

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ระดับปริญญาตรี 4 ปี
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Arts Program in Digital Content Design

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทยชื่อเต็ม : ศิลปศาสตรบัณฑิต (การออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์)

ชื่อย่อ : ศศ.บ. (การออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์)

ภาษาอังกฤษชื่อเต็ม: Bachelor of Arts (Digital Content Design)

ชื่อย่อ : B.A. (Digital Content Design)

อาชีพที่สามารถประกอบอาชีพได้หลังสำเร็จการศึกษา

1. นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. นักออกแบบและพัฒนาเนื้อหาเพื่อสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล
3. นักออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อกิจกรรม
4. นักออกแบบและสร้างสรรค์งานกราฟิกในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว
5. นักออกแบบและสร้างสรรค์สื่อโฆษณาสินค้า

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เมื่อสำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรนี้แล้ว บัณฑิตจะมีคุณลักษณะ ดังนี้

1. มีลักษณะของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ดำรงตนอยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรมภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ เน้นสมรรถนะและทักษะศตวรรษที่ 21 โดยมีคุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการ
3. มีความสามารถในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ ตามกรอบมาตรฐานและจรรยาบรรณในการปฏิบัติงาน

หลักสูตร

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ ใช้ระยะเวลาในการสำเร็จการศึกษาไม่เกิน 8 ปีการศึกษา จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 127 หน่วยกิต

โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร แบ่งเป็นหมวดวิชาที่สอดคล้องกับที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาภาษา		12	หน่วยกิต
1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		6	หน่วยกิต
1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์		6	หน่วยกิต
1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์		6	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	91	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน		30	หน่วยกิต

2.2	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	27	หน่วยกิต
2.3	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	27	หน่วยกิต
2.4	กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษา	7	หน่วยกิต
3.	หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6	หน่วยกิต
	จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า 127	หน่วยกิต
รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร			
1.	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30	หน่วยกิต
1.1	กลุ่มวิชาภาษา	12	หน่วยกิต
15021005	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai Usage for Communication		3(3-0-6)
15022001	การสนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน Daily English Conversation		3(3-0-6)
15022002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication		3(3-0-6)
15022003	ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน English for Occupational Purposes		3(3-0-6)
1.2	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	6	หน่วยกิต
20021003	มนุษย์กับการพัฒนาตน Human and Self Development		3(3-0-6)
20022001	สุนทรียภาพของชีวิต Aesthetic Appreciation		3(3-0-6)
1.3	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	6	หน่วยกิต
25021003	สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ Environment and Natural Resources		2(2-0-4)
25022001	กาญจนบุรีศึกษา Kanchanaburi Studies		2(2-0-4)
25023001	ความเป็นพลเมืองกับศาสตร์พระราชาก่อนการพัฒนาท้องถิ่น Citizenship and the King's Wisdom for Local Development		2(2-0-4)
1.4	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	6	หน่วยกิต
40021003	คณิตศาสตร์เพื่อชีวิต Mathematics for Life		2(2-0-4)
40022001	การสร้างเสริมและดูแลสุขภาพ Health Promotion and Care		2(1-2-3)
40023001	ความคิดสร้างสรรค์ในยุคประเทศไทย 4.0 Creativities for Thailand 4.0		2(1-2-3)
2.	หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 91	หน่วยกิต
2.1	หมวดวิชาแกน	ไม่น้อยกว่า 30	หน่วยกิต

20021110	พื้นฐานการออกแบบ Fundamentals of Design	3(2-2-5)
20022111	สื่อดิจิทัล Digital Media	3(2-2-5)
20221110	การวาดเส้น Drawing	3(2-2-5)
20322120	กราฟิกสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ Graphics for Digital Content	3(2-2-5)
20022120	การสร้างสรรค์ดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content Creation	3(2-2-5)
20022121	เรื่องคัดเฉพาะทางดิจิทัลคอนเทนต์ Selected Topics in Digital Content	3(3-0-6)
20121120	ศิลปะอาเซียน ASEAN Arts	3(3-0-6)
20121121	คอนเทนต์งานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น Local Art and Cultural Contents	3(2-2-5)
20321121	การออกแบบสิ่งพิมพ์ Printing Design	3(2-2-5)
20321310	การเขียนแบบเพื่องานดิจิทัลคอนเทนต์ Drawing for Digital Content	3(2-2-5)

2.2 หมวดวิชาเฉพาะด้านบังคับ		ไม่น้อยกว่า	27	หน่วยกิต
15520032	ภาษาอังกฤษสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ English for Digital Content			3(2-2-5)
20021120	การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ Visual Art Creation			3(2-2-5)
20122120	แนวคิดการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Concepts of Digital Content			3(3-0-6)
20324210	การถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Photography for Digital Content Design			3(2-2-5)
20329401	การสัมมนาการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Seminar in Digital Content Design			3(2-2-5)
20329402	ระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้นทางการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Fundamental Research Methodology in Digital Content Design			3(2-2-5)
25624019	กฎหมายและจรรยาบรรณของนักออกแบบ Legal and Ethical Concerns for Designers			3(3-0-6)
35620014	ผู้ประกอบการการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content Entrepreneurs			3(3-0-6)

30724001	การเตรียมการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ Movie and Video Pre-Production			3(2-2-5)
2.3	หมวดวิชาเฉพาะด้านเลือก	ไม่น้อยกว่า	27	หน่วยกิต
20321210	การออกแบบตัวละคร Character Design			3(2-2-5)
20321120	การออกแบบกราฟิกเพื่อการตลาด Graphic Design for Marketing			3(2-2-5)
20321122	การออกแบบสื่อออนไลน์ Online-Media Design			3(2-2-5)
20321220	การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D-Motion Graphic Creation			3(2-2-5)
20322310	กราฟิกขั้นสูงสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ Advanced Graphic for Digital Content			3(2-2-5)
20324211	การสื่อความหมายด้วยภาพถ่าย Photographic Communication			3(2-2-5)
20423310	การสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติ 3D-Graphic Creation			3(2-2-5)
20423311	การออกแบบเทคนิคพิเศษทางภาพ Visual Effect Design			3(2-2-5)
20424320	การออกแบบนิทรรศการและสภาพแวดล้อม Exhibition and Environmental Design			3(2-2-5)
35421018	การตลาดดิจิทัล Digital Marketing			3(2-2-5)
30724002	การผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ Movie and Video Production			3(2-2-5)
30725002	การตัดต่อภาพและออกแบบเสียงดิจิทัล Editing and Audio Design			3(2-2-5)
30724003	การผลิตสื่อวีดิทัศน์ขั้นสูง Advanced Video Production			3(2-2-5)
41223001	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ Human Computer Interaction			3(2-2-5)
41226026	การออกแบบเว็บไซต์สำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ Web Design for Digital Content			3(2-2-5)
41220627	การพัฒนาคอนเทนต์ด้านการศึกษา Educational Content Development			3(2-2-5)
41226028	การออกแบบเว็บไซต์บนแพลตฟอร์ม Web Design on Platforms			3(2-2-5)

41222010	การจัดการคอนเทนต์และสินทรัพย์ดิจิทัล Digital Content and Assest Magement			3(2-2-5)
2.4	กลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	ไม่น้อยกว่า	7	หน่วยกิต
	ให้เลือกเรียนจากแบบใดแบบหนึ่ง ดังนี้			
20328001	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Preparation for Professional Experience in Digital Content Design			2(90)
20328002	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Professional Experience in Digital Content Design			5(450)
90028001	การเตรียมสหกิจศึกษา Preparation of Cooperative Education			1(0-2-1)
90028002	สหกิจศึกษา Cooperative Education			6(560)

	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	
รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-อ)
15021005	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai Usage for Communication	3(3-0-6)

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน :ไม่มี

วิชาบังคับร่วม : ไม่มี

หลักเกณฑ์และแนวความคิดที่เป็นพื้นฐานของการสื่อสาร ฝึกทักษะการคิดและการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายได้อย่างสัมฤทธิ์ผล ทั้งในด้านฟัง พูด อ่าน และเขียน ฝึกแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากการอ่าน ฟัง และการสังเกตจากปัญหาในสภาวะการณ์ต่างๆ แล้วนำมาแสดงออกด้วยการพูดและการเขียนอย่างสร้างสรรค์ ฝึกการสนทนา การสัมภาษณ์ เน้นความเข้าใจ และความสามารถในการตีความข้อเขียนที่ได้อ่านหรือฟังมา ฝึกการอ่านเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ฝึกการเขียนแบบต่างๆ เช่น การเขียนสรุปความ การเขียนเอกสารสมัครงาน และการเขียนรายงานทางวิชาการโดยเน้นกระบวนการทักษะสัมพันธ์ทางภาษา

Principles, fundamental concepts of communication, practices on thinking and language usage for effective communication including listening, speaking, reading, and writing, acquisition of knowledge and experience through reading, listening, and observing situational conditions and expressing in forms of creative speaking and writing, conversation and interviewing emphasizing on understandability and interpretability of written or spoken messages, reading for diverse purposes, writing for different purposes e.g., summarization, job application, and academic reports focusing on an application of integrated language skills.

15022001	การสนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน Daily English Conversation	3(3-0-6)
	วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน :ไม่มี	
	วิชาบังคับร่วม : ไม่มี	

การบูรณาการทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้คำศัพท์ ประโยค และสำนวนเพื่อการสื่อสารตามสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

Integration of English language skills using vocabularies, sentences, and expressions for appropriate communication used in daily situations.

รหัสวิชา 15022002	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน :ไม่มี วิชาบังคับร่วม : ไม่มี การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในบริบททางสังคมต่างๆ หน้าที่ของภาษาในการสื่อสาร การใช้คำศัพท์ สำนวน น้ำเสียง กริยาท่าทางตามมารยาททางสังคม และรู้ถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา English usage for communication in social contexts, functions of communicative language, usage of vocabularies, tones, and social manners, and understanding of native speakers' culture.	น(ท-ป-อ) 3(3-0-6)
15022003	ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน English for Occupational Purposes วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน :ไม่มี วิชาบังคับร่วม : ไม่มี การสนทนาภาษาอังกฤษอย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติในเรื่องที่เชี่ยวชาญเกี่ยวกับวิชาชีพกับผู้พูดที่เป็นเจ้าของภาษาได้ พัฒนาทักษะการอ่านและเขียนเอกสารทางธุรกิจสำหรับการประกอบวิชาชีพ Fluent and natural English language use for communication according to occupational aptitude with native speakers, and skill development in reading and writing business documents for occupational purposes.	3(3-0-6)
20022001	สุนทรียภาพของชีวิต Aesthetic Appreciation วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน:ไม่มี วิชาบังคับร่วม : ไม่มี ศาสตร์ความงาม วิเคราะห์หลักทางสุนทรียศาสตร์ ด้านทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ศิลปะการแสดง วัฒนธรรมพื้นบ้านกาญจนบุรี เห็นคุณค่าและมีทัศนคติที่ดี เกิดประสบการณ์ด้านความงาม แนวทางการอนุรักษ์ การประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมทั้งของไทยและต่างประเทศอย่างเหมาะสม Aesthetics, analysis of aesthetic principles, visual arts, music, performing arts, folk culture of Kanchanaburi, cultural appreciation and positive attitude, aesthetic experience, conservation approaches, and appropriate application of arts and culture of Thailand and foreign countries.	3(3-0-6)

