

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะศิลปะและการออกแบบดิจิทัล

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาดิจิทัลอาร์ต

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Digital Arts

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

2.1 ชื่อปริญญา

ชื่อเต็ม (ไทย) : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ดิจิทัลอาร์ต)

ชื่อย่อ (ไทย) : ศป.บ. (ดิจิทัลอาร์ต)

ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Fine and Applied Arts

ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.F.A. (Digital Arts)

3. วิชาเอก/หรือความเชี่ยวชาญเฉพาะของหลักสูตร

มีเป้าหมายในการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์และการออกแบบผลงานทางด้านกราฟิกดีไซน์ การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ (Interactive Online Media Design) และ วิชาลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

126 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

ปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

นักศึกษาไทยและนักศึกษาชาวต่างชาติ ที่สามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

6.1 หลักสูตร

6.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 126 หน่วยกิต

6.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-บังคับ	21	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร	15	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ	3	หน่วยกิต
GE101 การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation – Driven Entrepreneurship)		
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3	หน่วยกิต
GE201 การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการโค้ด (Digital Innovative Thinking and Coding)		
- กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก ไม่น้อยกว่า เลือกเรียนจากกลุ่มวิชาต่อไปนี้	9	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร (Language and Communication Skills)		
- กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)		
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology)		
- กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)		
- กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน (Quality of Life and Sustainable Society)		
2) หมวดวิชาเฉพาะ	90	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาแกนพื้นฐาน	36	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ	33	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก	21	หน่วยกิต
แบ่งเป็น 2 แผน		
1) แผน ก แผนปกติ	วิชาเฉพาะบังคับ	33 หน่วยกิต
	วิชาเฉพาะเลือก	21 หน่วยกิต
2) แผน ข แผนสหกิจ	วิชาเฉพาะบังคับ	27 หน่วยกิต
	(เรียนวิชาสหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต)	
	วิชาเฉพาะเลือก	21 หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต
	รวม	126 หน่วยกิต

3.1.3 แผนการศึกษา

ปี 1 ภาคต้น			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด້วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE001	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3(3-0-6)	
GE002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1	3(3-0-6)	
GE124	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์(วิชาเลือก) (1/3)	3(3-0-6)	
DA101	วาดเส้นพื้นฐาน	3(2-2-5)	
DA102	จิตรกรรมพื้นฐาน	3(2-2-5)	
DA103	ประวัติศาสตร์ศิลปะร่วมสมัย	3(3-0-6)	
	รวม	18	

ปี 1 ภาคปลาย			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย- ปฏิบัติ-ศึกษา ด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE003	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE002* หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด
GE101	การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วย นวัตกรรม	3(3-0-6)	
GE201	การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการ โค้ด	3(3-0-6)	
DA104	ประติมากรรมพื้นฐาน	3(2-2-5)	
DA105	จิตรกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)	
DA106	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ	3(2-2-5)	
เสรี (1/2)	เสรี (1/2)		
	รวม	21	

ปี 2 ภาคต้น			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย- ปฏิบัติ-ศึกษา ด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1	3(3-0-6)	ศึกษาก่อนGE003* หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด
GE125	Design Your Life(วิชาเลือก) (2/3)	3(3-0-6)	
DA201	การถ่ายภาพเบื้องต้น	3(2-2-5)	
DA202	ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบ	3(2-2-5)	
DA203	การออกแบบเพื่อสร้างแบรนด์	3(2-2-5)	
	วิชาเฉพาะบังคับ 1/10		
	วิชาเฉพาะบังคับ 2/10		
	รวม	21	

ปี 2 ภาคปลาย			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย- ปฏิบัติ-ศึกษา ด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE005	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2	3(3-0-6)	ศึกษาก่อนGE004* หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด
DA204	กฎหมายและจริยศาสตร์ทางดิจิทัลอาร์ต	3(3-0-6)	
	วิชาเฉพาะบังคับ 3/10		
	วิชาเฉพาะบังคับ 4/10		
	วิชาเฉพาะเลือก 1/7		
	รวม	15	

ปี 3 ภาคต้น			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย- ปฏิบัติ-ศึกษา ด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GEเลือก3	วิชาหมวดศึกษาทั่วไป(วิชาเลือก) (3/3)	3(3-0-6)	
DA301	การทำธุรกิจและการตลาดทางดิจิทัลอาร์ต	3(3-0-6)	
DA302	เทคนิคการนำเสนอผลงาน	3(3-0-6)	
	วิชาเฉพาะบังคับ 5/10		
	วิชาเฉพาะบังคับ 6/10		
	วิชาเฉพาะเลือก 2/7		
	รวม	18	

