผลกระทบและแนวโน้มของเทคโนโลยีเกมในอนาคต

5933902 การเตรียมโครงการงานเทคโนโลยีเกม**1(0-3-2)****Game Technology Projects Preparation**

วิธีการศึกษาทางอุตสาหกรรมและธุรกิจด้านเกม ความสัมพันธ์ของหัวข้อ ความสำคัญวัตถุประสงค์ ขอบเขต ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และวิธีการดำเนินงาน โดยนักศึกษาตั้งกลุ่มทำงาน เสนอหัวข้อแสดงความต้องการในการทำงาน ข้อกำหนดและรายละเอียดของโครงการ การสืบค้นและตรวจเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง เทคนิคการวางแผนและการจัดลำดับงาน การประเมินค่าใช้จ่ายโครงการและระยะเวลาที่ใช้ การบริหารโครงการและการประเมินผล การเขียนรายงานและนำเสนอโครงการ

5934301 การพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่**3(1-4-4)****Mobile Games Development**

แนวคิดของการออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การติดตั้งและปรับแต่งเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ปฏิบัติการเขียนโปรแกรมภาษา การจัดการรูปภาพและภาพเคลื่อนไหว การควบคุมเกม เสียงและดนตรี การจัดการอุปกรณ์ เซ็นเซอร์ และระบบเครือข่ายบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การทดสอบเกม และการเผยแพร่เกม

5934401 การออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์**3(1-4-4)****Digital Content Design**

รูปแบบของสื่อดิจิทัล หลักการออกแบบสื่อดิจิทัล เทคนิคและกระบวนการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ กลยุทธ์การเล่าเรื่อง วิเคราะห์สภาพความต้องการของสื่อดิจิทัล การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ การประเมินสื่อดิจิทัล เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ เครื่องมือทางความคิด ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ การสร้างสรรค์คอนเทนต์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การท่องเที่ยว แฟชั่น ความงาม สุขภาพ และเกม เพื่อนำเสนอบนสื่อดิจิทัล

5934501 การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต**3(1-4-4)****E-sports Athlete Training**

การเตรียมตัวเป็นนักกีฬา การวางแผนสร้างทีม การวางแผนกลยุทธ์ในการเล่นเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ของผู้เล่น การฝึกซ้อม เทคนิคในการเล่นเกม การพัฒนาบุคลิกภาพ การดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ต การเข้าร่วมแข่งขัน

5934502 การจัดการธุรกิจอีสปอร์ต**3(1-4-4)****E-sports Business Management**

แนวคิด หลักการตลาดสำหรับธุรกิจเกม พัฒนาแผนธุรกิจสำหรับธุรกิจเกม กรณีศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่สนใจ ศึกษาปัญหาจริงในธุรกิจเกม วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบวิธีการ แก้ปัญหาโดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมาในธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

5934503 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกม**3(1-4-4)****Digital Marketing for Game Business**

แนวคิด หลักการตลาดสำหรับธุรกิจเกมเบื้องต้น การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบและวางแผนการตลาดเบื้องต้น บทบาทของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกม ตลอดจนรูปแบบการเลือกใช้ และพัฒนาสื่อที่มีประสิทธิภาพ มีความสอดคล้องกับลักษณะและพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในรูปแบบดิจิทัล

5934504 การบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต**3(1-4-4)****E-sports Competition Management**

หลักการบริหารจัดการ การแข่งขันอีสปอร์ต การคิดสร้างสรรค์กิจกรรม โดยเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ ผู้ประสานงานการแข่งขัน โค้ชอีสปอร์ต นักพากย์อีสปอร์ต การสร้างสื่อวงการเกม การถ่ายทอดสด และการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

5934505 เกมมิฟิเคชัน**3(1-4-4)****Gamification**

แนวคิดเกี่ยวกับการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการส่งเสริมวัฒนธรรม กลไกและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน การประยุกต์ใช้กลไกในเกม เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น รางวัล และกระดานผู้นำ พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม การออกแบบและ

พัฒนาเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมกิจกรรม ธุรกิจ และอุตสาหกรรม การประเมินประสิทธิภาพของเกมมิฟิเคชัน

5934801 การเตรียมสหกิจศึกษา 1(0-3-2)

Pre-cooperative Education

หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ การเลือกสถานประกอบการ วิธีการเขียนจดหมายสมัครงานและการสัมภาษณ์งาน ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการไปปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เทคนิคการนำเสนอโครงการหรือผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อสังคมการทำงาน การเตรียมความพร้อมสู่ความสำเร็จ

5934802 สหกิจศึกษา 6(540)

Cooperative Education

รายวิชาที่ต้องเรียนก่อน : 5934801 การเตรียมสหกิจศึกษา

นักศึกษาต้องไปปฏิบัติงานเต็มเวลาเสมือนเป็นพนักงานในองค์กรหรือหน่วยงานหรือสถานประกอบการที่เหมาะสม 1 ภาคการศึกษาตามที่สาขาวิชากำหนด และร่วมเสนอหัวข้อโครงการที่เกี่ยวข้องหรือตรงกับความต้องการของสถานประกอบการ ซึ่งมีผู้ดูแลโครงการตามที่สถานประกอบการจัดไว้ให้ ตลอดจนนำเสนอผลการดำเนินโครงการต่อคณะกรรมการสอบผลการดำเนินการสหกิจศึกษา

5934901 โครงการเทคโนโลยีเกม 3(0-6-3)

Game Technology Project

จัดทำการวิเคราะห์ห่อภิปราย และสรุปผลโครงการตามหัวข้อที่ได้เสนอไว้ และสอบการนำเสนอพร้อมส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ นำเสนอตามระเบียบของการจัดทำโครงการของสาขาวิชา

5934902 หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีเกม 3(1-4-4)

Special Topics in Game Technology

หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีเกมที่น่าสนใจ ประเด็นใหม่ทางด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในขณะนั้น รวมถึงการศึกษาแลกเปลี่ยนกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในอุตสาหกรรมเกม