
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ)**ชื่อย่อปริญญาภาษาไทย วท.บ. (ดิจิทัลมีเดีย) ภาษาอังกฤษ B.Sc. (Digital Media)**

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 128 หน่วยกิต	142-221 สถิติในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 32 หน่วยกิต	142-222 ยา ผลิตภัณฑ์สุขภาพ	3(3-0-6)
1.1 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์	และสารเคมีในชีวิตประจำวัน	
และพลศึกษา จำนวน 11 หน่วยกิต	142-223 การสืบค้นสารสนเทศและ	3(2-2-5)
142-131 ภูมิปัญญาในการดำเนินชีวิต	นำเสนองาน	
142-132 สุขภาวะกายและจิต		3(2-2-5)
142-133 พลศึกษา		3(0-2-1)
142-134 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1		3(0-0-3)
วิชาเลือก	2. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 90 หน่วยกิต	
142-231 มนุษย์และสังคม	2.1 กลุ่มวิชาแกน จำนวน 21 หน่วยกิต	
142-232 ภูมิปัญญาท้องถิ่น	142-141 การวาดเส้น	3(1-4-4)
142-233 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 2	142-142 สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์	3(3-0-6)
142-234 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 3	และระบบปฏิบัติการ	
1.2 กลุ่มวิชาภาษา จำนวน 12 หน่วยกิต	142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะ	3(3-0-6)
142-111 ภาษาอังกฤษ 1	142-144 การถ่ายภาพและจิตรกรรม	3(2-2-5)
142-112 ภาษาอังกฤษ 2	ดิจิทัล	
142-211 ภาษาอังกฤษ 3	142-241 วิทยาศาสตร์สำหรับ	3(2-2-5)
142-113 ความคิดและการสื่อสาร	งานออกแบบ	
(สำหรับนักศึกษาไทย)	142-242 การบริหารโครงการ	3(3-0-6)
142-114 ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน	142-243 กฎหมายและจริยธรรมของ	3(3-0-6)
(สำหรับนักศึกษาต่างชาติ)	ผู้ออกแบบและผลิตภัณฑ์	
วิชาเลือก	2.2 กลุ่มวิชาชีพ	
142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับ	(1) วิชาบังคับ จำนวน 54 หน่วยกิต	
พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	142-251 การออกแบบแนวคิด	3(3-0-6)
142-116 ภาษาอังกฤษสำหรับ	สำหรับดิจิทัลมีเดีย	
ศิลปวิจิตรศิลป์	142-252 เทคโนโลยีมีเดียและ	3(2-2-5)
142-117 การเขียนภาษาอังกฤษขั้นสูง	การประยุกต์	
1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	142-253 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
จำนวน 9 หน่วยกิต	142-254 การสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วย	3(2-2-5)
142-121 วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี	คอมพิวเตอร์	
และสังคม	142-255 แสงและการถ่ายภาพ	3(2-2-5)
วิชาเลือก	142-256 การกระทำระหว่างกันของ	3(3-0-6)
142-122 เทคโนโลยีสารสนเทศ	มนุษย์และคอมพิวเตอร์	
	142-257 ระบบฐานข้อมูล	3(2-2-5)
	142-351 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
	ขั้นสูง	

142-352 การตัดต่อภาพและเสียง ดิจิทัล	3(2-2-5)	142-365 การเขียนโปรแกรมเกม	3(2-2-5)
142-353 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	142-366 การประมวลผลภาพ	3(2-2-5)
142-354 การออกแบบที่คำนึงถึง สิ่งแวดล้อม	3(3-0-6)	142-370 การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)
142-355 การโปรแกรมกราฟิกส์	3(2-2-5)	142-371 การออกแบบและ การผลิตสื่อ	3(2-2-5)
142-356 การโปรแกรมกราฟิกส์และ ภาพขั้นสูง	3(2-2-5)	142-374 การสร้างภาพยนตร์	3(2-2-5)
142-357 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ ขั้นสูง	3(2-2-5)	142-376 ความจริงเสมือน	3(2-2-5)
142-358 แสงเงา และการประมวล ภาพ	3(2-2-5)	142-378 การสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วย คอมพิวเตอร์ขั้นสูง	3(2-2-5)
142-359 โครงการดิจิทัลมีเดียและ แอนิเมชัน 1	3(0-9-0)	142-461 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย	6(0-0-18)
142-451 โครงการดิจิทัลมีเดียและ แอนิเมชัน 2	6(0-18-0)	3. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวน 6 หน่วยกิต	
(2) วิชาเลือก จำนวน 15 หน่วยกิต		142-367 การบริหารธุรกิจ	3(3-0-6)
142-361 การออกแบบและการสร้าง เอฟเฟ็กต์	3(2-2-5)	142-368 การจัดการความรู้	3(3-0-6)
142-362 วาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	3(1-4-4)	142-369 จิตวิทยาการสื่อสารและ พฤติกรรมผู้บริโภค	3(3-0-6)
142-363 การออกแบบเกม	3(2-2-5)	142-372 หัวข้อพิเศษ 1	3(3-0-6)
142-364 การโปรแกรมและ ฐานข้อมูลบนเว็บ	3(2-2-5)	142-373 หัวข้อพิเศษ 2	3(3-0-6)
		142-375 การนำเสนอเพิ่มผลงาน	3(2-2-5)
		142-377 การนำเสนอข้อมูลแบบภาพ	3(2-2-5)
		4. หมวดวิชาฝึกงาน จำนวน 300 ชั่วโมง	
		142-462 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ ด้านดิจิทัลมีเดีย	ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

