

### 3. โครงสร้างหลักสูตร

#### 3.1 หลักสูตร

##### 3.1.1 จำนวนหน่วยกิต 129 หน่วยกิต

##### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างของหลักสูตร แบ่งออกเป็น 3 หมวดวิชา ดังนี้

| ก.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป   | จำนวน | 33 | หน่วยกิต |
|---|-------|----|----------|
| ก.1 ให้เรียนแต่ละกลุ่มวิชาตามที่กำหนด จำนวน 18 หน่วยกิต ดังนี้      |       |    |          |
| - กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์                                |       | 3  | หน่วยกิต |
| - กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร  |       | 9  | หน่วยกิต |
| - กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์                                 |       | 3  | หน่วยกิต |
| - กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์                        |       | 3  | หน่วยกิต |
| ก.2 เลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาต่างๆ ได้อีกไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต |       |    |          |
| ข.หมวดวิชาเฉพาะ   | จำนวน | 90 | หน่วยกิต |
| แบ่งออกเป็น 4 กลุ่มวิชา ดังนี้                                      |       |    |          |
| ข.1 กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์<br>และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ        | จำนวน | 9  | หน่วยกิต |
| ข.2 กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ                    | จำนวน | 24 | หน่วยกิต |
| ข.3 กลุ่มวิชาเอกบังคับ  | จำนวน | 36 | หน่วยกิต |
| ข.4 กลุ่มวิชาเอกเลือก   | จำนวน | 21 | หน่วยกิต |
| ค.หมวดวิชาเลือกเสรี   | จำนวน | 6  | หน่วยกิต |

##### ความหมายของรหัสวิชา

รหัสรายวิชาในหลักสูตร

ความหมายของตัวเลข 3 ตัวแรก

|         |         |   |
|---------|---------|---|
| 101-1xx | หมายถึง | กลุ่มวิชา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์         |
| 101-2xx | หมายถึง | กลุ่มวิชา ภาษาและการสื่อสาร                 |
| 101-3xx | หมายถึง | กลุ่มวิชา วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์          |
| 101-4xx | หมายถึง | กลุ่มวิชา พลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์ |
| 100     | หมายถึง | กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์          |
| 102     | หมายถึง | กลุ่มวิชาภาษาอาเซียน                        |
| 111     | หมายถึง | กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์                        |
| 112     | หมายถึง | กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์                        |

|     |         |                                   |
|-----|---------|-----------------------------------|
| 113 | หมายถึง | กลุ่มวิชาภาษาตะวันออก             |
| 114 | หมายถึง | กลุ่มวิชาภาษาตะวันตก              |
| 121 | หมายถึง | กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ |
| 125 | หมายถึง | ภาควิชาคณิตศาสตร์                 |
| 126 | หมายถึง | ภาควิชาสถิติ                      |
| 129 | หมายถึง | กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และพลศึกษา  |
| 190 | หมายถึง | คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ              |
| 193 | หมายถึง | ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ |

### 3.1.3 รายวิชาและจำนวนหน่วยกิต

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 33 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปดังนี้

ก.1 ให้เรียนแต่ละกลุ่มวิชาตามที่กำหนด จำนวน 18 หน่วยกิต ดังนี้

|    |   |          |          |
|----|---|----------|----------|
| 1. | กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้  | 3        | หน่วยกิต |
|    | *101-101 หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน<br>(Sufficiency Economy Philosophy for Sustainable Development)  | 3(3-0-6) |          |
| 2. | กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้  | 9        | หน่วยกิต |
|    | *101-201 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร<br>(Thai Language for Communication)  | 3(2-2-5) |          |
|    | **@101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้น<br>(English for Remediation)<br>(@ เป็นรายวิชาไม่นับหน่วยกิตที่นักศึกษาต้องสอบผ่าน (S)<br>จึงจะสามารถลงทะเบียนวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้) | 3(2-2-5) |          |
|    | **101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน<br>(Daily Life English)   | 3(2-2-5) |          |
|    | **101-205 ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาด้านวิชาการ<br>(English for Academic Study)  | 3(2-2-5) |          |
| 3. | กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้   | 3        | หน่วยกิต |
|    | **101-301 ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21<br>(Digital Literacy for 21 <sup>ST</sup> Century)   | 3(2-2-5) |          |
| 4. | กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์ ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้  | 3        | หน่วยกิต |
|    | **101-401 ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย<br>(Life, Well-Being and Sports)  | 3(2-2-5) |          |

ก.2 ให้เลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาต่างๆ อีกไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ดังนี้

1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

|           |   |          |
|-----------|---|----------|
| **101-102 | ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก<br>(Civic Literacy in Thai and Global Context)   | 3(3-0-6) |
| **101-103 | การออกแบบตนเองและบุคลิกภาพเพื่อความเป็นผู้นำ<br>(Designing Your Self and Personality for Leadership)                        | 3(2-2-5) |
| **101-104 | การบริหารการเงินอย่างชาญฉลาด<br>(Smart Money Management)  | 3(3-0-6) |
| **101-105 | เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม<br>(Community Explorer and Service Learning)  | 3(2-2-5) |
| **101-106 | กฎหมายและการเมืองใกล้ตัว<br>(Politics and Law in Everyday Life)   | 3(3-0-6) |
| 101-107   | ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต<br>(Philosophy, Religions and Life Style)   | 3(3-0-6) |
| 101-108   | หลักการตรรกศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต<br>(Principles of Logics and Thinking Skill for Lifelong Learning) | 3(2-2-5) |
| *101-109  | มนุษยสัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ<br>(Human Relations and Personality Development)  | 3(3-0-6) |
| *101-110  | จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน<br>(Psychology in Daily Life)   | 3(3-0-6) |
| *101-111  | อาเซียนในโลกยุคใหม่<br>(ASEAN in the Modern World)  | 3(3-0-6) |
| *101-112  | อารยธรรมศึกษา<br>(Civilization Studies)   | 3(3-0-6) |
| *101-113  | ทักษะการศึกษา<br>(Study Skills)   | 3(2-2-5) |
| 101-114   | จิตวิทยาทั่วไป<br>(General Psychology)  | 3(3-0-6) |
| 101-115   | สังคมวิทยาเบื้องต้น<br>(Introduction to Sociology)  | 3(3-0-6) |

|   |  |          |
|---|--|----------|
| 101-116                                     | หลักเศรษฐศาสตร์<br>(Principle of Economics)  | 3(3-0-6) |
| <b>2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</b>        |  |          |
| *101-202                                    | ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ<br>(Thai Language for Presentation)  | 3(2-2-5) |
| **101-206                                   | ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอแบบมืออาชีพ<br>(English for Professional Presentation)                                     | 3(2-2-5) |
| **101-207                                   | ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน<br>(English for Proficiency Test)   | 3(2-2-5) |
| **101-208                                   | การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์สำหรับทุกคน<br>(Computer Coding for Everyone)   | 3(2-2-5) |
| 101-209                                     | ภาษาจีน 1 (Chinese 1)  | 3(2-2-5) |
| 101-210                                     | ภาษาจีน 2 (Chinese 2)  | 3(2-2-5) |
| 101-211                                     | ภาษาญี่ปุ่น 1 (Japanese 1)   | 3(2-2-5) |
| 101-212                                     | ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2)   | 3(2-2-5) |
| 101-213                                     | ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1)  | 3(2-2-5) |
| 101-214                                     | ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2)  | 3(2-2-5) |
| <b>3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์</b> |  |          |
| **101-302                                   | วิทยาการข้อมูลและจินตภาพ<br>(Data Science and Visualization)   | 3(2-2-5) |
| **101-303                                   | เทคโนโลยีสีเขียวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน<br>(Green Technology for Sustainable Development)                          | 3(3-0-6) |
| **101-304                                   | ตรรกะและการออกแบบความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่<br>(Logic and Design Thinking for Innovation and Start Up) | 3(3-0-6) |
| **101-305                                   | การเชื่อมต่อของสรรพสิ่งสำหรับทุกคน<br>(Internet of Thing for Everyone)   | 3(2-2-5) |
| **101-306                                   | ห้องทดลองที่มีชีวิตเพื่อความยั่งยืน<br>(Living Lab for Campus Sustainability)                                      | 3(2-2-5) |
| *101-307                                    | เทคโนโลยีสารสนเทศ<br>(Information Technology)  | 3(2-2-5) |
| *101-308                                    | คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน<br>(Computer for Studies and Work)  | 3(2-2-5) |

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| *101-309 | ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม<br>(Life and Environment)            | 3(3-0-6) |
| *101-310 | อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี<br>(Healthy Diet)                  | 3(3-0-6) |
| *101-311 | เคมีในชีวิตประจำวัน<br>(Chemistry in Daily Life)         | 3(3-0-6) |
| *101-312 | คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน<br>(Mathematics in Daily Life) | 3(3-0-6) |
| *101-313 | สถิติในชีวิตประจำวัน<br>(Statistics in Daily life)       | 3(3-0-6) |
| 101-314  | คณิตศาสตร์ในอารยธรรม<br>(Mathematics in Civilization)    | 3(3-0-6) |
| *101-315 | สถิติและความน่าจะเป็น<br>(Statistics and Probability)    | 3(3-0-6) |