รหัสวิชา 20021003	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา มนุษย์กับการพัฒนาตน Human and Self Development วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน:ไม่มี วิชาบังคับร่วม : ไม่มี ธรรมชาติของมนุษย์ สมองกับการคิด และอารมณ์ การตระหนักรู้ในคุณค่าของตนเอง การเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล มนุษย์สัมพันธ์กับการทำงานร่วมกับผู้อื่น การพัฒนาตนและการพัฒนาบุคลิกภาพ มารยาททางสังคม และการสร้างเสริมชีวิตที่เป็นสุข ตามหลักธรรมะและศาสตร์พระราชา Nature of human, brain in relation to thinking and emotion, self-esteem, understanding and acceptance of individual differences, human relations relevant to working with others, self-development personality development, and social etiquette, and promotion of happy life based on principles of Dharma and the King's Wisdom.	น(ท-ป-อ) 3(3-0-6)
25022001	กาญจนบุรีศึกษา Kanchanaburi Studies วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน:ไม่มี วิชาบังคับร่วม : ไม่มี ความเป็นมาและเอกลักษณ์ของกาญจนบุรี ความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์ไทยกับประวัติศาสตร์โลกในจังหวัดกาญจนบุรีลักษณะทางภูมิศาสตร์ สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เน้นชาติพันธุ์วรรณนาแห่งกาญจนบุรี แหล่งท่องเที่ยวสำคัญทางประวัติศาสตร์และธรรมชาติ โครงการพระราชดำรินในจังหวัด และเขตเศรษฐกิจพิเศษที่เชื่อมโยงกับอาเซียน Background and identity of Kanchanaburi, relationship between Thai history and global history in relation to Kanchanaburi, characteristics of geography, society, economy, culture, and local wisdom in particular to ethnography of Kanchanaburi, historical and natural attractions, royally-initiated projects of the province, and Special Economic Zones (SEZs) connecting Thailand to ASEAN nations.	2(2-0-4)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-อ)
25023001	<p>ความเป็นพลเมืองกับศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น</p> <p>Citizenship and the King's Wisdom for Local Development</p> <p>วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน:ไม่มี</p> <p>วิชาบังคับร่วม : ไม่มี</p> <p>จิตสำนึกความเป็นพลเมือง จิตอาสาและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชาติ รักและศรัทธาในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข ประยุกต์ใช้หลักการทรงงานหลักของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ศาสตร์พระราชาและแนวคิดการพัฒนาแบบยั่งยืนในชีวิตประจำวัน แนวคิดและหลักการของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ วิเคราะห์ยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาชุมชนต้นแบบตามศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม น้อมนำ พระราโชบายของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10 ในการยกระดับคุณภาพบัณฑิตเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ด้วยองค์ความรู้ตามหลักวิชาการและสานต่อพระราชปณิธานในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชบรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) ให้อยู่ดี มีสุข บนพื้นฐานของการพัฒนาอย่างยั่งยืน</p> <p>Citizenship consciousness, volunteering spirit and collaboration in national development, love and faith in Democratic Form of Government with the King as Head of State, application of the King's working principles, Sufficiency Economy Philosophy, the King's Wisdom, and concepts of sustainable development for daily living, concepts and principles of royally-initiated projects, strategic analysis for prototypical-community development based on the King's Wisdom in real practice, recognition and acceptance of royal policies of King Rama X in quality advancement of graduates aiming for local development adopting body of knowledge and academic principles in order to inherit royal wishes of His Majesty King BhumibolAdulyadej (King Rama IX) for better life quality based on sustainable development.</p>	2(2-0-4)
25021003	<p>สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ</p> <p>Environment and Natural Resources</p> <p>วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน:ไม่มี</p> <p>วิชาบังคับร่วม : ไม่มี</p> <p>ความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเชิงพื้นที่ภัยพิบัติ สถานการณ์สิ่งแวดล้อม มลพิษ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ เพื่อการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน บูรณาการจิตอาสาโครงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นตามแนวพระราชดำริ</p> <p>Relationship of environment and natural resources with regard to human living, natural resources and environment in disastrous areas, environmental situations, pollution, natural resource conservation for sustainable management of natural resources and environment, and integration of conservation volunteering-projects for natural resources and environment in local community under royally-initiated projects.</p>	2(2-0-4)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-อ)
40021003	คณิตศาสตร์เพื่อชีวิต Mathematics for Life วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน:ไม่มี วิชาบังคับร่วม : ไม่มี คณิตศาสตร์ในชีวิต กระบวนการคิดแบบมีเหตุผล คณิตศาสตร์กับการแก้ปัญหาทางการเงิน คณิตศาสตร์กับการตัดสินใจทางธุรกิจ Mathematics for life, logical thinking, Mathematics for solving financial problems, and Mathematics for business decision-making.	2(2-0-4)
40022001	การสร้างเสริมและดูแลสุขภาพ Health Promotion and Care วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน:ไม่มี วิชาบังคับร่วม : ไม่มี สรีรวิทยาการออกกำลังกาย สมรรถภาพทางกาย แนวทางการเลือกรูปแบบการออกกำลังกาย และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน สุขภาพและการสร้างเสริมสุขภาพแบบองค์รวม องค์ประกอบของสุขภาพและปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพทางกาย จิตใจและอารมณ์ สังคม และปัญหาการประยุกต์ใช้หลักการและวิธีการสร้างเสริมสุขภาพในระดับบุคคล ครอบครัว และสังคม Physiology of exercise, physical fitness, approaches in exercise selection and practical application in daily life, health and holistic health promotion, health factors and influential factors, promotion of physical, mental, emotional, and social health conditions, and problematic issues occurred during an application of principles and methods to health promotion of person, family, and society.	2(1-2-3)
40023001	ความคิดสร้างสรรค์ในยุคประเทศไทย 4.0 Creativities for Thailand 4.0 วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน:ไม่มี วิชาบังคับร่วม : ไม่มี สังคมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และรู้เท่าทันสื่ออย่างมีวิจารณญาณ ค้นคว้าข้อมูลในฐานข้อมูลออนไลน์ สร้างทักษะการใช้แอปพลิเคชันสำหรับการทำงานในวิชาชีพ การผลิตสื่อด้วยมัลติมีเดียและการสร้างทักษะการนำเสนอ จริยธรรม กฎหมาย และอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การสร้างผู้ประกอบการธุรกิจออนไลน์ Social network and internet as communication media in daily life,creative use of social media and critical media literacy, online information search though databases, applications used for occupational purposes, multimedia creation and presentation skill, ethics, cyber laws, and cybercrimes, and online entrepreneurship.	2(1-2-3)

รหัสวิชา 20021110	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา พื้นฐานการออกแบบ Fundamentals of Design วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	น(ท-ป-อ) 3(2-2-5)
<p>การออกแบบ ความหมาย ประเภท องค์ประกอบของศิลปะ สี หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ การออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การออกแบบที่ผสมความงามและประโยชน์อย่างเหมาะสม</p> <p>Designing, definitions, types, components of arts, colors, composition principles of arts, 2D and 3D designs, and integrated designing of aesthetics and appropriate use.</p>		
20022111	สื่อดิจิทัล Digital Media วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	3(2-2-5)
<p>แนวคิดการสร้างสรรคผลงานศิลปะและสร้างสรรค์เนื้อหาต่าง ๆ โดยอาศัยการสื่อสารหรือการแสดงเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ ในงานคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร และโทรทัศน์ การวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของช่องทางต่าง ๆ ที่สามารถนำสื่อนั้น ๆ ไปใช้งาน การประมวลผลข้อมูลการวางแผนสำหรับการผลิตสื่อดิจิทัลคอนเทนต์</p> <p>Creation concepts of artworks and contents using an expression and communication through digital devices, computer, communication devices, and televisions, analysis of pros-and-cons of communication channels used for an expression and communication, and data processing and planning for digital content creation.</p>		

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-อ)
20221110	การวาดเส้น Drawing	3(2-2-5)
	วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี	
	วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	

การวาดเส้น การสังเกตโครงสร้างและองค์ประกอบ ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการร่างภาพ ลายเส้น น้ำหนัก มิติ แสงเงา พื้นผิว ที่ว่าง หลักทัศนียวิทยา การถ่ายทอดรูปแบบธรรมชาติแวดล้อมลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ การแก้ปัญหาทางด้านเทคนิคและวัสดุอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับเรื่องราวและสภาพแวดล้อม

Drawing, observation of structures and components, fundamental theories of sketching, lined patterns, weights, dimensions, lights, shadows, surfaces, distances, perspective principles, expressing natural and environmental characteristics in forms of 2D and 3D graphics, and problem-solving in technical and appropriate equipment use for story-board and environment.

20322120	กราฟิกสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ Graphics for Digital Content	3(2-2-5)
	วิชาที่ต้องผ่านก่อน: พื้นฐานการออกแบบ	
	วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	

ความหมาย ความสำคัญของกราฟิก โลโก้ และคอนเทนต์ ออกแบบลายเส้นและรูปทรง 2 มิติ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์การออกแบบ รูปแบบการบันทึกการตั้งค่าและการผลิตวัสดุกราฟิกสำหรับนำมาใช้กับงานสื่อสิ่งพิมพ์และงานทางด้านดิจิทัลคอนเทนต์

Definition and importance of graphics, logos, and contents, 2D drawing and shape design, computer programs for creation design, saving, settings, and graphic creation for printing and digital contents.

20022120	การสร้างสรรค์ดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content Creation	3(2-2-5)
	วิชาที่ต้องผ่านก่อน: สื่อคอนเทนต์	
	วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	

การคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานคอนเทนต์ ออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ ริเริ่มและจินตนาการในเชิงสร้างสรรค์ เพื่องานออกแบบที่มีเนื้อหาโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ ทันสมัย การคิดเชิงสร้างสรรค์สู่ดิจิทัลคอนเทนต์

Creativity in content works, digital content design, creative imagination for outstanding, unique, and modern content design, and creative thinking for digital content.