ปี 3 ภาคปลาย			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย- ปฏิบัติ-ศึกษา ด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
	วิชาเฉพาะบังคับ 7/10		
	วิชาเฉพาะเลือก 3/7		
	วิชาเฉพาะเลือก 4/7		
	วิชาเฉพาะเลือก 5/7		
	รวม	12	

ปี 4 ภาคต้น			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
	ศิลปนิพนธ์ วิชาเฉพาะบังคับ 8/10	6(0-18-0)	
	วิชาเฉพาะเลือก 6/7		
	วิชาเฉพาะเลือก 7/7		
เสรี (2/2)	เสรี (2/2)		
	รวม	15	

ปี 4 ภาคปลาย			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ- ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
	แผนปกติ		
XX109	ประสบการณ์วิชาชีพ วิชาเฉพาะบังคับ 9/10	3(0-6-3)	
XX110	สัมมนา วิชาเฉพาะบังคับ 10/10	3(3-0-6)	
	แผนสหกิจศึกษา		
DX111	สหกิจศึกษา	6(0-40-20)	
	รวม	6	

3.1.4 คำอธิบายรายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต

ส่วนที่ 1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-บังคับ นักศึกษาทุกคนต้องเรียนจำนวน 21 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้
กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร

1) กลุ่มวิชาภาษา

GE001	<p>ภาษาไทยเพื่ออาชีพ (Thai for Careers)</p> <p>พัฒนาทักษะภาษาไทยมาตรฐานในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การใช้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาความคิดและอาชีพการงาน ฝึกปฏิบัติทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้บทเรียน บทอ่าน และแบบฝึกหัดที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอาชีพตามสาขาของผู้เรียน</p>	3(3-0-6)
GE002	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1 (English for Communication 1)</p> <p>พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเน้นทักษะการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ และรายละเอียดจากข้อความหรือบทสนทนาสั้น ๆ การพูดทักทาย เริ่มต้นบทสนทนา แนะนำตนเอง ต้อนรับ ถามและตอบข้อมูลอย่างง่าย การอ่านข้อความระดับย่อหน้าอย่างง่าย ๆ เพื่อจับใจความสำคัญและแสดงความคิดเห็น การเขียนข้อความสั้น ๆ ในรูปแบบทั่วไปและผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์</p>	3(3-0-6)
GE003	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 (English for Communication 2)</p> <p>ศึกษา ก่อน GE002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด</p> <p>พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเน้นทักษะการฟังเพื่อจับใจความสำคัญและรายละเอียดจากข้อความหรือบทสนทนาที่ซับซ้อนขึ้น การมีส่วนร่วมในการสนทนาโดยการถามตอบ และแสดงความคิดเห็น การพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่พบในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการนำเสนอและเปรียบเทียบข้อมูลทางธุรกิจอย่างง่าย การอ่านข้อความในหัวข้อที่หลากหลายทั้งในรูปแบบทั่วไปและผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์</p>	3(3-0-6)
GE004	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1 (English for Communication in Careers 1)</p>	3(3-0-6)

ศึกษาก่อน GE003 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจที่สอดคล้องกับสาขาวิชา บูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ฝึกสนทนาทางโทรศัพท์ นำเสนอข้อมูล เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจ เขียนบันทึกภายในและจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ อ่านข่าวหรือบทความเพื่อศึกษารายละเอียดและสรุปใจความสำคัญ กำหนดให้มีการอ่านนอกเวลาและการศึกษาด้วยตนเอง

GE005 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2 3(3-0-6)

(English for Communication in Careers 2)

ศึกษาก่อน GE004 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1 หรือคะแนน TOEIC หรือเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจที่สอดคล้องกับสาขาวิชา บูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ฝึกเสนอและอภิปรายข้อคิดเห็น สัมภาษณ์งาน เขียนประวัติส่วนตัวและจดหมายสมัครงาน อ่านข่าวหรือบทความเพื่อศึกษารายละเอียดและสรุปใจความสำคัญ กำหนดให้มีการอ่านนอกเวลาและการศึกษาด้วยตนเอง

GE067 ทักษะการนำเสนอและการพูดในที่สาธารณะ 3(3-0-6)

(Presentation and Public Speaking Skills)