#### 4. กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์

|           |   |          |
|-----------|---|----------|
| **101-402 | ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต<br>(Art and Music Appreciation)     | 3(3-0-6) |
| **101-403 | นิยมไทยและอัครรรยในสยาม<br>(Thai Appreciation and Unseen in Siam)         | 3(3-0-6) |
| **101-404 | การตามหาและออกแบบความฝัน<br>(Designing Your Dream)                        | 3(2-2-5) |
| **101-405 | โยคะ สมาธิ และศิลปะการดำเนินชีวิต<br>(Yoga, Meditation and Art of Living) | 3(2-2-5) |
| **101-406 | การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์<br>(Creative Photography)                        | 3(2-2-5) |

#### ข. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 90 หน่วยกิต ให้เรียนตามรายวิชาต่อไปนี้

##### ข.1 กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ (9 หน่วยกิต)

|         |   |           |
|---------|---|-----------|
| 125-102 | คณิตศาสตร์พื้นฐาน<br>Basic Mathematics              | 3 (3-0-6) |
| 101-315 | สถิติและความน่าจะเป็น<br>Statistics and Probability | 3 (3-0-6) |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 190-104   | หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์<br>Computer Programming Concept                            | 3 (2-2-5) |
| <b>ข.2 กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ (24 หน่วยกิต)</b> |   |           |
| 193-102   | โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก<br>Software Package for Graphic Design                    | 3 (2-2-5) |
| 193-103   | หลักการออกแบบกราฟิก<br>Principles of Graphic Design                                       | 3 (2-2-5) |
| 193-104   | สุนทรียศาสตร์<br>Aesthetics   | 3 (3-0-6) |
| 193-105   | วาดเส้น<br>Drawing  | 3(2-2-5)  |
| 193-106   | หลักการออกแบบแอนิเมชัน<br>Introduction to Animation                                       | 3 (2-2-5) |
| 193-201   | ศิลปะไทย<br>Thai Art  | 3 (3-0-6) |
| 193-202   | เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย<br>Design and Authoring Multimedia                | 3 (2-2-5) |
| 193-203   | ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย<br>History and Contemporary Art                        | 3 (3-0-6) |
| <b>ข.3 กลุ่มวิชาเอกบังคับ (36 หน่วยกิต)</b>                           |   |           |
| 193-204   | ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล<br>Creative Thinking in Digital Media                       | 3 (3-0-6) |
| 193-205   | การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย<br>Creative Storytelling for Contemporary Media | 3 (2-2-5) |
| 193-206   | หลักการถ่ายภาพดิจิทัล<br>Digital Photography  | 3 (2-2-5) |
| 193-207   | จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล<br>Ethics and Law for Digital                           | 3 (3-0-6) |
| 193-208   | ธุรกิจดิจิทัล<br>Digital Business   | 3 (3-0-6) |
| 193-301   | การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล<br>Digital Project Management                              | 3 (2-2-5) |
| 193-302   | เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย   | 3 (2-2-5) |

|         |  |            |
|---------|--|------------|
|         | Scoring for Multimedia   |            |
| 193-303 | เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย<br>Multimedia Presentation Technique | 3 (3-0-6)  |
| 193-304 | สัมมนา<br>Seminar  | 3 (3-0-6)  |
| 193-401 | จูลนิพนธ์<br>Senior Project  | 3 (2-2-5)  |
| 190-490 | เตรียมสหกิจศึกษา<br>Co-operative Education Preparation             | 1 (0-2-1)  |
| 190-491 | สหกิจศึกษา<br>Co-operative Education                               | 5 (0-40-0) |

#### ข.4 กลุ่มวิชาเอกเลือก (21 หน่วยกิต) เลือกเรียนจาก

##### ข.4.1 กลุ่มการออกแบบแอนิเมชัน

|         |   |           |
|---------|---|-----------|
| 193-331 | การออกแบบตัวละคร<br>Character Design                              | 3 (2-2-5) |
| 193-332 | การออกแบบสตอรี่บอร์ด<br>Storyboarding                             | 3 (2-2-5) |
| 193-333 | โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ<br>3D Modeling                           | 3 (2-2-5) |
| 193-334 | โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ<br>Software Package for 2D Animation | 3 (2-2-5) |
| 193-335 | โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ<br>Software Package for 3D Animation | 3 (2-2-5) |
| 193-336 | เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว<br>Special Effects for Animation   | 3 (2-2-5) |
| 193-337 | เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ<br>Rendering Technique                   | 3 (2-2-5) |
| 193-338 | การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ<br>Interactive Animation                 | 3 (2-2-5) |
| 193-339 | ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล<br>Cel Animation                              | 3 (2-2-5) |

|         |  |           |
|---------|--|-----------|
| 193-340 | สต๊อปโมชัน<br>Stop Motion  | 3 (2-2-5) |
| 193-341 | การออกแบบโมชันกราฟิกส์<br>Motion Graphics  | 3 (2-2-5) |
| 193-342 | ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1<br>Selected Topics in Animation Technology 1 | 3 (2-2-5) |
| 193-343 | ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2<br>Selected Topics in Animation Technology 2 | 3 (2-2-5) |

### ข.3.2 กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย

|         |  |           |
|---------|--|-----------|
| 193-361 | การตัดต่อภาพวิดีโอทัศน์ดิจิทัล<br>Digital Video Editing                              | 3 (2-2-5) |
| 193-362 | การออกแบบสร้างสรรค์เว็บ<br>Creative Web Design                                       | 3 (2-2-5) |
| 193-363 | การออกแบบเอกลักษณ์และแบรนด์<br>Identity and Branding Design                          | 3 (2-2-5) |
| 193-364 | การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล<br>Digital Publishing Design                               | 3 (2-2-5) |
| 193-365 | การออกแบบอินเทอร์เฟซ<br>Graphical User Interface Design                              | 3 (2-2-5) |
| 193-366 | การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว<br>Motion Media Design                                       | 3 (2-2-5) |
| 193-367 | การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่<br>Interaction Design for New Media           | 3 (2-2-5) |
| 193-368 | การออกแบบสื่อการเรียนดิจิทัล<br>Digital Instructional Design                         | 3 (2-2-5) |
| 193-369 | การออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อข้อมูล<br>Information Graphic Design                        | 3 (2-2-5) |
| 193-370 | โฆษณาดิจิทัล<br>Digital Advertising  | 3 (2-2-5) |
| 193-371 | การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบ<br>สื่อสมัยใหม่ 1<br>Selected Topics in New Media 1 | 3 (2-2-5) |



**ค. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวน 6 หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาใดๆ ที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยสยาม 6 หน่วยกิต

**หมวดวิชาเฉพาะ** กลุ่มวิชาโทสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ในกรณีที่นักศึกษาต่างสาขาวิชาหรือต่างหลักสูตร ต้องการเลือกสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์เป็นวิชาโท นักศึกษาต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ประกอบด้วยรายวิชาจำนวน 9 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

|         |   |           |
|---------|---|-----------|
| 193-204 | ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล<br>Creative Thinking in Digital Media | 3 (3-0-6) |
| 193-208 | ธุรกิจดิจิทัล<br>Digital Business                                   | 3 (3-0-6) |
| 193-333 | โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ<br>3D Modeling                             | 3 (2-2-5) |

และจำนวนอีก 6 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากกลุ่มวิชาเอกในหลักสูตรสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

### 3.1.4 แสดงแผนการศึกษา

| แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต<br>สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี |        |             |   |           |
|--|--------|-------------|---|-----------|
| ปีที่  | ภาคที่ | รหัสวิชา    | ชื่อวิชา  | หน่วยกิต  |
| 1  | 1      | 101-101     | หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน | 3 (3-0-6) |
|  |        | **101-203** | ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้น (ไม่นับเครดิต)           | 3 (2-2-5) |
|  |        | 101-201     | ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร                              | 3 (2-2-5) |
|  |        | 101-301     | ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21                      | 3 (2-2-5) |
|  |        | 125-102     | คณิตศาสตร์พื้นฐาน                                   | 3 (3-0-6) |
|  |        | 193-102     | โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก                     | 3 (2-2-5) |
|  |        | 193-103     | หลักการออกแบบกราฟิก                                 | 3 (2-2-5) |
|  |        | 193-105     | วาดเส้น   | 3 (2-2-5) |
| <b>รวม</b>   |        |             |   | <b>21</b> |
| 1  | 2      | 101-xxx     | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป                                 | 3         |
|  |        | 101-204     | ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน                           | 3 (2-2-5) |
|  |        | 101-308     | คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน                | 3 (2-2-5) |
|  |        | 190-104     | หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์                      | 3 (2-2-5) |
|  |        | 193-204     | ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล                       | 3 (3-0-6) |
|  |        | 193-104     | สุนทรียศาสตร์                                       | 3 (3-0-6) |
|  |        | 193-106     | หลักการออกแบบแอนิเมชัน                              | 3 (2-2-5) |
| <b>รวม</b>   |        |             |   | <b>21</b> |
| 2  | 1      | 101-xxx     | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป                                 | 3         |
|  |        | 101-205     | ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาทางวิชาการ                   | 3 (2-2-5) |
|  |        | 101-315     | สถิติและความน่าจะเป็น                               | 3 (3-0-6) |
|  |        | 193-201     | ศิลปะไทย  | 3 (3-0-6) |
|  |        | 193-202     | เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย             | 3 (2-2-5) |
|  |        | 193-205     | การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย           | 3 (2-2-5) |
|  |        | 193-xxx     | วิชาเอกเลือก  | 3         |
| <b>รวม</b>   |        |             |   | <b>21</b> |
| 2  | 2      | 101-xxx     | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป                                 | 3         |
|  |        | 101-401     | ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย                     | 3 (2-2-5) |
|  |        | 193-203     | ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย                  | 3 (3-0-6) |
|  |        | 193-206     | หลักการถ่ายภาพดิจิทัล                               | 3 (2-2-5) |
|  |        | 193-302     | เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย                           | 3 (2-2-5) |
|  |        | 193-xxx     | วิชาเอกเลือก  | 3         |
|  |        | 193-xxx     | วิชาเอกเลือก  | 3         |
| <b>รวม</b>   |        |             |   | <b>21</b> |

| แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต<br>สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี |        |          |                                   |            |
|---|--------|----------|-----------------------------------|------------|
| ปีที่   | ภาคที่ | รหัสวิชา | ชื่อวิชา                          | หน่วยกิต   |
| 3   | 1      | 101-xxx  | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป               | 3          |
|   |        | 193-301  | การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล    | 3 (2-2-5)  |
|   |        | 193-303  | เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย     | 3 (3-0-6)  |
|   |        | 193-xxx  | วิชาเอกเลือก                      | 3          |
|   |        | 193-xxx  | วิชาเอกเลือก                      | 3          |
|   |        | xxx-xxx  | วิชาเลือกเสรี                     | 3          |
| <b>รวม</b>  |        |          |                                   | <b>18</b>  |
| 3   | 2      | 193-490  | เตรียมสหกิจศึกษา                  | 1 (0-2-1)  |
|   |        | 193-208  | ธุรกิจดิจิทัล                     | 3 (3-0-6)  |
|   |        | 193-xxx  | วิชาเอกเลือก                      | 3          |
|   |        | 193-xxx  | วิชาเอกเลือก                      | 3          |
|   |        | xxx-xxx  | วิชาเลือกเสรี                     | 3          |
| <b>รวม</b>  |        |          |                                   | <b>13</b>  |
| 3   | 3      | 193-491  | สหกิจศึกษา                        | 5 (0-40-0) |
| <b>รวม</b>  |        |          |                                   | <b>5</b>   |
| 4   | 1      | 193-304  | สัมมนา                            | 3 (3-0-6)  |
|   |        | 193-207  | จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล | 3 (3-0-6)  |
| <b>รวม</b>  |        |          |                                   | <b>6</b>   |
| 4   | 2      | 193-401  | จูลนิพนธ์                         | 3 (2-2-5)  |
| <b>รวม</b>  |        |          |                                   | <b>3</b>   |

### 3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

#### กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

- \*101-101      หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน      3(3-0-6)**  
**(Sufficiency Economy Philosophy for Sustainable Development)**  
หลักการแนวคิดและความสำคัญของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการเบื้องต้นทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เท่าทันทางการเงิน ความเชื่อมโยงระหว่างปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาที่ยั่งยืนและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน การดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัยด้วยการน้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยมีการเรียนรู้จากโครงการหรือกรณีศึกษา
- Principles and significance of the Sufficiency Economy Philosophy (SEP); basic principles of economics and financial literacy; relationship between SEP, sustainable development (SD), and sustainable development goals (SDGs); living in contemporary society with SEP for sustainable development from project-based learning or case study
- \*\*101-102      ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก      3(3-0-6)**  
**(Civic Literacy in Thai and Global Context)**  
สภาพการณ์ทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศต่างๆ ประเด็นปัญหาร่วมสมัยในสังคมโลก ประเทศไทยในสังคมโลก ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและกระบวนการทางความคิดที่เป็นสากล ความรับผิดชอบต่อสังคม การรู้หน้าที่ของพลเมืองและรับผิดชอบต่อสังคมในการต่อต้านการทุจริต ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองกับสถานะการพัฒนาของประเทศ บทบาทและหน้าที่ของบุคคลในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก
- Political, economic, social and cultural circumstances of various groups of countries; contemporary issues of the global society; Thailand in the world society; cultural diversity and global mindset; social responsibility; civic engagement and social responsibility against corruption; relationship between citizenship and developmental status of a country; roles and duties of individual as a Thai and global citizen
- \*\*101-103      การออกแบบตนเองและบุคลิกภาพเพื่อความเป็นผู้นำ      3(2-2-5)**  
**(Designing Your Self and Personality for Leadership)**  
การวิเคราะห์ตนเอง การรู้จักตนเอง การกำหนดเป้าหมายในชีวิต การเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง การพัฒนาบุคลิกภาพ การเสริมสร้างความมั่นใจในการอยู่ในสังคม การพัฒนาการพูดในที่สาธารณะ

การแนะนำตนเองเพื่อความประทับใจแรกพบต่อผู้อื่น การพัฒนาภาวะผู้นำ ทักษะมนุษยสัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม

Self-analysis; understanding one's self; goal setting in life; self-esteem improvement; personality development; self-confidence improvement in public; public speaking development; self-introduction for first impression; leadership development; human relation skills; team working

**\*\*101-104 การบริหารการเงินอย่างชาญฉลาด 3(3-0-6)**

**(Smart Money Management)**

การเงินกับชีวิตประจำวัน สิทธิและหน้าที่ เป้าหมายการเงิน การบริหารการเงินส่วนบุคคล นวัตกรรมทางการเงิน การลงทุนในประเทศและต่างประเทศ การประกันภัย สินเชื่อเงินกู้ การวางแผนภาษี การเป็นผู้ประกอบการ การบริหารพอร์ตการลงทุน การเตรียมตัวก่อนเกษียณ และอิสรภาพทางการเงิน

Finance and daily life; right and duty; financial goal; personal financial management; financial innovation; international and domestic investments; insurance; loan; tax planning; entrepreneurship; management of investment port; preparation for retirement and financial independence

**\*\*101-105 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5)**

**(Community Explorer and Service Learning)**

การเรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชุมชน การวิเคราะห์ชุมชนเพื่อค้นหาประเด็นปัญหาและแนวทางการพัฒนาโดยให้ชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและสมาชิกชุมชน เทคนิคและการเสริมทักษะ การเข้าถึงชุมชน การสร้างการมีส่วนร่วม ทักษะการใช้ชีวิตและทักษะด้านสังคม การสื่อสาร การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบริการ การพัฒนาและการขับเคลื่อนโครงการเพื่อการพัฒนาและกิจกรรมบริการชุมชน การเตรียมความพร้อมสู่การเป็นนักวิจัยและนักพัฒนาชุมชนเพื่อรองรับภารกิจการพัฒนาชุมชนทุกมิติอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21

Learning on community context; community analysis to identify issues and development approaches using collaborative community based approach among learners and community members; techniques and enhanced skills in approaching community engagements, community participation, social and life skills, communication; service learning; project development and implementation for community development and services; preparation for

becoming community researcher and developer in variety dimensions of sustainable community development in the 21<sup>ST</sup> century

**\*\*101-106      กฎหมายและการเมืองใกล้ตัว      3(3-0-6)**

**(Politics and Law in Everyday Life)**

กฎหมายรัฐธรรมนูญและการเมืองเบื้องต้น กฎหมายใกล้ตัวที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน อาทิ กฎหมายแพ่ง กฎหมายอาญา สิทธิมนุษยชน กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายภาษีอากร และกฎหมายอื่นๆ ตามสถานการณ์ปัจจุบันของสังคม

Introduction to constitutional law and politics; laws in daily lives such as Civil Law, Criminal Law, Human Rights, Intellectual Property Law, Tax Law and other laws related to current social situations

**101-107      ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต      3(3-0-6)**

**(Philosophy, Religions and Life Style)**

หลักปรัชญา คำสอนของศาสนาต่างๆและความสำคัญของศาสนากับการดำเนินชีวิต ความหมายและคุณค่าของชีวิตตามหลักศาสนา หลักธรรมในการดำรงชีวิต ความสำคัญของศีล สมาธิ ปัญญา การพัฒนาตนและการแก้ปัญหาชีวิตโดยใช้หลักคำสอนทางศาสนาต่างๆ การประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความสำเร็จในการทำงานและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ

Principles of philosophy; religious teachings; impact of religion on living; meanings and values of life in religious view; dharma for living; significances of precept, concentration, and wisdom; self improvement and solution of life problems through religious teachings; application for successful working and peaceful living with others

**101-108      หลักตรรกศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต      3(2-2-5)**

**(Principles of Logics and Thinking Skill for Lifelong Learning)**

หลักตรรกศาสตร์ ความรู้พื้นฐานของกระบวนการคิด การคิดเชิงนิรนัยและอุปนัย การเลือกใช้ทักษะการคิดชนิดต่างๆในการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน การคิดวิเคราะห์ การคิดเปรียบเทียบ การคิดสังเคราะห์ การคิดวิพากษ์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดประยุกต์ การคิดเชิงมโนทัศน์ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดแก้ปัญหา การคิดบูรณาการ การคิดสร้างสรรค์ การคิดอนาคต และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทักษะการเข้าถึงแหล่งความรู้เพื่อการพัฒนาตนเองตลอดชีวิต

Principles of logics; basic concepts of thinking processes: inductive and deductive thinking; selection of various thinking skills to solve different problems; analytical thinking; comparative thinking; synthesis thinking; critical thinking; considerate thinking; applied thinking;

conceptual thinking; strategic thinking; problem-solving thinking; integrative thinking; creative thinking; future thinking; and self-study learning; skills approaching to various resources for lifelong self development

**\*101-109 มนุษยสัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6)**  
**(Human Relations and Personality Development)**

ความหมาย ที่มา และประโยชน์ของมนุษยสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มต่างๆ ในสังคม การปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในสังคม ทฤษฎีทางบุคลิกภาพ พัฒนาการทางบุคลิกภาพของบุคคลเพื่อการปรับตัวทางสังคม ความแตกต่างระหว่างบุคคล ภาวะผู้นำ การฝึกพฤติกรรมที่เหมาะสมและมารยาททางสังคม การสร้างความประทับใจแรกพบ การแต่งกายการแต่งหน้าและการทำผมเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์ การพัฒนาทักษะการพูดด้วยการออกเสียงที่ชัดเจนและใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์

Meanings, background, and advantages of human relation; interpersonal relationship between individual and various groups in society; appropriate adjustment to circumstances in society; theories of personality; individual personality development for social adjustment; individual differences; leadership; appropriate behavioral practice and social manners; how to create first impression; outfits, make up, and hair styles to improve personality and fit circumstances; speech improvement through correct pronunciation and proper use of language to fit circumstances

**\*101-110 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน (Psychology in Daily Life) 3(3-0-6)**

แนวคิดทางจิตวิทยาและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน พัฒนาการมนุษย์ บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล การเข้าใจตนเองและผู้อื่น การวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนรู้และการรับรู้ การจูงใจ การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ การจัดการความเครียด สุขภาพจิตและการปรับตัว

Psychological concepts and application in daily life; human development; personality and individual differences; understanding oneself and others; transactional analysis; learning and perception; motivation; EQ improvement; stress management; mental health and adjustment

**\*101-111 อาเซียนในโลกยุคใหม่ (ASEAN in the Modern World) 3(3-0-6)**

การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของเอเชียที่มีแนวโน้มในการเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจของโลก กลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจระดับสูง และมีศักยภาพที่จะเปลี่ยนแปลงภูมิเศรษฐกิจของโลก ความท้าทายของเอเชียและอาเซียนในการปรับตัวและคงอยู่บนเส้นทางการเป็นศูนย์กลางของโลก พัฒนาการของ

อาเซียนและประชาคมอาเซียน ด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรม บทบาทของอาเซียนและประเทศไทยในเวทีโลก

Great change of Asia to be global economic hub; countries with high economic growth, and potentiality to change global geo-economics; ongoing challenges of Asian and ASEAN countries for adjustment and sustainability as global centralization; progression of ASEAN and ASEAN COMMUNITY developments: politic, economic, socio-cultural aspects, roles of ASEAN and Thailand in global stages

**\*101-112      อารยธรรมศึกษา (Civilization Studies)      3(3-0-6)**

อารยธรรมที่สำคัญ ทั้งอารยธรรมตะวันตกและตะวันออก ยุคโบราณ ยุคกลาง ยุคใหม่ การส่งต่อมรดกทางภูมิปัญญาให้กับโลกในยุคปัจจุบัน ผลงานศิลปกรรมที่โดดเด่นในแต่ละยุค ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมของไทยและประเทศเพื่อนบ้านในกลุ่มอาเซียน

Major civilizations: both western and eastern; ancient age; middle age; modern age; hand over intellectual heritages to the present world; outstanding masterworks of fine arts in each era; historical background and cultural heritage of Thailand and neighboring countries in ASEAN

**\*101-113      ทักษะการศึกษา (Study Skills)      3(2-2-5)**

คุณค่าของการศึกษา วิธีการศึกษาให้สัมฤทธิ์ผลในระดับอุดมศึกษา ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การใช้ห้องสมุดและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม จิตสาธารณะ การบริหารเวลา Value of education; learning methods for success in higher education; necessary learning skills in 21st century; use of library and information technology; analytical thinking skill; critical thinking; creativity thinking; team work; public mind; time management

**101-114      จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology)      3(3-0-6)**

แนวทางการศึกษาและความเป็นมาของจิตวิทยา ความหมายของพฤติกรรม เป้าหมายของวิชาจิตวิทยาและคุณค่าในทางปฏิบัติ การสัมผัสและการรับรู้ แรงจูงใจ การเรียนรู้ บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล อารมณ์ พัฒนาการของแต่ละช่วงวัย สติปัญญาและการวัด ความผิดปกติทางจิตและการพัฒนาสุขภาพจิต การเข้าใจและการพัฒนาตนเอง

Guidelines and background of psychology; behavior interpretation, objectives of the subject and values of the practice; sensation and perception; motivation; learning; personalities and individual differences; emotions; development of each step of life;



intelligences and measurement; psychological disorders; mental health development; self understanding and development

**101-115      สังคมวิทยาเบื้องต้น (Introduction to Sociology)      3(3-0-6)**

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่มีต่อบุคคล สถานภาพ และบทบาทของบุคคลในสังคม อิทธิพลของกลุ่มต่อพฤติกรรมของบุคคล โครงสร้างของกลุ่ม และความเป็นผู้นำ เจตคติในการทำงาน มนุษยสัมพันธ์ที่ดี ความสำคัญและวิวัฒนาการของสถาบันต่าง ๆ โดยเทียบลำดับ ความเจริญทางเทคโนโลยี และความเปลี่ยนแปลงทางประชากร

Influence of social environment to individuals, status and roles of people in society; influence of norms on human behavior; group construction and leadership; attitudes towards working; good human relationships; the importance and evolution of institutes by ranking; technology progress and population change

**101-116      หลักเศรษฐศาสตร์ (Principle of Economics)      3(3-0-6)**

หลักทั่วไปของเศรษฐศาสตร์ที่ว่าด้วยมูลค่า ราคาและการจัดสรรทรัพยากร พฤติกรรมของผู้บริโภค แนวความคิดเรื่องอรรถประโยชน์ ทฤษฎีการเลือก กฎการลดของสินค้า ภายใต้ทฤษฎีดั้งเดิมและปัจจัยต่าง ๆ ที่กำหนดอุปทานของสินค้าและบริการของปัจจัยการผลิตในตลาดที่มีการแข่งขันอย่างสมบูรณ์และไม่สมบูรณ์ ปัจจัยการผลิตและการกำหนดปัจจัยการผลิต โดยย่อในส่วนของต้นทุนเชิงเปรียบเทียบ

General principles of economics regarding values, pricing and resource management; consumer behavior; points of view on utilities; theory of choices; goods reduction rules under the theory of cost and other factors determining demand and supply of products and services of product factors in the complete and incomplete competitive market; production factors and determination of production factors by shortening in terms of comparative cost

**กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร**

**\*101-201      ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai Language for Communication)      3(2-2-5)**

การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ การฟังจับใจความ หลักการใช้ภาษาในการพูดให้บรรลุวัตถุประสงค์และเหมาะสมกับกาลเทศะ การอ่านจับใจความ สรุปความ และวิเคราะห์สารที่อ่าน หลักการใช้ภาษาในการเขียนในรูปแบบต่างๆ

Thai language for communication in various situations; listening comprehension; principles of effective speaking; reading comprehension, summarizing and analyzing messages; principles of writing in various forms

**\*101-202 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ (Thai Language for Presentation) 3(2-2-5)**

การใช้ภาษาไทยนำเสนอข้อมูลในสถานการณ์ต่างๆ อาทิ การนำเสนอข้อมูลทางวิชาการ การนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจ การแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์และวิจารณ์ การนำเสนอข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ การเลือกใช้ช่องทางการสื่อสารอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและการทำงาน

Using Thai language to present information in various situations such as academic presentation; business presentation; expressing opinion, analysis and criticism; presentation reliable information by using the right and effective communication channel for learning and work

**\*\*@101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้นฐาน (English for Remediation) 3(2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การวัดผล : ผ่าน (Satisfactory - S) และ ไม่ผ่าน (Unsatisfactory - U)

เงื่อนไข : เป็นรายวิชาไม่นับหน่วยกิตที่นักศึกษาต้องสอบผ่าน (S) จึงจะสามารถลงทะเบียน

เรียนรายวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้

คำศัพท์สำนวนโครงสร้างทางไวยากรณ์ขั้นพื้นฐาน และทักษะการสื่อสารที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน การอ่านและการเขียนข้อความสั้นๆ การตั้งคำถามและการตอบอย่างสั้น บทสนทนาอย่างง่ายในระดับคำ วลี และประโยคสั้นๆ

Vocabulary, expressions, grammatical structures, and communicative skills frequently used in everyday life; reading and writing short texts, short questions and answer and simple dialogues at word, phrase, and short sentence levels

หมายเหตุ : นักศึกษาที่ได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา

101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้นฐาน (English for Remediation)

**\*\*101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (Daily Life English) 3(2-2-5)**

คำศัพท์ สำนวน และ โครงสร้างทางไวยากรณ์ และ ทักษะในการสื่อสาร โดยเน้นที่หัวข้อในชีวิตประจำวัน ความสนใจส่วนบุคคล และสถานการณ์ปัจจุบัน

Vocabulary, expressions, grammatical structures, and communicative skills with emphasis on everyday life; personal interest topics; current situations

**หมายเหตุ :** นักศึกษาที่ได้คะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้ยกเว้นการลงทะเบียนเรียนรายวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (Daily Life English) และให้ได้เกรด A ในรายวิชาดังกล่าว

**\*\*101-205 ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาทางวิชาการ 3(2-2-5)**  
(English for Academic Study)  
วิชาบังคับก่อน : 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (Daily Life English)  
การฝึกทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องเชิงวิชาการ การฟัง การพูด การอ่าน ไวยากรณ์ การเขียน และคำศัพท์  
Practice essential skills in relation to academic study; listening comprehension, oral presentation, reading, grammar, writing and vocabulary

**\*\*101-206 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอแบบมืออาชีพ 3(2-2-5)**  
(English for Professional Presentation)  
หลักการพูด การเลือกใช้คำ ประโยค คำเชื่อม โวหาร การออกเสียงคำ และการพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ การแสดงความคิดเห็นและการนำเสนอเชิงวิชาการ การนำเสนอทางธุรกิจ และการสัมภาษณ์งาน  
Principles of speaking; word choices selection of sentences, conjunctions, and expressions; speaking in various situations; discussion, academic presentation, business presentation, and job interview

**\*\*101-207 ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน 3(2-2-5)**  
(English for Proficiency Test)  
บูรณาการทักษะการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน ฝึกให้นักศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของข้อสอบ TOEFL ฝึกเทคนิคที่เป็นประโยชน์สำหรับทำข้อสอบ  
Integration of four English skills for proficiency test; listening, speaking, reading and writing. Familiarize students with the contents and format of TOEFL examination; practice useful examination techniques



Listening and speaking of basic Japanese; basic Japanese structures; Japanese phonology; vocabulary and simple expressions; simple reading comprehension at sentence level; writing using Hiragana and Katakana characters

**101-212      ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2)      3(2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน : 101-211 ภาษาญี่ปุ่น 1

ทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่ซับซ้อนขึ้น คำศัพท์ และ สำนวนอย่างง่าย  
ฝึกการอ่านคั่นใจ และเขียนอนุเขตในระดับง่ายเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

Listening and speaking using more complex structures; vocabulary and simple expressions; reading Kanji characters; writing at short paragraph level about everyday life

**101-213      ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1)      3(2-2-5)**

ตัวอักษร ระบบเสียง และรูปแบบประโยค โครงสร้างพื้นฐานของภาษาเกาหลี คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะการฟังและการพูด เน้นประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

Alphabet, phonetics and sentence patterns; basic Korean grammar structures; vocabulary for daily life; listening and speaking skills emphasis on simple conversations for daily communication

**101-214      ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2)      3(2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน : 101-213 ภาษาเกาหลี 1

ทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาเกาหลีที่ซับซ้อนขึ้น บทสนทนาอย่างง่าย และ คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะการอ่านและเขียนอนุเขตเกี่ยวกับชีวิตประจำวันโดยใช้สำนวนอย่างง่าย

Listening and speaking with more complex Korean structures; simple conversation and vocabulary using in daily life; reading and writing short paragraph about everyday life using simple expressions

### กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

**\*\*101-301      ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21      3(2-2-5)**

(Digital Literacy for 21<sup>st</sup> Century)

ความรู้พื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี การจัดการสมัยใหม่ด้วยเทคโนโลยี การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลเบื้องต้น ความเสี่ยงในการใช้งานทางอินเทอร์เน็ตและสังคม



Concept; process; and skills regarding design thinking for innovation and start up; customer discovery; brainstorming; customer validation; customer development; product-market fit; prototyping; intellectual property rights protection

**\*\*101-305      การเชื่อมต่อของสรรพสิ่งสำหรับทุกคน      3(2-2-5)**  
**(Internet of Thing for Everyone)**

ทำความเข้าใจการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง องค์ประกอบพื้นฐาน การสื่อสารข้อมูลภายในและการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง ระบบนิเวศการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง การประยุกต์ใช้งาน

Understanding IoT; fundamental elements in IoTs; communication and connectivity of IoTs; ecosystem; application of IoTs

**\*\*101-306      ห้องทดลองที่มีชีวิตเพื่อความยั่งยืน      3(2-2-5)**  
**(Living Lab for Campus Sustainability)**

หลักการของห้องทดลองที่มีชีวิต และการประยุกต์ใช้หลักการดังกล่าวเพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาอาคารและสิ่งแวดล้อมในมหาวิทยาลัยสู่ความยั่งยืน การสร้างแบบจำลองเพื่อขยายผลและประยุกต์ใช้ในสถานที่อื่นๆ และในขนาดที่ใหญ่ขึ้นได้ การบริหารโครงการ โดยเน้นด้านการออกแบบและพัฒนาอาคารสถานที่เพื่อประหยัดพลังงานอย่างยั่งยืน

Principle of living lab and its application for solving problems or improving buildings and environment in the university campus for sustainability; building an innovative scalable model for the effective project based implementation and knowledge transfer; project management emphasized on designing and developing buildings for sustainably energy saving

**\*101-307      เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)      3(2-2-5)**

แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ส่วนประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ หน้าที่การทำงาน ของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสื่อประสม อินเทอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งาน การสืบค้นข้อมูล การใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำ การสร้างเว็บเพจ เบื้องต้น

Concept of computer technology; components of computer system; the functions of hardware and software; data communication and computer networking; multimedia technology; internet and application; data retrieving; word processing implementation; developing basic Webpage

**\*101-308      คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน      3(2-2-5)**  
**(Computer for Studies and Works)**

หลักการจัดการข้อมูลและสารสนเทศ ประเภทของแฟ้มข้อมูล อัลกอริทึมและการแก้โจทย์ปัญหา ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ จริยธรรม อาชีพและวุฒิบัตรด้านคอมพิวเตอร์ และแนวโน้มของ เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้งานโปรแกรมตารางทำงาน โปรแกรมนำเสนองาน

Principles of data and information management; types of data files; algorithm and problem solving; e-business; computer laws; computer ethics; computer careers and certification; trends of information technology; spreadsheet implementation; software presentation

**\*101-309      ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม (Life and Environment)      3(3-0-6)**

ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับสิ่งแวดล้อม ความสำคัญของทรัพยากรธรรมชาติ พลังงาน การเปลี่ยนแปลงของโลกและภูมิอากาศ การตระหนักถึงปัญหาของสิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อมลภาวะและการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้เทคโนโลยีชีวภาพและพลังงานทดแทน กฎหมายสิ่งแวดล้อม การดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

Relationship between human and environment; significance of natural resources, energy, global climate change; awareness of environmental problems and impacts: from pollutions, loss of biodiversity; environmental conservation; application of biotechnology and alternative energy; environmental laws and laws; lifestyle following philosophy of sufficiency economy

**\*101-310      อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี (Healthy Diet)      3(3-0-6)**

ความสำคัญและบทบาทของอาหารต่อสุขภาพ โภชนาการและพลังงานจากอาหาร อาหารกับโรค โภชนาการเพื่อการป้องกันและการบำบัดโรค อาหารอินทรีย์ การแปรรูปอาหาร การปนเปื้อนและการเสื่อมเสียของอาหาร คุณภาพและความปลอดภัยของอาหาร ฉลากโภชนาการ ความมั่นคงทางด้านอาหาร ความเชื่อของการเสริมอาหารและผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร นวัตกรรมอาหารและทิศทางการตลาดของอาหารสุขภาพ

Importance and roles of nutrition to health; nutrition and food energy; nutrition and diseases; nutrition for prevention and therapy; organic diets; food transformation; contamination and food spoilage; quality and food safety; nutrition labels; food stability; belief of supplementary diets and dietary supplements products; food innovation and marketing direction of healthy diets