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-อ)
20022121 เรื่องคัดเฉพาะทางดิจิทัลคอนเทนต์ 3(3-0-6)

Selected Topics in Digital Content

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

ประเด็นปัญหาเชิงลึก กระบวนการในการออกแบบและจัดการดิจิทัลคอนเทนต์ ประเด็นทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ที่น่าสนใจและสำคัญในปัจจุบัน อิทธิพลของคอนเทนต์ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล และการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์รูปแบบใหม่ ๆ

In-depth analysis of problematic issues, design processes and digital content management, major social, political, and economic issues, influences of digital content, and development of new types of digital contents.

20121120 ศิลปะอาเซียน 3(3-0-6)

ASEAN Arts

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

มิติของศิลปกรรมในกลุ่มประเทศอาเซียน ความเป็นมา ความสำคัญ ประเภท แนวคิด เอกลักษณ์ การรับรู้ความงาม และคุณค่า ศิลปกรรมร่วมสมัยท่ามกลางความหลากหลายทางวัฒนธรรมในกลุ่มประเทศอาเซียน การบูรณาการเพื่อการออกแบบระหว่างประเทศ

Dimensions of fine arts in ASEAN, background, importance, types, concepts, identities, aesthetic and value perceptions, contemporary fine arts in multiculturalism of ASEAN, and integration for international design.

20121121 คอนเทนต์งานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น 3(2-2-5)

Local Art and Cultural Contents

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ความเป็นมา ความสำคัญ เอกลักษณ์ แนวคิด ประเภท วัสดุ กระบวนการสร้างสรรค์ การรับรู้ความงามและคุณค่า การออกแบบจากคอนเทนต์งานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบัน

Local arts and culture, background, importance, identity, concepts, types, materials, creation processes, perceptions on aesthetics and value, digital content design from local arts and culture appropriate for current social condition.

รหัสวิชา 20321121	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การออกแบบสิ่งพิมพ์ Printing Design วิชาที่ต้องผ่านก่อน: กราฟิกสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ วิชาบังคับร่วม: ไม่มี ประยุกต์ใช้หลักการการออกแบบ การจัดการประกอบ กระบวนการ วิธีการทางการออกแบบ และการเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างสรรค์สิ่งพิมพ์และงานดิจิทัลคอนเทนต์ Application of designing principles, component management, processes, designing methods, software selection for printing and content creation.	น(ท-ป-อ) 3(2-2-5)
20321310	การเขียนแบบเพื่องานดิจิทัลคอนเทนต์ Drawing for Digital Content วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การเขียนแบบตามมาตรฐานสากล โดยเน้นให้รู้จักการใช้สัญลักษณ์ องค์ประกอบของการเขียนแบบ การกำหนดมาตราส่วน การเขียนภาพฉาย ภาพตัด ภาพขยาย ทศนิยมภาพ ภาพสะท้อน หลักการของแสงและเงาอันเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเขียนแบบ เพื่อแสดงผลงานการออกแบบ International standard drawing emphasizing on the use of symbols, drawing components, scales, orthographic drawing, enlargement drawing, sceneries, reflections, principles of light and shadow necessary for design drawing and exhibition.	3(2-2-5)
15520032	ภาษาอังกฤษสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ English for Digital Content วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การฝึกทักษะอย่างบูรณาการเกี่ยวกับการนำเสนอคอนเทนต์ ทักษะการสนทนาคำศัพท์เทคนิค สำนวน โครงสร้างภาษาที่ใช้กับงานทางด้านคอนเทนต์ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการเผยแพร่ ในรูปแบบดิจิทัล เพื่อส่งเสริมให้เกิดความชำนาญ Integrated-skill practices in content work presentation, communication skills using technical terms, idioms, English sentence structures used in content works in particular to production, and publicizing in forms of digital media for skill enhancement.	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-อ)
20021120	การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ Visual Art Creation	3(2-2-5)
	วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี	
	วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	

พื้นฐานทางทัศนศิลป์ ความหมาย คุณลักษณะ วัสดุอุปกรณ์ วิธีการ ในงานประเพณีจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อผสม การวิเคราะห์ผลงานทางทัศนศิลป์ในด้านแนวคิดและการสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ให้มีลักษณะเฉพาะบุคคล

Fundamentals of visual arts, definitions, characteristics, equipment, creation methods of painting, sculpture, printing, and mixed-media, analysis of visual art works in particular to concepts and creativity, and visual art creation according to individuals.

20122120	แนวคิดการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Concepts of Digital Content	3(3-0-6)
	ชื่อวิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี	
	วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	

ประวัติความเป็นมาและการวิวัฒนาการของแนวคิดการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ ความสำคัญ รูปแบบ อิทธิพลที่ได้รับจากแนวคิดศิลปะตะวันตกและตะวันออก การวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่มีผลต่อการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ การคิดวิเคราะห์แนวคิดเพื่อการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ร่วมกับเทคโนโลยีปัจจุบันและแนวโน้มของเทคโนโลยีในอนาคต

historical background and conceptual evolution of digital content design, importance, types, and influences of Western and Eastern art concepts, evolution of technology contributing to digital content, and conceptual analysis for digital content design integrated with current technology and trends of future technology.

20324210	การถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Photography for Digital Content Design	3(2-2-5)
	วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี	
	วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอุปกรณ์การถ่ายภาพระบบดิจิทัล การตั้งค่าระบบการทำงานของกล้องถ่ายภาพ เลนส์ถ่ายภาพ อุปกรณ์เสริม การกำหนดความละเอียด การกำหนดมุมกล้อง ขนาดสัดส่วนของภาพ การปรับแต่งสี และการสร้างสรรค์ภาพถ่ายสำหรับใช้ในการผลิตคอนเทนต์

Fundamentals of digital cameras and devices, camera settings, lens, accessories, pixels, angles of views, sizes and resolutions, color adjustments, and photography for content creation.

รหัสวิชา 20329401	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การสัมมนาการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Seminar in Digital Content Design วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี จัดสัมมนาเพื่อการพัฒนาความรู้ของผู้ศึกษาให้มีทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ และลักษณะเหมาะสมกับวิชาชีพ ที่สอดคล้องกับงานคอมพิวเตอร์ศิลปะ ที่มีบทบาทพัฒนาอุตสาหกรรมและด้านการศึกษา ในสังคมปัจจุบัน Seminar for development in skills, attitudes, motivations, and desired characteristics of careers relative to computer and arts contributing to current industrial and educational development.	น(ท-ป-อ) 3(2-2-5)
20329402	ระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้นทางการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Fundamental Research Methodology in Digital Content Design วิชาที่ ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การค้นคว้าและปฏิบัติการตามระเบียบวิธีวิจัย การวางแผนงานวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล การเขียนรายงานการวิจัย รูปแบบการใช้ภาษา การอ้างอิง การเผยแพร่ และการนำเสนอ ตามระเบียบวิธีวิจัยให้เหมาะสมกับ เนื้อหาทางการออกแบบ Research design and practices, research planning, data collection, data analysis, interpretation, writing- up research reports, format of language use, references, and research presentation and publicizing according to research design appropriate for content design.	3(2-2-5)
25624019	กฎหมายและจรรยาบรรณของนักออกแบบ Legal and Ethical Concerns for Designers วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี หลักทั่วไปของกฎหมายแพ่ง และพาณิชย์กฎหมายเกี่ยวกับองค์กรธุรกิจ จัดตั้ง การดำเนินการ และการ เลิกกิจการ กฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาเบื้องต้นและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กรณีศึกษาข้อพิพาทที่เกิดจากการทำ ธุรกรรมบนเครือข่าย จริยธรรมและบทบาทของธุรกิจต่อสังคมและความสำคัญและการพัฒนา ความรับผิดชอบเกี่ยวกับ จรรยาบรรณของนักออกแบบ ในระดับบุคคล ชุมชน ธุรกิจ และสังคม General principles of civil and commercial laws related to enterprises, establishment, closing-down, fundamental intellectual property and e-commerce laws, case studies of online-network conflicts, ethical issues and roles of enterprises to society, importance and responsibility of persons, communities, enterprises, and societies.	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-อ)
35620014	ผู้ประกอบการการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content Entrepreneurs	3(3-0-6)
	วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี	
	วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	