เงื่อนไข

- 1) วิชาศึกษาทั่วไป-บังคับของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการเทคโนโลยีขั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ) และหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรนานาชาติ)
- 2) เป็นวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก หรือ วิชาเลือกเสรีสำหรับนักศึกษาหลักสูตรอื่นๆ

การนำเสนอแนวคิดด้านงานเทคโนโลยี การนำเสนอภายในเวลาที่กำหนด การพูดในที่สาธารณะเพื่อโน้มน้าวนักลงทุน ทักษะการนำเสนอส่วนบุคคล เรียนรู้เกี่ยวกับภาษากาย การใช้สไลด์เพื่อการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ และวิธีการใช้คำพูดให้เป็นสิ่งที่มีค่าน่าฟัง

กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)

GE101 การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม 3(3-0-6)

(Innovation-Driven Entrepreneurship)

กระบวนการประกอบการเพื่อเสริมสร้างและผสมผสาน ทฤษฎี แนวคิด ทักษะทัศนคติ และความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการ โดยการตระหนักถึงปัญหาและ

โอกาส เพื่อค้นหาแนวคิดและหนทางเชิงสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาและสร้างคุณค่า รวมไปถึงการพัฒนาต่อยอดให้เกิดการปฏิบัติในเชิงธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรม

GE120	<p>จากศูนย์สู่การเป็นฮีโร่ (From Zero to Hero)</p> <p>เงื่อนไข</p> <p>1) วิชาศึกษาทั่วไป-บังคับของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการ เทคโนโลยีขั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ) และหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรนานาชาติ)</p> <p>2) เป็นวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก หรือ วิชาเลือกเสรีสำหรับนักศึกษาหลักสูตรอื่นๆ</p> <p>กรอบแนวคิดการสร้างสตาร์ทอัพ กระบวนการ แนวคิด เครื่องมือและความท้าทายของการสร้างธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ โครงสร้างและแนวคิดตลาดที่สำคัญ กระบวนการการนำไอเดียมาสู่ตลาดโดยใช้กรอบแนวคิดและวิธีการตรวจสอบไอเดียที่เป็นที่นิยม การออกแบบโมเดลธุรกิจและกลยุทธ์แรงยึดเหนี่ยวสำหรับสตาร์ทอัพ ความสามารถและความน่าสนใจในการเป็นผู้ประกอบการ</p>	3(3-0-6)
-------	--	----------

กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology)

GE201	<p>การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการโค้ด (Digital Innovative Thinking and Coding)</p> <p>แนวคิด มุมมอง และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ และการแก้ปัญหาในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ฝึกทักษะพื้นฐานการใช้แอปพลิเคชัน และการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สมัยใหม่ผ่านกระบวนการค้นคว้า วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูล จนเกิดนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของคนในสังคม</p>	3(3-0-6)
GE210	<p>พื้นฐานการเขียนโปรแกรม (Foundation of Programming)</p> <p>เงื่อนไข</p> <p>1) วิชาศึกษาทั่วไป-บังคับของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการ เทคโนโลยีขั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ) และหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรนานาชาติ)</p> <p>2) เป็นวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก หรือ วิชาเลือกเสรีสำหรับนักศึกษาหลักสูตรอื่นๆ</p> <p>การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ประเภทของตัวแปร นิพจน์ การกำหนดค่า โครงสร้างพื้นฐานของการเขียนโปรแกรม การเขียนฟังก์ชัน</p>	3(2-2-5)

ส่วนที่ 2 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก นักศึกษาเลือกเรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิตจากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

- กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร
- กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม
- กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน

คำอธิบายรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป-เลือก เป็นไปตามหมวดวิชาศึกษาทั่วไประดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (ดูภาคผนวก ก.)