**\*101-311      เคมีในชีวิตประจำวัน (Chemistry in Daily Life)      3(3-0-6)**



ความสำคัญของเคมี สารและการจำแนกสาร โลหะและสารประกอบทางเคมีที่สำคัญในชีวิตประจำวัน สีจากธรรมชาติและสีสังเคราะห์ ยาและสารเสพติด ดีทอเจนต์และเครื่องสำอาง สารเคมีที่ก่อให้เกิดมะเร็ง สารเคมีที่เป็นสารพิษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การป้องกันและแก้พิษจากสารเคมี

Essence of chemistry; matter and their classifications; metal and chemical compounds in daily life; natural and synthetic colors; drugs and addictive drugs; detergents and cosmetics; carcinogenic compounds; toxic compounds used in daily life; chemical prevention and alleviation

**\*101-312 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน (Mathematics in Daily Life) 3(3-0-6)**

ตรรกศาสตร์เบื้องต้นและการให้เหตุผล เรขาคณิตกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์เพื่อการแปลความหมายข้อมูลทางสถิติ การประยุกต์ใช้ความรู้เบื้องต้นทางคณิตศาสตร์เพื่อการแก้ปัญหาและตัดสินใจในชีวิตประจำวัน

Logic and reasoning; Geometry and implementation in daily life; application of mathematics for statistical interpretation; application of fundamental mathematics for problem solving and decision making in daily life

**\*101-313 สถิติในชีวิตประจำวัน (Statistics in Daily Life) 3(3-0-6)**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ การเก็บรวบรวมข้อมูล การบันทึกข้อมูลส่วนตัว บัญชีรายรับรายจ่ายประจำวัน การบันทึกข้อมูลทางธุรกิจ การหาค่าสถิติเบื้องต้นความน่าจะเป็นอย่างง่าย การประยุกต์ใช้ความรู้เบื้องต้นทางสถิติในชีวิตประจำวันเพื่อการตัดสินใจในการวางแผนการใช้จ่าย การทำนายผลการลงทุน และการพยากรณ์อากาศ

Basic knowledge of statistics; data collection: demographic data, daily income and expenses account, business record; basic statistics and probability; application of basic statistics in daily life for decision making: spending planning, predictive investment, and weather forecast

**101-314 คณิตศาสตร์ในอารยธรรม (Mathematics in Civilization) 3(3-0-6)**

หลักเบื้องต้นและพัฒนาการของการเกิดขึ้นของตัวเลขและระบบการคิดโดยใช้ตัวเลขเป็นฐาน การนำเอาตัวเลขไปประยุกต์ใช้ในทางเรขาคณิตและตรีโกณมิติ ระบบการนับจำนวนและพัฒนาการของความเป็นไปได้ทางสถิติเบื้องต้น ความรู้พื้นฐานทางตรรกเชิงตัวเลข

Fundamental principle and development of numbers and thinking system with numbers as the base; application of numbers to geometry and trigonometry; numbering system and development of basic statistic possibilities; fundamental knowledge of logical numbers

**\*101-315 สถิติและความน่าจะเป็น (Statistics and Probability) 3(3-0-6)**  
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ ความหมายขอบเขตและการใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ ลักษณะของข้อมูลทางธุรกิจ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงความถี่ การประมาณค่าทางสถิติ ค่าความแปรปรวนและสัดส่วนของประชากร การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนร่วมและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การทดสอบสมมติฐาน

Fundamental statistics; meaning, scope, and usage in business; aspects of business data; data collection; basic probability theory; random variable; frequency distribution; statistical estimation; variance and proportion of population; analysis of covariance and correlation coefficient; hypothesis testing

**กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์**

**\*\*101-401 ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย 3(2-2-5)**  
**(Life, Well-Being and Sports)**  
สุขภาวะด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม เพศศึกษา และการเลือกคู่ครอง การสร้างเสริมสุขภาพ อาหารการกิน การเลือกใช้ผลิตภัณฑ์สุขภาพ ยา เครื่องสำอาง สมุนไพร และผลิตภัณฑ์เสริมอาหารที่ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดความปลอดภัย การออกกำลังกาย คุณค่าและผลของการออกกำลังกายที่มีต่อระบบต่างๆ ในร่างกาย การออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพของร่างกาย และการออกกำลังกายในลักษณะของกีฬาเพื่อการแข่งขัน

Physical, mental, emotional and social well-being; sex education; marriage life; health promotion; health literacy and safety selection of healthcare products, medication, cosmetic, herbs; food, nutrition and dietary supplements; value and effect of physical exercises on various systems of body; personal sports and game sports practices

**\*\*101-402 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต 3(3-0-6)**  
**(Art and Music Appreciation)**  
ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ ศิลปะในรูปแบบของสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ยุคสมัยต่างๆ ของศิลปะ แรงแบบต่างของศิลปะ ความซาบซึ้งในศิลปะ การประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ดนตรี กับชีวิต ศิลปะในชีวิตประจำวัน และคุณค่าความงามในงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ในฐานะเป็นเครื่องมือจรรโลงจิตใจและสร้างสุนทรียภาพต่อชีวิตของมนุษย์





## หมวดวิชาเฉพาะ 90 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

190-104 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Programming Concept) 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สภาพแวดล้อมของการเขียนโปรแกรม หลักการเขียนและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การเขียนรหัสจำลอง การวิเคราะห์และการออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างของชุดคำสั่ง เป็นต้น การฝึกปฏิบัติ การใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นในภาษาใดภาษาหนึ่ง การตรวจสอบ ทดสอบและแก้ไขโปรแกรม

Fundament of computer programming; Topics include programming concept, software process and development, flowchart, pseudo code, analysis and algorithm design and computer language syntax, etc., Students practice using a programming language including testing and debugging.

193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก (Software Package for Graphic Design) 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับงานออกแบบ การใช้เครื่องมือและคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม โดยอาศัยทฤษฎีการออกแบบพื้นฐานเข้ามาช่วยจัดการกับ กราฟิก สี ภาพ ตัวอักษร เพื่อสร้างสรรค์ความสมบูรณ์ให้แก่งานออกแบบ

Fundamentals of computer graphics for designer using computer graphics software; Students gain experience representing designs using shading and texturing techniques. They practice using computer graphics programs in different situations by applying basic design theory in the area of graphics, colors, pictures, texts and letters.

กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ

**193-103 หลักการออกแบบกราฟิก (Principles of Graphic Design )**

**3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบ โดยเน้นเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ และความงาม เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อในยุค ดิจิทัล

Design theory; Elements of design; color theory; composition and design which emphasis on the interpretation, emotional and beauty to be applied to the design of media in the digital era.

**193-104 สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)**

**3 (3-0-6)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

ความหมาย แนวคิดของสุนทรียศาสตร์ ประวัติ การประเมินคุณค่าของความงาม มุมมองและรสนิยมต่อ ความงามของศิลปะในแต่ละยุคสมัย ซึ่งเป็นผลสะท้อนมาจากความเชื่อ วัฒนธรรม จารีตประเพณี เพื่อเป็น พื้นฐานแก่ผู้เรียนในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งานออกแบบต่อไป

The historical and ideas of aesthetics including arts appreciation; the attitude of philosophers; vision and taste of beauty in different era which represent believe, culture, religion to develop basic skills which can be built upon later.

**193-105 วาดเส้น**

**3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

ฝึกฝนการวาดเส้น การให้แสงเงา การสร้างมิติให้กับภาพ สัดส่วน พื้นผิว และองค์ประกอบของวัตถุ ธรรมชาติและวัตถุที่ถูกสร้างขึ้น ภาพทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม เพื่อสร้างทักษะในการวาดภาพ และนำไป ประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Practical knowledge of drawing, shadowing, create texture and dimension, image proportional, composition of natural objects, created objects, landscape and architecture to apply to the creation of images by computer software.

**193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน (Introduction to Animation)**

**3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

หลักการ ประวัติความเป็นมาของการสร้างภาพเคลื่อนไหว วิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละยุค สมัย ประเภทของภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว และลักษณะงานของแต่ละประเทศซึ่งสะท้อน ให้เห็นถึงวัฒนธรรม สังคม ที่แตกต่างกัน รวมทั้งฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น

Fundamentals and history of animation; understand the historical, cultural, social and economic factors that have influenced development of animation in the area of animation movement in each period; types of animation; animation techniques; animation in various countries. Students also practice creating basic animation

**193-201 ศิลปะไทย (Thai Art)**

**3 (3-0-6)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะไทยในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดผ่าน งานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือโดยมีบทบาท และผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

The concept, historical and evolution of Thai art in different era; study culture, tradition, architecture, graphic, painting, sculpture and handicraft. Providing an overview of some of the major historical periods it focuses on an influential thinker of each age.

**193-202 เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย**

**3 (2-2-5)**

**(Design and Authoring Multimedia)**

**วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก**

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย การใช้ข้อความ ภาพ เสียง วิดีทัศน์ รูปแบบการนำเสนอ เพื่อนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับงานมัลติมีเดียด้านต่างๆ เช่น ด้านงานโฆษณา ด้านการศึกษา และด้านธุรกิจ เป็นต้น

Practice design and produce multimedia; using text, images, sound, video and presentation techniques for advertising, education, business etc.

