

## หลักสูตรวิชาโท (Minor Program)

สังกัด/คณะ

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

### 1. ข้อมูลทั่วไป

#### 1.1 ชื่อหลักสูตรวิชาโท

(ภาษาไทย) : การจัดการอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

(ภาษาอังกฤษ) : Game and Esports Industry Management

#### 1.2 รูปแบบของหลักสูตร

หลักสูตรปกติ

ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

#### 1.3 สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

(1) ได้พิจารณาเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะ ครั้งที่ 2/2566 วันที่ 18 กันยายน 2566

(2) คณะกรรมการวิชาการ ได้พิจารณาให้ความเห็นชอบหลักสูตรวิชาโท ในการประชุม ครั้งที่ 2/2567 วันที่ 7 พฤษภาคม 2567

(3) สภาวิชาการ ได้พิจารณาให้ความเห็นชอบหลักสูตรวิชาโท ในการประชุม ครั้งที่ 3/2567 วันที่ 13 พฤษภาคม 2567

(4) สภามหาวิทยาลัย พิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรวิชาโท ในการประชุม ครั้งที่ 5/2567 วันที่ 23 พฤษภาคม 2567

#### 1.4 ชื่อ-นามสกุล คุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิชาโทและอาจารย์ผู้สอน

(1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิชาโท (อย่างน้อย 2 ท่าน)

ลำดับ	ตำแหน่ง ชื่อ - นามสกุล	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	ผศ.จารุกิตต์ พิบูลณฤดม	วศ.ม. (การจัดการพลังงาน)	ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2553
		วศ.บ. (วิศวกรรมอุตสาหกรรม)	ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2551
2	อ.รัชชัย ช่อพฤษา	บธ.ม. (การจัดการโลจิสติกส์)	ม.นเรศวร	2554
		วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	ม.นเรศวร	2551

## (2) อาจารย์ผู้สอน

ลำดับ	ตำแหน่ง ชื่อ - นามสกุล	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	รศ. ดร. เทพ เกื้อทวีกุล	วศ.ด. (วิศวกรรมไฟฟ้า) วศ.ม. (วิศวกรรมสารสนเทศ) วศ.บ. (วิศวกรรมสารสนเทศ)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2555
			สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2549
			สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2546
2	ผศ.ธนรัตน์ ยอดคำเนิน	คอ.ม.(ไฟฟ้า) อส.บ.(เทคโนโลยีโทรคมนาคม)	ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	2552
			ม.เทคโนโลยีราชมงคลล้านนาวิทยาเขตตาก	2548
3	ดร. ธนกิจ โคกทอง	ศป.ด.(ศิลปะและการออกแบบ) ศป.ม.(ศิลปะและการออกแบบ) ศป.บ.(การออกแบบบรรจุภัณฑ์)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2567
			มหาวิทยาลัยนเรศวร	2556
			มหาวิทยาลัยนเรศวร	2554
4	ผศ.จารุกิตติ์ พิบูลนฤดม	วศ.ม. (การจัดการพลังงาน) วศ.บ. (วิศวกรรมอุตสาหกรรม)	ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2553
			ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2551
5	อ.รัชชัย ช่อพุกษา	บธ.ม. (การจัดการโลจิสติกส์) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	ม.นเรศวร	2554
			ม.นเรศวร	2551
6	นายประทีป เพ็ญแจ่ม	วท.บ. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อุตสาหกรรม)	ม.ราชภัฏกำแพงเพชร	2551

## 1.5 สถานที่จัดการเรียนการสอน

 มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

## 2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 2.1 หลักการและเหตุผล

เพื่อผลิตบุคลากรที่มีความรอบรู้ ความสามารถในการจัดการอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ตอบสนองต่อการเติบโตอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั่วโลก ซึ่งสร้างโอกาสทางธุรกิจและอาชีพใหม่ๆ อย่างมากมาย หลักสูตรนี้มุ่งเน้นในการพัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นสำหรับการเข้าสู่และประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมนี้ ไม่ว่าจะเป็นการจัดการการแข่งขันอีสปอร์ต การตลาดและการสร้างแบรนด์ การพัฒนาเกม และการบริหารจัดการทีม นอกจากนี้ ยังมีการสอนเกี่ยวกับเทคโนโลยีล่าสุด และวิธีการใช้มันในการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ในอุตสาหกรรม เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับอาชีพในอนาคตและการเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตให้เติบโตอย่างยั่งยืน

### 2.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 1) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถในด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่ การปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม มีความเป็นมืออาชีพ พร้อมทั้งสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ใหม่ได้
- 2) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และพัฒนานวัตกรรมด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต
- 3) เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถสร้างธุรกิจและหารายได้จากการจัดการด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

### 2.3 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)

#### (1) ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรวิชาโท

- PLO 1 มีทักษะในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและความรู้ด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง
- PLO 2 มีทักษะในการพากย์กีฬาอีสปอร์ตกีฬาอีสปอร์ตและสร้างสื่อด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต
- PLO 3 มีทักษะสร้างธุรกิจและหารายได้จากการจัดการด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

(2) ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ.