2. หมวดวิชาเฉพาะ 90 หน่วยกิต

ก. กลุ่มวิชาแกน 36 หน่วยกิต

- | | | |
|-------|--|----------|
| DA101 | วาดเส้นพื้นฐาน
(Basic Drawing) | 3(2-2-5) |
| | เส้น รูปร่าง รูปทรง ตามหลักกายวิภาคของวัตถุและหลักวิชาทัศนียวิทยา การทดลอง ฝึกฝน เรียนรู้ การวาดเส้น การสังเกตและถ่ายทอดรูปทรงจากธรรมชาติด้วยความเข้าใจเรื่อง ทัศนียภาพ บรรยากาศ ระยะ มิติ ด้วยเทคนิคต่างๆ สร้างความเข้าใจในการเลือกวัสดุให้เหมาะสมกับเทคนิคและวิธีการ | |
| DA102 | จิตรกรรมพื้นฐาน
(Basic Painting) | 3(2-2-5) |
| | การสร้างสรรค้งานจิตรกรรมขั้นพื้นฐาน สร้างความเข้าใจหลักทฤษฎีสี และ องค์ประกอบศิลป์ เทคนิควิธีการทางจิตรกรรม สีน้ำ สีอะคริลิก ทดลองเทคนิควิธีการอื่น ๆ ศึกษาธรรมชาติจาก ต้นแบบ สิ่งมีชีวิต หุ่นนิ่ง และทิวทัศน์นอกสถานที่ | |
| DA103 | ประวัติศาสตร์ศิลปะร่วมสมัย
(Contemporary Art History) | 3(3-0-6) |
| | เนื้อหา รูปแบบ และความเคลื่อนไหวของศิลปะตะวันตกในยุคสมัยต่าง ๆ ตั้งแต่ศิลปะ อียิปต์ ถึงศิลปะ ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 รวมทั้งการวิจารณ์ เปรียบเทียบศิลปะในยุคเหล่านั้นกับ สภาพแวดล้อมทาง สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค้งานศิลปะและการออกแบบ | |
| DA104 | ประติมากรรมพื้นฐาน
(Basic Sculpture) | 3(2-2-5) |

การสร้างประติมากรรมขั้นพื้นฐาน ฝึกการสังเกตและการถ่ายทอดโครงสร้าง รูปทรง ปริมาตร พื้นระนาบ ที่ว่าง และองค์ประกอบจากวัตถุสิ่งของ และร่างกายมนุษย์ ในลักษณะประติมากรรมหุ่นต้ำหุ่นสูง และ ลอยตัว เพื่อต่อยอดการสร้างโมเดลขนาดเล็ก

- DA105 จิตรกรรมดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Digital Painting)
 นักศึกษาจะได้เรียนรู้การใช้ โปรแกรมสำเร็จรูปบนคอมพิวเตอร์ และแอปพลิเคชันบนไอแพดในการวาดภาพ การสร้างเลย์เออร์ ของภาพผลงานสร้างสรรค์ การตกแต่งภาพด้วยการเบลนสี สร้างพื้นผิว สร้างแสงบรรยากาศโดยรวม
- DA106 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ** **3(2-2-5)**
(Computer for Design)
 ศึกษาและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมกราฟิกพื้นฐานสำเร็จรูปในการทำงานออกแบบประเภทต่างๆ การใช้แถบเครื่องมือ การเรียนรู้เรื่องเทคนิคและวิธีการเบื้องต้น เช่น การออกแบบตราสัญลักษณ์ การสร้างและตกแต่งภาพ รวมถึงการฝึกออกแบบในภาคปฏิบัติจากโจทย์ในลักษณะต่างๆ ตามที่กำหนดไว้
- DA201 การถ่ายภาพเบื้องต้น** **3(2-2-5)**
(Basic Photography)
 ศึกษาทฤษฎีและหลักการถ่ายภาพเบื้องต้น การใช้ การควบคุมและการดูแลรักษากล้องถ่ายภาพ เทคนิคการใช้และการเลือกอุปกรณ์ถ่ายภาพให้เหมาะสม การถ่ายภาพเฉพาะทางและการถ่ายภาพสำหรับงานออกแบบต่างๆ การจัดแสงเพื่อการถ่ายภาพในห้องถ่ายภาพ การนำความรู้เรื่องการถ่ายภาพไปใช้ในงานด้านออกแบบในแต่ละประเภท
- DA202 ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบ** **3(2-2-5)**
(Creativity for Design)
 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี กระบวนการตั้งแต่เริ่มต้น การวิเคราะห์ การสร้างเนื้อหาและการฝึกปฏิบัติเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์เพื่องานด้านออกแบบ รวมถึงศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เช่น แนวคิดทฤษฎีการจูงใจ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะเบื้องต้น แนวคิดด้านพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการวางแผนและออกแบบงานด้านดิจิทัลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