**193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย (History and Contemporary Art)**

**3 (3-0-6)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะตะวันตกและตะวันออกในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดมายังงานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือโดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

The concept and historical and evolution of eastern and western and eastern art in different era in relation to culture, tradition, graphic, architecture, painting, sculpture and handicraft. It discusses the interrelatedness of key philosophical, cultural and artistic ideas and encourages a scholarly way of thinking.

**กลุ่มวิชาเอกบังคับ 36 หน่วยกิต**

**193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล**

**3 (3-0-6)**

**(Creative Thinking in Digital)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

หลักการและฝึกฝนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การระดมแนวคิด การถ่ายทอดแนวคิดจากแรงบันดาลใจ นำมาใช้กับงานดิจิทัลและสื่อสมัยใหม่ เพื่อสร้างและออกแบบงานที่มีความโดดเด่นและแตกต่าง

Fundamentals, theory and practice creative thinking; group discussion; transform inspiration to design their own works to create and design distinctively and differently.

**193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย**

**3 (2-2-5)**

**(Creative Storytelling for Contemporary Media)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

การถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การใช้ภาษา การสื่อสาร การวางโครงเรื่อง เพื่อใช้กับสื่อร่วมสมัยและสื่อสมัยใหม่ วิธีการเล่าเรื่องผ่านงานออกแบบ การบรรยายเพื่อโน้มน้าวให้กลุ่มเป้าหมายคล้อยตาม

Storytelling techniques and creative concepts; Topics include language, interpretation, story layout for contemporary and new media; persuading target audience.

**193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography)**

**3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

หลักการการถ่ายภาพเบื้องต้น อุปกรณ์และส่วนประกอบต่างๆ ของกล้อง ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบ มุมมองในการถ่ายภาพ โดยคำนึงความความงามผ่านทางภาพถ่าย รวมถึงกระบวนการในการถ่ายโอนข้อมูลภาพ

Fundamentals and practice principle of digital photography, equipment's and elements of digital camera; composition and angle of camera; aesthetics of photography including processing appropriate digital file formats for animation

**193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล**

**3 (3-0-6)**

**(Ethics and Law for Creative Industries)**



**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

กฎหมาย นโยบายด้านธุรกิจและองค์กรสำหรับสื่อสมัยใหม่ ทฤษฎีสินทางปัญญา พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ หลักคุณธรรมและจริยธรรมทางธุรกิจและงานออกแบบที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคม

Knowledge of law; organization policy; importance of intellectual property; Internet law, e-commerce; Integrity, business ethics, socially responsible design.

**193-208 ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)**

**3 (3-0-6)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

การบริหารจัดการธุรกิจและอุตสาหกรรมดิจิทัล การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างความสำเร็จ เรียนรู้และทำความเข้าใจถึงข้อได้เปรียบสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อผู้คนในยุคปัจจุบัน ศึกษาแนวทางในการประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมของสื่อสมัยใหม่ โดยอาศัยความเข้าใจความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีที่ทำให้เกิดมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้บริโภคและสื่อ ซึ่งปัจจุบันนี้ผู้บริโภคไม่เพียงแต่ผู้บริโภคเนื้อหาของสื่อเท่านั้นแต่เป็นผู้กำหนดเนื้อหาของสื่อด้วย

Knowledge of digital business management; digital industry; Development patterns using digital media to create success. Learning and understand the advantages of digital media to influence people in modern times. Learn ways to succeed in the modern media environment. Based on their understanding of advanced technology, that causes change relationship between consumers and the media. At present, consumers are not only consumers of media content, but also are influence of media content.

**193-301 การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล (Digital Project Management)**

**3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

ความหมายและความสำคัญของการจัดการโครงการทางดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินความเป็นไปได้ของโครงการ การวางแผนโครงการ การกำหนดเวลาโครงการ การปฏิบัติโครงการ บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารในการจัดการและควบคุมโครงการ การแก้ปัญหาการจัดการโครงการ การปิดโครงการ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการ และการนำเสนอโครงการ

Meaning and knowledge of project management in digital projects; Topics include analyzing and evaluation of project feasibility, project planning, project scheduling, project implementation, role of project manager in managing and controlling project, project problem solving, project closing, and using application program for managing and presenting project.

**193-302 เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย (Scoring for Multimedia)**

**3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

หลักการพื้นฐานการใช้เสียงและดนตรีประกอบงานมัลติมีเดีย ฝึกการใช้โปรแกรมปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียงและดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้อง และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวด์

Fundamentals of music and sound have been interpreted into the multimedia project. Students will also learn and gain practice with an industry standard software package for editing, customizing and recording sound; using of sound and music appropriate to comply; creating an emotional connection to content; voice; Sound Effects; Background noise.

**193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย 3 (3-0-6)**

(Multimedia Presentation Technique)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสารและนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอและเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้แก่ผู้ฟังและกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย

Presentation techniques for multimedia and new media ; practice presentation skill and communication techniques using new media presentation and the selection of appropriate media to convince, motivate and persuade different target audiences.

**193-304 สัมมนา (Seminar) 3 (3-0-6)**

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

เทคโนโลยีสำหรับงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลคอนเทนต์ โดยเชิญวิทยากรมาบรรยาย และการศึกษาดูงานในองค์การธุรกิจ ให้นักศึกษาทำรายงาน นำเสนอผลงาน ร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

Technology and knowledge of current animation and digital content technology from guest speakers; Students will investigate a selected workplace in their chosen discipline. This requires students to participate with the host workplace and to submit written reports and presenting including discussion.

**193-401 จุลนิพนธ์ (Senior Project) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

วิจัยเพื่อพัฒนาโครงการด้านงานดิจิทัลคอนเทนต์และงานแอนิเมชัน จัดทำรูปเล่ม พร้อมทั้งนำเสนอผลงาน อภิปรายต่อคณะกรรมการ

This subject provides an opportunity for students to complete a sustained piece of research and to develop animation or digital media project. A written report and oral presentation are required.

**193-490 เตรียมสหกิจศึกษา (Co-operative Education Preparation) 1 (0-2-1)**

**วิชาบังคับก่อน:** เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 หรือเทียบเท่า

เตรียมความพร้อมในทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน ตลอดจนพัฒนาทักษะการทำงานในสำนักงาน การสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน การนำเสนองานและทักษะพื้นฐานอื่นๆ ที่จำเป็นในการทำงาน

This subject provides skills related to works for students. Topics include developing important skills for working in the workplace, job applying, job interviewing, performance presentation, and other basic skills necessarily for working.

**193-491 สหกิจศึกษา (Co-operative Education) 5 (0-40-0)**

**วิชาบังคับก่อน:** 190-400 เตรียมสหกิจศึกษา

การปฏิบัติงานเป็นเวลา 16 สัปดาห์ในสถานประกอบการ พร้อมกับการจัดทำโครงการซึ่งเป็นไปตามความเห็นชอบของภาควิชา เพื่อให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน

This subject provides an opportunity for students to experience the work place for 16 weeks and to contribute professionally within the design industry. This requires students to undertake formal negotiation with the host workplace and the department to submit a project.

**กลุ่มวิชาเอกเลือก**

**กลุ่มการออกแบบแอนิเมชัน**

**193-331 การออกแบบตัวละคร (Character Design) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน:** 193-105 วาดเส้น

หลักการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การถ่ายทอดบุคลิกภาพ การออกแบบลักษณะทั้งทางกายภาพและจินตภาพ ประเภทของคาแรกเตอร์ การสร้างคาแรกเตอร์โปรไฟล์ ฝึกฝนทักษะการร่างภาพและการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบตัวละคร

Principle of character design; Topics include Physical Characteristics, Emotional Characteristics, personality attitude and drawing characters. Students will gain experience in software package for character design.

**193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboarding) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน:** 193-105 วาดเส้น

หลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด การสร้างแบบร่าง มุมมอง การสร้างฉาก การสร้างโครงเรื่อง และการสื่อสารเนื้อหาผ่านทางภาพวาด การสร้างความสอดคล้องระหว่างตัวละครและบรรยากาศ การจัดองค์ประกอบในภาพ

The knowledge and skills to design storyboard, sketching, camera angles, scene design, story layout and communication through pictures, the relation between background and character and also picture composition.

**193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ (3D Modeling)**

**3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

แนวคิดการขึ้นรูป 3 มิติ การปั้นรูปทรงที่สมจริง การสร้างเครื่องแต่งกาย เส้นผม ผิวหนัง การใส่กระดูก พื้นผิว ลวดลาย

The concepts of 3D modeling; Topics include design costumes, hair, skin, bone, surface and pattern.

**193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ (Software Package for 2D Animation)**

**3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆ การทวิน เฟรมบายเฟรม การเปลี่ยนรูปร่าง การหมุน การเปลี่ยนสีของวัตถุ การสร้างฉากการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

Practice and develop students' computing skills in the areas of 2D Animation. Topics include animation technique, tweening, frame by frame, shape tweening, rotation, object's color changing and scene design to support the objects' movement.