หลักการวางแผนเป้าหมาย วงจรควบคุมคุณภาพ การเป็นผู้ประกอบการ การวางแผนการจัดการทางการเงิน หลักการบริหารงานคุณภาพ แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตคอนเทนต์ การบริการ กระบวนการ เทคโนโลยีการผลิต การเพิ่มผลผลิตเบื้องต้น และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

Principles of target planning, PDCA (Deming Cycle), entrepreneurs, financial management planning, quality management principles, content creation concepts, management, processes, production technology, fundamental productivity, and related laws.

30724001	การเตรียมการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ Movie and Video Pre-Production	3(2-2-5)
	วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี	
	วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	

หลักการเตรียมผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ทั้งในมุมมองด้านศิลปะและเทคโนโลยี การคิดคอนเทนต์ การเขียนบทภาพยนตร์ การเขียนบทวีดิทัศน์ การพัฒนาบท การเขียนสตอรี่บอร์ด การออกแบบฉากประกอบ อุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย การวางแผนการถ่ายทำ ฝึกปฏิบัติการเตรียมการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์

Principles of movie and video pre-production from the perspectives of arts and technology, creation of contents, screenplays, video scripts, screenplay development, story-boards, scenes, stage instruments, costumes, production plans, and practical learning in movie and video pre-production.

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-อ)
20321210	การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)

Character Design

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

ออกแบบความเป็นมาของตัวละคร การร่างภาพเพื่อนำไปสู่การออกแบบและวาดเส้นตัวละคร ฝึกเทคนิค ทักษะ การวาดเส้น ที่สามารถถ่ายทอดถึงบุคลิกลักษณะนิสัย ผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวการแต่งกายของตัวละครจากจินตนาการ การนำผลงานไปใช้ในงานดิจิทัลคอนเทนต์

Character's background creation, sketching for character design and drawing, drawing techniques expressing personalities through motions, imaginary character's costumes, and application of characters to digital contents.

20321120	การออกแบบกราฟิกเพื่อการตลาด	3(2-2-5)
----------	-----------------------------	----------

Graphic Design for Marketing

วิชาที่ต้องผ่านก่อน: กราฟิกสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

หลักการตลาดเบื้องต้น การนำคอนเทนต์มาออกแบบกราฟิกเพื่อการตลาด สร้างสรรค์ผลงานโดยมีการกำหนดตามความพอใจของผู้บริโภค การออกแบบเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ ประโยชน์ของสินค้าและองค์กรให้เป็นที่รู้จักกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รับสารผ่านการออกแบบกราฟิก

Fundamentals of marketing, application of content works in marketing, work creation according to consumer's needs, designing contributing to images and benefits of product and organization as for advertising purposes to the target group through graphic design.

20321122	การออกแบบสื่อออนไลน์	3(2-2-5)
----------	----------------------	----------

Online-Media Design

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

ทฤษฎีและหลักการออกแบบสื่อบนระบบเครือข่าย วิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของ สื่อออนไลน์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมบนระบบเครือข่าย แนวคิด กระบวนการ เทคนิค การเลือกเครื่องมือ และขั้นตอนปฏิบัติการออกแบบสื่อออนไลน์

Theories and principles in online-network media design, analysis of major components of online-media, technology, network innovation, concepts, processes, techniques, selection of equipment, and methods in online-media creation practices.

รหัสวิชา 20321220	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D-Motion Graphic Creation วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หลากหลายประเภทเพื่อการออกแบบพัฒนาสร้างสรรค์โมชันกราฟิก การสื่อความหมาย ตลอดจนการใส่เสียงดนตรีประกอบและพากษ์เสียง เพื่อสำหรับในการใช้ในงานดิจิทัลคอนเทนต์ Various computer software for motion graphic design, communication, and soundtrack insertion and narration for digital contents.	น(ท-ป-อ) 3(2-2-5)
20322310	กราฟิกขั้นสูงสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ Advanced Graphic for Digital Content วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: กราฟิกสำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ วิชาบังคับร่วม: ไม่มี ความหมาย ความสำคัญของกราฟิก โลโก้ ออกแบบลายเส้นและรูปทรง 2 มิติ การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างออกแบบขั้นสูง การสร้างสรรค์อินโฟกราฟิก บันทึกลงและผลิตภัณฑ์กราฟิกเพื่อที่สามารถนำมาใช้กับงานดิจิทัลคอนเทนต์ Definition and importance of graphics and logos, 2D drawing and shapes, computer use for advanced graphic design, infographic design, graphic work saving and creation for digital contents.	3(2-2-5)
20324211	การสื่อความหมายด้วยภาพถ่าย Photographic Communication วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี เทคนิคการถ่ายภาพต่าง ๆ การจัดองค์ประกอบเพื่อสื่อความหมาย การวางแผนบริหารจัดการเตรียมความพร้อม สำหรับดำเนินการถ่ายภาพ และการนำผลงานเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ Photographical techniques, composition for communication, planning and management in photographical preparation, and publicizing in various forms of media.	3(2-2-5)
20423310	การสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติ 3D-Graphic Creation วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติ ที่มีโครงสร้างสลับซับซ้อน เพื่อให้สามารถออกแบบวัตถุต่าง ๆ การใช้จินตนาการด้วยการใช้เทคนิคการสร้างและการออกแบบภาพแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ Complex 3D-graphic creation for object design through imagination using animation movie creation techniques with computer software.	3(2-2-5)