- DA203 การออกแบบเพื่อสร้างแบรนด์ 3(2-2-5)
(Branding Design)
หลักการและแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับแบรนด์ ความหมายและความสำคัญของแบรนด์ที่มีต่อธุรกิจ กระบวนการสร้างแบรนด์ องค์ประกอบของแบรนด์ คุณค่าเชิงมูลค่าของแบรนด์ บทบาทและความสำคัญของการออกแบบกับการสร้างแบรนด์ กรณีศึกษาเทคนิคการออกแบบเพื่อสร้างแบรนด์ ระดับภูมิภาคและแบรนด์ระดับโลก
- DA204 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางดิจิทัลอาร์ต 3(3-0-6)
(Laws and Ethics for Digital Art)
กฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกัับดิจิทัลอาร์ต ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูล การคุ้มครองความเป็นส่วนตัว รวมถึงจรรยาบรรณในการพัฒนาดิจิทัลอาร์ตรูปแบบต่าง ๆ และจรรยาบรรณในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้
- DA301 การทำธุรกิจและการตลาดทางดิจิทัลอาร์ต 3(3-0-6)
(Digital Art Business and Marketing)
หลักการและกระบวนการการทำธุรกิจและการตลาดในอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ต อาทิ การจัดการการเงิน การหาจุดคุ้มทุนการดำเนินงาน การควบคุมงบประมาณ การติดต่อประสานงาน ทั้งกระบวนการ ตั้งแต่การเตรียมการผลิต การผลิตและงานภายหลังการผลิต การทำการตลาดทั้งแบบดั้งเดิม และการทำการตลาดผ่านสื่อดิจิทัล
- DA302 เทคนิคการนำเสนอผลงาน 3(3-0-6)
(Presentation Techniques)
หลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการนำเสนอผลงานเพื่อการออกแบบ ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการและประเภทของการนำเสนอผลงาน การวางแผน เทคนิค การนำเสนอ การนำเทคโนโลยี มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอผลงานด้านการออกแบบ
- ข. กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ 33 หน่วยกิต เลือกเรียน 1 ด้านจาก 3 ด้าน
- (1) กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับด้านกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design)
- DG101 กราฟิกดีไซน์เบื้องต้น 3(2-2-5)
(Basic Graphic Design)

ศึกษาทฤษฎีการออกแบบกราฟิกเบื้องต้น ทฤษฎีสี จิตวิทยาการใช้สี รู้จักแถบเครื่องมือต่างๆ การใช้ งานพื้นฐานของโปรแกรม การใช้สี การสร้างตัวอักษร การปรับแต่งรูปภาพ การเรียนรู้ออกแบบชิ้นงาน ด้วยการใช้โปรแกรมกราฟิก รวมถึงออกแบบงานนำเสนอตามแนวคิดโดยประยุกต์ใช้เครื่องมือในการ ใช้สี ปรับแต่งรูปภาพ ใช้คุณสมบัติต่างๆ ของโปรแกรมเพื่อผลิตสื่อต่างๆ อย่างสร้างสรรค์

DG102 กราฟิกดีไซน์เพื่อการสร้างแบรนด์ **3(2-2-5)**
(Graphic Design for Branding)

ฝึกปฏิบัติการออกแบบกราฟิก ด้วยการนำแนวคิดด้านการสร้างแบรนด์ การนำสี การใช้ตัวอักษรและ จิตวิทยาในการสื่อสารกับผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย มาใช้ในการออกแบบเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับแบ รนด์ตามโจทย์หลากหลายลักษณะ เช่น การออกแบบโลโก้ บรรจุภัณฑ์ การออกแบบงานโฆษณาตาม สื่อโฆษณาต่างๆ เพื่อสร้างแบรนด์ เพื่อผลิตสื่อต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

DG103 กราฟิกดีไซน์เพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม **3(2-2-5)**
(Graphic Design for Society and Environment)

ศึกษาถึงบทบาท ความสำคัญของงานออกแบบกราฟิกที่มีต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ความเข้าใจในด้ำน การออกแบบเพื่อนำไปใช้ในการสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กรทางสังคมและองค์กรธุรกิจ ด้วยการใชสี สัญลักษณ์ ข้อความและสื่อประเภทต่างๆ รวมถึงทักษะการเขียนและการออกแบบตัวอักษรเพื่ อแก้ปัญหาในงานออกแบบเฉพาะกรณีเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

DG104 การสร้างภาพประกอบเพื่องานกราฟิก **3(2-2-5)**
(Illustration for Graphic)

ศึกษาถึงความหมาย แนวคิดและทฤษฎีการนำภาพประกอบมาใช้ในงานกราฟิก รวมถึงศึกษาถึง บทบาทความสำคัญของภาพประกอบ กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล ทักษะการสร้างสรรค ภาพประกอบด้วยเทคนิคและวิธีการต่างๆ การกำหนดสไตล์หรือรูปแบบภาพประกอบสำหรับข้อมูล ประเภทต่างๆ เพื่อทำให้งานออกแบบกราฟิกสามารถนำภาพประกอบมาใช้และสื่อสารกับ กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