2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)		มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 (TQF)			
		1.ความรู้ (Knowledge)	2.ทักษะ (Skills)	3.จริยธรรม (Ethics)	4.ลักษณะบุคคล (Character)
PLO1	แข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและความรู้ด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง	✓	✓		
PLO2	พากย์กีฬาอีสปอร์ตกีฬาอีสปอร์ตและสร้างสื่อด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต		✓		✓
PLO3	สร้างธุรกิจและหารายได้จากการจัดการด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต		✓	✓	

(3) ตารางแสดงผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ระดับความสำเร็จของ PLO

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา (PLOs)	ระดับความสำเร็จของ PLO (%)	
	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4
PLO1 มีทักษะในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและความรู้ด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง	50%	100%
PLO2 มีทักษะในการพากย์กีฬาอีสปอร์ตกีฬาอีสปอร์ตและสร้างสื่อด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	50%	100%
PLO3 มีทักษะสร้างธุรกิจและหารายได้จากการจัดการด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	50%	100%

## 2.4 โครงสร้างหลักสูตรและรายวิชา

### 1) โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

### 2) รายวิชา

	(1) วิชาโทบังคับ	จำนวน	15	หน่วยกิต
	บังคับเรียนวิชาต่อไปนี้			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา			น(ท-ป-อ)
5873001	กีฬาอีสปอร์ต			3(2-2-5)
	eSports			
5873002	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต			3(2-2-5)
	eSports Competition			
5873003	การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต			3(2-2-5)
	Casting for Game and eSports Business			
5873004	การคิดเชิงสร้างสรรค์อีสปอร์ตและการเล่าเรื่อง			3(2-2-5)
	eSports Creative Thinking and Storytelling			
5873005	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต			3(2-2-5)
	Game and eSports Business			

### 3) แผนการศึกษา

#### ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	รายวิชา	น(ท-ป-อ)
5873001	กีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
5873002	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
	รวม	6 หน่วยกิต

#### ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	รายวิชา	น(ท-ป-อ)
5873003	การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(2-2-5)
5873004	การคิดเชิงสร้างสรรค์อีสปอร์ตและการเล่าเรื่อง	3(2-2-5)
	รวม	6 หน่วยกิต

#### ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	รายวิชา	น(ท-ป-อ)
5873005	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(2-2-6)
	รวม	3 หน่วยกิต

4) แผนที่จะกระจายความรับผิดชอบจากผลการเรียนรู้ที่คาดหวังสู่รายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)		
		PLO1	PLO2	PLO3
5873001	กีฬาอีสปอร์ต	✓		
5873002	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	✓		
5873003	การพำนักสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต		✓	
5873004	การคิดเชิงสร้างสรรค์อีสปอร์ตและการเล่าเรื่อง		✓	
5873005	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต			✓

5) คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	น(ท-ป-อ)
5873001	กีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)

eSports

ความหมายของเกม วิดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความเหมือนความแตกต่าง ระหว่างเกมทั่วไป การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต บริหารเวลา ผู้สนับสนุน และการโฆษณา การจัดการผู้ติดตาม รวมทั้งการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี

ฝึกวิเคราะห์กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความเหมือนความแตกต่าง ระหว่างเกมทั่วไป การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต บริหารเวลา ผู้สนับสนุน และการโฆษณา การจัดการผู้ติดตาม รวมทั้งการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี

5873002	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
---------	------------------------	----------

eSports Competition

ภาพรวมเกี่ยวกับวงการ แนวทางในการเลือกเกมที่เหมาะสมกับการแข่งขัน กลยุทธ์และเทคนิค การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต การเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน การสร้างทีมและการทำงานร่วมกัน การส่งเสริมสุขภาพการสร้างและรักษาชื่อเสียง การแข่งขันออนไลน์และออฟไลน์ การจัดการเวลาและการออกแบบ กำหนดการ ความรู้เพื่อความสำเร็จพัฒนาทักษะในอีสปอร์ต

ฝึกวิเคราะห์แนวทางในการเลือกเกมที่เหมาะสมกับการแข่งขัน ฝึกสร้างกลยุทธ์และเทคนิคการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต สร้างวิธีการฝึกและเตรียมตัวที่เหมาะสม วิธีการสร้างทีมที่มีประสิทธิภาพ ฝึกทักษะดูแล สุขภาพร่างกายและจิตใจ การเตรียมตัวและเทคนิคสำหรับการแข่งขันทั้งหมด การวางแผนและการจัดการเวลาในการฝึกและการแข่งขันสู่ความเป็นเลิศ

รหัสวิชา 5873003	ชื่อรายวิชา การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต Casting for Game and eSports Business กระบวนการพากษ์ในทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต วางแผนการนำเสนอ การผูกเรื่องราว การ หายใจและการ ใช้น้ำเสียงสื่ออารมณ์ให้เหมาะสม ให้สนุก น่าสนใจ ฝึกพากษ์ในทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต วางแผนการนำเสนอ การผูกเรื่องราว การหายใจ และการ ใช้น้ำเสียงสื่ออารมณ์ให้เหมาะสม ให้สนุก น่าสนใจ	น(ท-ป-อ) 3(2-2-5)
5873004	การคิดเชิงสร้างสรรค์อีสปอร์ตและการเล่าเรื่อง eSports Creative Thinking and Storytelling ความหมายและหลักของการคิดเชิงสร้างสรรค์ กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหา ความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้าง เพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ต่อการ ตัดสินใจในเชิงธุรกิจ ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหา ความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่ง ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ โครงสร้างเพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการ สร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และ เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจ	3(2-2-5)
5873005	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต Game and eSports Business รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและ ต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอี สปอร์ต กลวิธีสร้างธุรกิจแบบสิน ฝึกวิเคราะห์เกม วิดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอี สปอร์ต กลวิธีสร้างธุรกิจแบบสิน	3(2-2-5)