แผนการศึกษาตลอดหลักสูตร

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
142-111 ภาษาอังกฤษ 1	3(2-2-5)	142-112 ภาษาอังกฤษ 2	3(2-2-5)
142-113 ความคิดและการสื่อสาร (สำหรับนักศึกษาไทย)	3(3-0-6)	142-131 ภูมิปัญญาในการดำเนินชีวิต	3(2-2-5)
142-114 ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน (สำหรับนักศึกษาต่างชาติ)	3(3-0-6)	142-133 พลศึกษา	1(0-2-1)
142-121 วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและ สังคม	3(3-0-6)	142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะ	3(3-0-6)
142-132 สุขภาวะกายและจิต	3(2-2-5)	142-144 การถ่ายภาพและจิตรกรรม ดิจิทัล	3(2-2-5)
142-141 การวาดเส้น	3(1-4-4)	142-xxx วิชาเลือกในกลุ่มวิชา วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(x-y-z)
142-142 สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์ และระบบปฏิบัติการ	3(3-0-6)	142-xxx วิชาเลือกในกลุ่มวิชา วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(x-y-z)
รวม	18 หน่วยกิต	รวม	19 หน่วยกิต

ปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1		ภาคการศึกษาที่ 2	
142-211 ภาษาอังกฤษ 3	3(2-2-5)	142-134 กิจกรรมเสริมหลักสูตร 1	1(0-0-3)
142-241 วิทยาศาสตร์สำหรับงาน ออกแบบ	3(2-2-5)	142-252 เทคโนโลยีมีเดียและ การประยุกต์	3(2-2-5)
142-242 การบริหารโครงการ	3(3-0-6)	142-253 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
142-243 กฎหมายและจริยธรรม ของผู้ออกแบบและผลิตภัณฑ์	3(3-0-6)	142-254 การสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
142-251 การออกแบบแนวคิดสำหรับ งานดิจิทัลมีเดีย	3(3-0-6)	142-255 แสงและการถ่ายภาพ	3(2-2-5)
142-xxx วิชาเลือกในกลุ่มวิชา สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	3(x-y-z)	142-256 การกระทำระหว่างกันของ มนุษย์และคอมพิวเตอร์	3(3-0-6)
รวม	18 หน่วยกิต	142-257 ระบบฐานข้อมูล	3(2-2-5)
		รวม	19 หน่วยกิต

ปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

142-351 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ขั้นสูง	3(2-2-5)
142-352 การตัดต่อภาพและเสียงดิจิทัล	3(2-2-5)
142-353 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
142-354 การออกแบบที่คำนึงถึง สิ่งแวดล้อม	3(3-0-6)
142-355 การโปรแกรมกราฟิกส์	3(2-2-5)
142-xxx วิชาเลือกเสรี	3(x-y-z)
รวม	18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 1

ทางเลือกที่ 1

142-462 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ ด้านดิจิทัลมีเดีย ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง	
142-xxx วิชาเอกเลือก	3(x-y-z)
142-xxx วิชาเอกเลือก	3(x-y-z)
142-xxx วิชาเอกเลือก	3(x-y-z)
142-xxx วิชาเลือกเสรี	3(x-y-z)
รวม	12 หน่วยกิต

ทางเลือกที่ 2

142-461 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย	6(0-0-18)
รวม	6 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

142-356 การโปรแกรมกราฟิกส์และ ภาพขั้นสูง	3(2-2-5)
142-357 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ ขั้นสูง	3(2-2-5)
142-358 แสงเงาและการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)
142-xxx วิชาเอกเลือก	3(x-y-z)
142-xxx วิชาเอกเลือก	3(x-y-z)
142-359 โครงการงานดิจิทัลมีเดียและ แอนิเมชัน 1	3(0-9-0)
รวม	18 หน่วยกิต

ปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 2

ทางเลือกที่ 1

142-451 โครงการงานดิจิทัลมีเดียและ แอนิเมชัน 2	6(0-18-0)
รวม	6 หน่วยกิต

ทางเลือกที่ 2

142-451 โครงการงานดิจิทัลมีเดียและ แอนิเมชัน 2	6(0-18-0)
142-xxx วิชาเอกเลือก	3(x-y-z)
142-xxx วิชาเลือกเสรี	3(x-y-z)
รวม	12 หน่วยกิต