รหัสวิชา 20423311	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การออกแบบเทคนิคพิเศษทางภาพ Visual Effect Design วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	น(ท-ป-อ) 3(2-2-5)
<p>กระบวนการสร้างภาพ และการนำเสนอมุมมอง ภาพที่มีลักษณะพิเศษ โดยอาศัยจินตนาการด้วยการใช้เทคนิคการสร้างและการออกแบบภาพยนตร์อนิเมชันด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ต่าง ๆ</p> <p>Processes in visual creation, presentation of views, images with special features through imagination using animation movie production techniques on computer software.</p>		
20424320	การออกแบบนิทรรศการและสภาพแวดล้อม Exhibition and Environmental Design วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	3(2-2-5)
<p>การนำคอนเทนต์มาใช้งานในการออกแบบนิทรรศการและสภาพแวดล้อม การเลือกใช้วัสดุ การกำหนดรูปแบบ แผนผัง บริเวณ ตำแหน่ง ทิศทาง หลักการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ปฏิบัติการออกแบบการจัดนิทรรศการและฉากประกอบ</p> <p>Application of content works in exhibition and environmental design, material selection, characteristics, diagrams, areas, positions, directions, and principles of notice-sign design, Human-Environment Interaction, and practical learning in exhibition design including props.</p>		
35421018	การตลาดดิจิทัล Digital Marketing วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี	3(2-2-5)
<p>การสร้างความเข้าใจเรื่องการตลาดผ่านช่องทางดิจิทัล สร้างความเข้าใจในการพัฒนาเนื้อหา แนวโน้มและความรู้ของอุตสาหกรรม ข้อตกลงในการนำผลิตภัณฑ์สู่ตลาด ความต้องการและพฤติกรรมของลูกค้า การวางแผนการตลาด การโปรโมชัน การโฆษณาและการจัดการสืบค้นข้อมูล รูปแบบและช่องทางในการจัดจำหน่าย การวิจัยทางการตลาด กระบวนการนำผลิตภัณฑ์สู่ตลาด โดยมุ่งเน้นการดำเนินการตลาดแบบดิจิทัล</p> <p>Knowledge of marketing through digital channels by understanding the development of contents, trends, industrial knowledge, and agreements in introducing products to the market, understanding consumer's needs and behaviors, marketing plans, promotions, advertising, and data search, distribution channels and types, research in marketing, and processes in introducing products to the market emphasizing on digital marketing operations.</p>		

รหัสวิชา 30724002	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ Movie and Video Production วิชาที่ต้องผ่านก่อน: การเตรียมการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ วิชาบังคับร่วม: ไม่มี หลักการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ทั้งในมุมมองด้านศิลปะและเทคโนโลยี อุปกรณ์ถ่ายทำ อุปกรณ์ การจัดแสง หลักการจัดองค์ประกอบภาพ หลักการจัดแสง การจัดฉากสำหรับ งานภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การบันทึกภาพ และเสียง การถ่ายทำภาพยนตร์และวีดิทัศน์ Principles in movie and video production from the perspectives of arts and technology, equipment, lighting equipment, principles in composition, scene creation for movie and video production, audio and video recording, and movie and video production.	น(ท-ป-อ) 3(2-2-5)
30725002	การตัดต่อภาพและออกแบบเสียงดิจิทัล Editing and Audio Design วิชาที่ต้องผ่านก่อน: การผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ วิชาบังคับร่วม: ไม่มี หลักการเบื้องต้นในการตัดต่อภาพและการออกแบบเสียงที่อยู่ในรูปของดิจิทัลและศึกษาวิธีการสร้างภาพและเสียงที่มีการ ผสมผสานกันอย่างเหมาะสมเกิดเป็นงานที่น่าสนใจ แนวคิดเกี่ยวกับการบรรยายเพื่อการถ่ายทอด ความหมายอารมณ์ ความรู้สึก เพื่อใช้ประกอบงานดิจิทัลและเสริมภาพให้เกิดเรื่องราวและเนื้อหาที่น่าสนใจ Fundamentals of digital video and audio editing, appropriate and interesting video and audio creation, and concepts in expression of feelings for imaginative and interesting digital contents.	3(2-2-5)
30724003	การผลิตสื่อวีดิทัศน์ขั้นสูง Advanced Video Production วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: การตัดต่อภาพและออกแบบเสียงดิจิทัล, กราฟิก สำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ วิชาบังคับร่วม: ไม่มี ระบบการทำงานที่เป็นขั้นเป็นตอนในการถ่ายทำผลงาน เน้นความคิดสร้างสรรค์และมุมมองทางศิลปะ ตลอดจนสามารถ สร้างเรื่องราวเป็นสื่อที่มี เนื้อหาเฉพาะตัวอย่างเหมาะสม การบริหารจัดการการผลิตสื่อวีดิทัศน์ Systematic processes of production emphasizing on creativity and art perspectives, specific story-board content creation, and video production management.	3(2-2-5)

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-อ)
41223001 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

Human Computer Interaction

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

หลักการเบื้องต้นของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยปัจจัยด้านมนุษย์ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ กระบวนการรับรู้ ผลศึกษาความใช้งานได้ สภาพแวดล้อมของการใช้งาน แนวทางการ ออกแบบระบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง แนวทางการประเมินผล การพัฒนาวิธีติดต่อผู้ใช้ที่มีประสิทธิภาพ มาตรฐานด้าน ความใช้งานได้ เทคโนโลยีด้านอุปกรณ์และระบบที่มีส่วนสัมพันธ์กับการใช้งานของมนุษย์ ส่วนสนับสนุนผู้บกพร่องในการ รับรู้ การฝึกปฏิบัติปฏิบัติการทดลอง การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของอุปกรณ์และซอฟต์แวร์

Principles of interaction between human and computer including humanity factors, efficiency analysis, perception, usability results, using environment, guidelines in designing human-centered systems, evaluation methods, developing effective user interfaces, usability standards, technologies involved with equipment and systems relating to humane user, providing access for those with sensory disabilities, experimental learning, laboratory using, and user interface (UI) and design.

41226026 การออกแบบเว็บไซต์สำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ 3(2-2-5)

Web Design for Digital Content

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

โครงสร้างและองค์ประกอบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ฝึกทักษะ หลักการทำงานของเว็บไซต์ การวิเคราะห์รูปแบบการทำงาน การเลือกเครื่องมือ วิธีพัฒนาและการออกแบบเว็บไซต์โดยโปรแกรมการออกแบบ สำเร็จรูป สามารถนำเอาทฤษฎีทางด้านการออกแบบมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานเว็บไซต์แต่ละประเภทที่ตน สนใจ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานคอนเทนต์ได้อย่างหลากหลาย

Web structures and components, principles of web design, skill development, working mechanism of websites, analysis of web operations, equipment selection, methods in web design and development using software, application of designing theories in desired web creation types, and various content works.