**193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ (Software Package for 3D Animation)**

**3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ การสร้างภาพเคลื่อนไหวของคนและสิ่งมีชีวิต

Practice and develop students' computing skills in the areas of 3D Animation. Topics include objects' movement skill, designing and creating human and natural movement. Students will also learn and gain practice with an industry standard software package.

**193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว (Special Effects for Animation) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: 193-323 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ

193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว การปรับแต่งลักษณะทั้งเหมือนจริงและเหนือจริง เพื่อให้เกิดจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด สร้างสรรค์งานให้แปลกและแตกต่าง การจัดองค์ประกอบ การจัดแสงและสภาพแวดล้อม

Practice special effect techniques for animation, composition, lighting technique, virtual reality and digital environments design.

**193-337 เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ (Rendering Technique) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: 193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการแสดงภาพด้วยเทคนิคการประมวลผลแบบ 3 มิติเพื่อให้เกิดความเสมือนจริงของวัตถุ การจัดแสงเงา การกำหนดค่าของพื้นผิววัตถุ การใส่สภาพแวดล้อมในโมเดล

Practice 3D rendering techniques to achieve 3D virtual object, lighting technique, surface configuration and adding environment into model.

**193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ (Interactive Animation) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: 193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ

193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การควบคุมตัวละคร การสร้างปุ่ม การเขียน Action script เพื่อควบคุมงานแอนิเมชัน

Practice the concept of interactive animation; user interaction; creating button and action script to control animation.

**193-339 ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล (Cel Animation) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบเซล นำมาใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบละเอียด คีย์ เบรค ดาวน์ อินปีทวิน แรเงา ฉาย แรเงา การเคลื่อนไหวของสิ่งของ สิ่งมีชีวิต ฉาก รวมทั้งการใส่สี

Principle of 2D Cel Animation; Students will also get experience in a number of specific animation methods including breakdown, in-between, Inertial and resistance objects and also movement of living things and non-living things, scene and color technique.

**193-340 สต๊อปโมชัน (Stop Motion)**

**3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสต๊อปโมชัน รูปแบบการสร้างด้วยเทคนิคที่แตกต่างกัน เคลย์เมชัน ออปเจ็คแอนิเมชัน คัทเอ๊าท์แอนิเมชัน พิชิลเชัน

Practice the concept explores alternative forms of traditional animation which are analysis and application of the techniques of Claymation, stop-motion, paper cut-outs, object animation and pixilation.

**193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphics)**

**3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

การออกแบบและสร้างโมชันกราฟิก ทักษะเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์งานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับงานไตเติ้ล และภาพเคลื่อนไหวบนเว็บ

Design and create motion graphic; students will gain creative skill to create motion title and animation on the Web.

**193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1**

**3 (2-2-5)**

**(Selected Topics in Animation Technology 1)**

**วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน**

หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน

Topics of knowledge and new technology of animation.

**193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2**

**3 (2-2-5)**

**(Selected Topics in Animation Technology 2)**

**วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน**

หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน

Topics of knowledge and new technology of animation.

## กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย

### 193-361 การตัดต่อภาพวิดีโอทัศน์ดิจิทัล (Digital Video Editing)

3 (2-2-5)

#### วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก

ฝึกปฏิบัติการตัดต่อภาพวิดีโอทัศน์ การใส่ตัวอักษร การปรับการเคลื่อนไหว การปรับแต่ง ใส่เทคนิคพิเศษ เพื่อสร้างความสมบูรณ์ ขนาดภาพ มุมกล้อง และการใส่ลักษณะพิเศษให้แก่งาน การเผยแพร่งานในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำไปใช้กับงานวิดีโอทัศน์ดิจิทัล

Practice digital video editing; inserting text; shots, angles and camera movement; special effects; broadcasting via different media.

### 193-362 การออกแบบสร้างสรรค์เว็บ (Creative Web Design)

3 (2-2-5)

#### วิชาบังคับก่อน: 193-365 การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซ

หลักการและฝึกปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์เว็บ โดยอาศัยหลักการออกแบบ และการใช้สี โครงสร้างสำหรับเว็บไซต์ ความรู้พื้นฐานอินเทอร์เน็ต การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Hypertext Markup Language (HTML) ความรู้พื้นฐานและชุดคำสั่งด้วยภาษาสคริปต์ เช่น JavaScript VBScript เป็นต้น การแสดงผลด้วย Cascading Style Sheets (CSS) เป็นต้น

Principles and concepts of creative web design, principle of design, using color and basic concepts of Internet system including Hypertext Markup Language (HTML) programming, basic concepts and command of script language such as JavaScript, VBScript, etc. and practical training of Cascading Style Sheets (CSS).

### 193-363 การออกแบบเอกลักษณ์และแบรนด์ (Identity and Branding Design) 3 (2-2-5)

#### วิชาบังคับก่อน: 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก

หลักการและฝึกการออกแบบเอกลักษณ์องค์กร การออกแบบตราสินค้า การออกแบบสื่อเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และน่าจดจำให้แก่องค์กร การนำเอกลักษณ์องค์กรไปประยุกต์ใช้กับสื่อต่างๆ เช่น เว็บไซต์ โฆษณาดิจิทัล

Fundamental and practice corporate identity design; brand identity; logo; brand image; brand memorable and how to apply in various media such as web site or digital advertising.

- 193-364 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (Digital Publishing Design) 3 (2-2-5)**  
วิชาบังคับก่อน: ไม่มี  
หลักการและฝึกฝนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ขั้นตอนการออกแบบ การผลิต กระบวนการเผยแพร่ และกระจายข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัล  
Fundamental and understanding of the digital publishing design. Topics include process of design, production and publishing via digital media.
- 193-365 การออกแบบอินเทอร์เฟซ (Graphical User Interface Design) 3 (2-2-5)**  
วิชาบังคับก่อน: ไม่มี  
หลักการและฝึกฝนการออกแบบกราฟิกส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อนำมาออกแบบและสร้างการแสดงผลที่ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ง่าย สะดวก ไม่สับสน โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ กราฟิกส์ สี ขนาด ที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งานที่สุด  
Fundamental and practice development graphical user interface design skills in relation to understanding user behavior and human perception. To design user interface that are user friendly with regard to the use of symbolic, color and graphics.
- 193-366 การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว (Motion Media Design) 3 (2-2-5)**  
วิชาบังคับก่อน: ไม่มี  
หลักการและฝึกฝนการสร้างกราฟิก อักษรเคลื่อนไหว เพื่อนำไปใช้กับงานนำเสนอและสื่อต่างๆ เช่น งานโฆษณา สื่อการเรียนการสอน  
The foundation and practical skill in motion media design. Topics include graphic and text movement which will be applied to advertising and instructional media and presentation.
- 193-367 การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่ (Interaction Design for New Media) 3 (2-2-5)**  
วิชาบังคับก่อน: ไม่มี  
ออกแบบสื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกับผู้ใช้ การเขียน Action script เพื่อควบคุมงาน การโต้ตอบสื่อสารระหว่างผู้ใช้และสื่อพร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ  
Interaction design process for new media. Topics include user interactive, create action script to control media.



**193-368 การออกแบบสื่อการเรียนดิจิทัล (Digital Instructional Design) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาสื่อในรูปแบบของบทเรียน ออกแบบบทเรียนที่สามารถตอบสนองผู้เรียน และสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง และตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยต่างๆ โดยอาศัยซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง

Practice and skills of instructional application design. Topics include design interactive lessons for learners with support for self-learning and also suitable for the learners at different ages.

**193-369 การออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อข้อมูล (Information Graphic Design) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก**

ฝึกปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกสำหรับสื่อข้อมูล ฝึกวิเคราะห์และสื่อสารข้อมูลแบบต่างๆ ผ่านทางภาพกราฟิกที่สวยงาม จัดจำได้และสามารถถ่ายทอดสารและข้อมูลที่ครบถ้วน ถูกต้องไปยังผู้ชมได้

Practice and develop the ability and skills of students in information graphic design. The aim is for students to be able to communicate to an audience effectively through the beautiful graphics with information that will be memorable.

**193-370 โฆษณาดิจิทัล (Digital Advertising) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: 193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล**

การออกแบบโฆษณาออนไลน์ เรียนรู้และเข้าใจอุตสาหกรรมโฆษณาสมัยใหม่ การสร้างจุดเด่น การสร้างการโต้ตอบและการปฏิสัมพันธ์กับโฆษณา ทั้งการออกแบบเนื้อหาและชิ้นงาน

Design online advertisement. Topics include learning and understanding the modern advertising industry, creating an interactive advertising and also creating content and artwork design.

**193-371 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1 3 (2-2-5)**

**(Selected Topics in New Media 1)**

**วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน**

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่น่าสนใจและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของคนทั่วโลก

Topics of new media technology in relation to various cultural context and social values.

193-372 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2

3 (2-2-5)

(Selected Topics in New Media 2)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่น่าสนใจและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของ  
คนทั่วโลก

Topics of new media technology in relation to various cultural context and social  
values