รหัสวิชา 41220627	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การพัฒนาคอนเทนต์ด้านการศึกษา Educational Content Development วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การพัฒนาสารสนเทศที่มีรูปแบบเป็นดิจิทัล การสื่อหรือการแสดงเนื้อหาคอนเทนต์ผ่านทางอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ ในงานคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์สื่อสาร เพื่อนำมาใช้ในทางด้านการศึกษาในปัจจุบัน Development of digital information and technology media or contents through digital devices , in computer and communication works devices for current educational purposes.	น(ท-ป-อ) 3(2-2-5)
41226028	การออกแบบเว็บไซต์บนแพลตฟอร์ม Web Design on Platforms วิชาที่ต้องผ่านก่อน: การออกแบบเว็บไซต์สำหรับงานดิจิทัลคอนเทนต์ วิชาบังคับร่วม: ไม่มี ทฤษฎีและหลักการทางด้านการออกแบบ การวิเคราะห์รูปแบบการทำงาน การแสดงผล และการเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เว็บไซต์สำเร็จรูป เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ การจดทะเบียนเว็บไซต์และนำเว็บไซต์ขึ้นระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อเผยแพร่ ให้สามารถแสดงผลได้ทุกอุปกรณ์ในยุคปัจจุบัน Designing theories and principles, analysis of operation, display, selection of software and web templates for web development, web registration, and publicizing websites on internet with capability on all devices.	3(2-2-5)
41222010	การจัดการคอนเทนต์และสินทรัพย์ดิจิทัล Digital Content and Asset Mangement วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี หลักการ องค์ประกอบ ขั้นตอนการจัดการคอนเทนต์ การประยุกต์ใช้ระบบซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ สำหรับการสร้างสรรค์คอนเทนต์ในรูปแบบดิจิทัล การจัดเก็บ การจัดหมวดหมู่ การสืบค้น การกำหนดรุ่น การเผยแพร่ การแจกจ่าย และการเก็บรวบรวมคอนเทนต์หลากหลาย ที่อยู่ในรูปแบบ ข้อความ ภาพ เสียง หรือวิดีโอ ให้เป็นระบบ Principles, factors, processes of content management, application of computer software in digital content creation, storage, categorization, information search, version specification, publicizing, distribution, and systematic collection of various types of contents, messages, images, audios, and videos.	3(2-2-5)

รหัสวิชา 20328001	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Preparation for Professional Experience in Digital Content Design วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในด้าน การรับรู้ลักษณะโอกาสของ การประกอบอาชีพ การพัฒนาตัวผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ และคุณสมบัติที่เหมาะสมกับอาชีพออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์ โดยกระทำในสถานการณ์จริงซึ่งเกี่ยวข้องกับงานในอาชีพนั้น Preparation for professional experience in particular to exposure to work opportunities, development in skills, attitudes, motivations, and qualifications for careers relative to digital content design through real-life situations.	น(ท-ป-อ) 2(90)
20328002	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ Professional Experience in Digital Content Design วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์ วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การฝึกปฏิบัติงาน แบบมีส่วนร่วมด้านการออกแบบและสร้างสรรค์ดิจิทัลคอนเทนต์ในหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อนำความรู้ความสามารถจากการศึกษาตลอดหลักสูตรไปประยุกต์ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ Practical experience in digital content design and creation in various organizations with an effective application of gained knowledge to related works.	5(450)
90028001	การเตรียมสหกิจศึกษา Preparation of Cooperative Education วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: ไม่มี วิชาบังคับร่วม: ไม่มี การเตรียมความพร้อมก่อนออกปฏิบัติงานในสถานประกอบการโดยให้ม้องค์ความรู้ เรื่องหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับสหกิจศึกษา การเสริมสร้าง ทักษะการปฏิบัติงานและจริยธรรมในวิชาชีพเฉพาะสาขาวิชา ความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานความปลอดภัยและอาชีวอนามัยใน สถานประกอบการ Preparation for professional practice in an organization or a workplace with emphasis on knowledge about the concept, process and steps, and relevant rules and regulations of cooperative education. Promotion of professional skills and ethics in a specific area, knowledge about international standard of occupational health and safety in a workplace.	1(0-2-1)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-อ)
90028002	สหกิจศึกษา	6(560)

Cooperative Education

วิชาที่ต้องสอบผ่านก่อน: วิชาการเตรียมสหกิจศึกษาหรือ นักศึกษาต้องเข้าอบรมการเตรียมสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง

วิชาบังคับร่วม: ไม่มี

การปฏิบัติงานเต็มเวลาเสมือนเป็นพนักงานชั่วคราว ณ สถานประกอบการ ที่เน้นการปฏิบัติงานด้านวิชาการและวิชาชีพอย่างเป็นระบบ และเมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติงานแล้วนักศึกษาต้องส่งรายงานวิชาการ และนำเสนอผลการไปปฏิบัติงานต่อสถานประกอบการและสถานศึกษา

Performing full-time work as an employee/ trainee at an organization or a workplace. Focusing on academic and professional behavior in the workplace. Submitting an academic report of their work and giving a presentation to the workplace and university.

ผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐาน	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนา	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม		
<p>1. มีวินัย ตรงต่อเวลา ยึดมั่นในกฎระเบียบข้อบังคับ และข้อปฏิบัติ</p> <p>2. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพสิทธิ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมีความกล้าหาญทางจริยธรรม</p> <p>3. มีความสุภาพเรียบร้อย มีสัมมาคาราวะ มีจิตสาธารณะ</p>	<p>1. ส่งเสริมให้มีการกำหนดหรือสร้างค่านิยมในกลุ่มนักศึกษาเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตและประพฤติตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีในสังคมและมีจิตสาธารณะ</p> <p>2. เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสาและกิจกรรมที่เป็นประโยชน์แก่สาขาวิชา คณะ มหาวิทยาลัย ชุมชน และสังคม</p> <p>3. ผู้สอนทบทวนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม จริยธรรมในเนื้อหาที่สอนทุกรายวิชา</p> <p>4. ผู้สอนให้ความสำคัญกับการสร้างวินัย การตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชารวมถึงการมีจิตสาธารณะ</p> <p>5. ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี</p>	<p>1. ประเมินจากสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน และการทำกิจกรรมของนักศึกษาเปรียบเทียบกับคำอธิบายประกอบกิจกรรมที่มอบหมาย</p> <p>2. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในกิจกรรมต่าง ๆ หรือสอบถามพฤติกรรมของนักศึกษาจากบุคคลภายนอก</p> <p>3. ประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนของนักศึกษา เช่น การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม</p> <p>4. ตรวจสอบและประเมินจากความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน</p>
1. ด้านความรู้		
<p>1. มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของหลักการทางการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ</p> <p>2. มีความรู้ในการค้นคว้า การแก้ปัญหาและพัฒนางานทางด้านการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์อย่างเป็นระบบ</p> <p>3. สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และรู้เท่าทันสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ</p>	<p>1. ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎีและทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลง เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ</p> <p>2. จัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงจากการศึกษาดูงาน</p> <p>3. เชิญผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญ มาบรรยายวิธีคิด สามารถสรุปแนวคิดและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอย่างมีหลักการและเหตุผล</p>	<p>1. การทดสอบทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ทั้งสอบย่อย สอบระหว่างภาค และสอบปลายภาค</p> <p>2. ประเมินจากการทำรายงานการศึกษา ค้นคว้า และการศึกษาค้นคว้า 3. ประเมินจากการนำเสนอรายงานทั้งที่เป็นรูปเล่มและรายงานด้วยวาจา</p>
3. ด้านทักษะทางปัญญา		

ผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐาน	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนา	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
<p>1. มีทักษะในการแสวงหาความรู้ การแก้ปัญหาและมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>2. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. มีความสามารถคิดแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้นำไปสู่การแก้ไขและสร้างสรรค์นวัตกรรมได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>1. บูรณาการวิธีการสอนที่มีความหลากหลาย เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน</p> <p>2. เน้นการเรียนการสอนโดยฝึกปฏิบัติและการศึกษาจากกรณีศึกษาโดยเน้นวิเคราะห์กรณีศึกษาแบบองค์รวมและรอบด้าน</p> <p>3. เน้นการศึกษาจากสถานการณ์จริง และให้ความสำคัญสามารถบูรณาการความรู้ด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ภาษาศาสตร์ และนำไปเป็นเครื่องมือในการเรียน และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน</p>	<p>1. ประเมินจากการมอบหมายงานทั้งในรูปแบบของรายงานและการนำเสนอด้วยวาจา</p> <p>2. ประเมินจากการสอบ</p> <p>3. ประเมินจากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</p>
<p>4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p>		
<p>1. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคลและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข</p> <p>2. สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่น มีภาวะผู้นำ ผู้ตาม และมีทักษะการทำงานเป็นทีม</p> <p>3. สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มารับใช้สังคม ในประเด็นและโอกาสที่เหมาะสม</p>	<p>1. มีการกำหนดหน้าที่ ความรับผิดชอบ และให้ความสำคัญกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการทำงานเป็นทีม</p> <p>2. ส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการอภิปรายกลุ่มเพื่อสรุปประเด็นและการต่อยอด</p> <p>3. ส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง</p>	<p>1. ประเมินจากการทำงานเป็นทีม</p> <p>2. การให้นักศึกษาประเมินตนเองและประเมินกันเอง</p> <p>3. สังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน</p>
<p>5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี</p>		
<p>1. เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น สร้างสรรค์ สื่อสาร และนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>2. ประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันและอนาคต เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม</p> <p>3. รู้จักวิธีป้องกันเพื่อรักษาความปลอดภัยในการแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่น ทั้งข้อมูลส่วนตัวและส่วนรวมบนสื่อออนไลน์</p> <p>4. ใช้เทคนิคพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และสถิติในการศึกษาค้นคว้าวิจัยในด้านดิจิทัลคอนเทนต์</p>	<p>1. เปิดโอกาสให้มีการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ด้วยรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>2. ส่งเสริมการใช้ประโยชน์ของอุปกรณ์สารสนเทศเพื่อพัฒนาขีดความสามารถและศักยภาพการเรียนรู้ของนักศึกษา</p> <p>3. ยกตัวอย่างกรณีศึกษาต่าง ๆ เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความปลอดภัยและแนวทางการป้องกันข้อมูลส่วนตนและส่วนรวม</p> <p>4. นำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เรียนรู้เทคนิคการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศในหลากหลายสถานการณ์</p>	<p>1. ประเมินจากการนำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าทั้งในรูปแบบเล่มรายงานและด้วยวาจา</p> <p>2. ประเมินจากทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างผลงานในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>3. ประเมินจากการสอบ</p> <p>4. การทดสอบการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานและการทำโครงงานกรณีศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูลผลการศึกษาวิจัย การศึกษาอิสระ</p>

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรรายวิชา
(Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชาเฉพาะ	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทาง ปัญหา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
20021110 พื้นฐานการออกแบบ	●			●		○	●			●			●			
20022111 สื่อดิจิทัล		●		●	○				●	○		●	●	○		
20221110 การวาดเส้น	●					●	●			●		○	●			
20322120 กราฟิกสำหรับงานดิจิทัล คอนเทนต์	●	○		●		○			●				○	●		
20022120 การสร้างสรรค์ดิจิทัลคอน เทนต์		●	○		●	○			●		○	●	○	●		
20022121 เรื่องคัดเฉพาะทางดิจิทัล คอนเทนต์		●				●				○	○	●			○	●
20121120 ศิลปะอาเซียน			●	○		●	○		●	●			●			○
20121121 คอนเทนต์งาน ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น		●			●	○	●		●				●			
20321121 การออกแบบสิ่งพิมพ์		●			●			●	○	○		●	●	○		
20321310 การเขียนแบบเพื่องาน ดิจิทัลคอนเทนต์		●				●		●				○	○	●		
15520032 ภาษาอังกฤษสำหรับงาน ดิจิทัลคอนเทนต์		●				●	●		●				○			
20021120 การสร้างสรรค์ทาง ทัศนศิลป์	●					●			●			●	●			○
20122120 แนวคิดการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์	●				●		●		●			●	●			○
20324210 การถ่ายภาพเพื่องาน ออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์		●	○	●			●		○	○		●	●			○
20329401 การสัมภาษณ์การออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์		●	○	●		○	●	○	○	○	●	○	●	○		●
20329402 ระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้น ทางการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์	○	●	○	●	●	○	●	●		●			●	●	○	●
25624019 กฎหมายและ	●		○			○		●				○			●	○

รายวิชาเฉพาะ	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
จรรยาบรรณของนักออกแบบ																
35620014ผู้ประกอบการการ ออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์		●	○		○	●	●	○		○	●				○	●
30724001 การเตรียมการผลิต ภาพยนตร์และวีดิทัศน์		○	●	●			●	○		○		●	●	○		
20321210 การออกแบบตัวละคร		○	●	●		○	●		○	○	○		○	○		
20321120 การออกแบบกราฟิกเพื่อ การตลาด		●	○		●		●		○	○		●	●			○
20321122 การออกแบบสื่อออนไลน์		○	●	●		○	●		○	○		●	○	●		
20321220 การสร้างสรรค์ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ		●			●	○	●	○	○				○	●		
20322301 กราฟิกขั้นสูงสำหรับงาน ดิจิทัลคอนเทนต์		●	○	●		○			●			●	○	●		
20324211 การสื่อความหมายด้วย ภาพถ่าย	●		○		●		●		○	●		○	●			
20423310 การสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติ		●			●	○	●	○	○					●		
20423311 การออกแบบเทคนิคพิเศษ ทางภาพ	●		○	●			●				●		○	●		
20424320 การออกแบบนิทรรศการ และสภาพแวดล้อม	●		○	●			●				●		●			
35421018การตลาดดิจิทัล	●				○	●	●				●	○	○			●
30724002 การผลิตภาพยนตร์และวีดิ ทัศน์		●	○	○		●	○		●	○	●	○	○	●		
30725002 การตัดต่อภาพและ ออกแบบเสียงดิจิทัล		●	○			●	●	○				○		●		
30724003 การผลิตสื่อวีดิทัศน์ขั้นสูง		●	○	●		○	●	○		○	●	○		●		
41223001 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และคอมพิวเตอร์	●		○	●			●				●	○	●			○
41226026 การออกแบบเว็บไซต์สำหรับ งานดิจิทัลคอนเทนต์	●		○	●	○		○	●		○	●		●	○	○	
41220627 การพัฒนาคอนเทนต์ด้าน การศึกษา		●		●	○		●	○			●	○	●	○		

รายวิชาเฉพาะ	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
41226028 การออกแบบเว็บไซต์บน แพลตฟอร์ม	●		○	●	○		○	●		○	●		○	●		
41222010 การจัดการคอนเทนต์และ สินทรัพย์ดิจิทัล	●			○	●			●			○			○	●	
20328001 การเตรียมฝึก ประสบการณ์วิชาชีพการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○
20328002 การฝึกประสบการณ์ วิชาชีพการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์	●	●	●	●	○	○	○	○	●	●	○	●	○	●	○	○
90028001 การเตรียมสหกิจศึกษา	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○
90028002 สหกิจศึกษา	●	●	●	●	○	○	○	○	●	●	○	●	○	●	○	○