DG105 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว **3(2-2-5)**
(Motion Graphic Design)

ศึกษาถึงบทบาท ความสำคัญของการออกแบบภาพเคลื่อนไหวในการสื่อสารข้อมูลในการออกแบบ กราฟิก หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว พื้นฐานการเขียนบท การเขียนสตอรี่บอร์ด การทำตัวอักษร ภาพและองค์ประกอบศิลป์เคลื่อนไหว ทักษะการใช้เสียงในกราฟิกเคลื่อนไหวและการเตรียมต้นแบบ ผลงานเพื่อการเผยแพร่

- DG106 การออกแบบกราฟิกเพื่องานโฆษณา** **3(2-2-5)**
(Graphic Design for Advertising)
 ศึกษาถึงความหมาย ความสำคัญ บทบาทของการโฆษณา ประเภทของงานโฆษณาและ กลุ่มเป้าหมาย ในงานโฆษณา รวมถึงการรู้จักประเภทของการสื่อสารทางการตลาดแบบผสมผสาน การวิเคราะห์ ข้อมูลองค์กร ผลิตภัณฑ์ และบริการสำหรับการวางแผนกลยุทธ์ในงานโฆษณา ทักษะการออกแบบ โฆษณาในสื่อประเภทต่างๆ ด้วยการนำแนวคิดของงานกราฟิกมาใช้ได้อย่างเกิดประสิทธิภาพ
- DG107 การวิจัยและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ** **3(2-2-5)**
(Research and Design Thinking Process)
 ศึกษาการออกแบบกราฟิก ที่เริ่มจากกระบวนการทำงานด้วยการวิจัยแก้ไขปัญหาเชิงออกแบบ ด้วย เทคนิคและเครื่องมือที่เป็นระบบ รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นของผู้บริโภค การระดมสมองและการ คิดเชิงวิพากษ์เพื่อให้ได้มาซึ่งการออกแบบที่ตรงตามวัตถุประสงค์ และที่สำคัญมีการศึกษาค้นคว้า ข้อมูลจากสถานที่จริง การทดลองทำต้นแบบจริงและการประเมินผลการออกแบบจากผู้ใช้งานจริง
- DG108 ประสบการณ์วิชาชีพด้านกราฟิกดีไซน์** **3(0-6-3)**
(Practicum in Graphic Design)
 จัดให้นักศึกษาออกฝึกงานกับองค์กรสื่อดิจิทัลภายนอก โดยได้รับความเห็นชอบจากสาขาวิชาให้มี ระยะเวลาฝึกงานไม่น้อยกว่า 12 สัปดาห์ หรือไม่น้อยกว่า 400 ชั่วโมงตามที่สาขาวิชากำหนด และให้ เสนอรายงานการฝึกงานประกอบ
- หรือ
- DG109 โครงการด้านกราฟิกดีไซน์** **3(0-6-3)**
(Graphic Design Project)
 ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ทั้งด้านศิลปะและ เทคโนโลยี นำเสนอหัวข้องานวิจัยและความเป็นไปได้ของงานวิจัย โดยนำทฤษฎีต่าง ๆ ประกอบกับ ประสบการณ์ของตนเองมาประยุกต์กับงานวิจัยที่จะศึกษาค้นคว้า ภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ ปรึกษา
- และ
- DG110 สัมมนาด้านกราฟิกดีไซน์** **3(3-0-6)**
(Seminar in Graphic Design)
 แนวน้อม ความเคลื่อนไหว และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก ทั้งในด้านศิลปะและ เทคโนโลยี โดยศึกษาจากสื่อที่เกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประกอบกับ ฝึกฝนทักษะและกระบวนการในการตั้งคำถามและการค้นหาคำตอบอย่างเป็นระบบ โดยหัวข้อสัมมนา อาจเลือกจากเรื่องต่าง ๆ ที่ทันสมัยในช่วงเวลานั้น ๆ ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณาจารย์ผู้ควบคุม รายวิชา

- DG111 สหกิจศึกษา** **6(0-40-20)**
(Co-operative Education)
 การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบ ตามสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลา 1 ภาค การศึกษาในฐานะพนักงานชั่วคราว นักศึกษาจะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคม การทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษาที่มหาวิทยาลัย กำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชา และพนักงานที่ปรึกษาที่สถานประกอบการมอบหมาย
- DG112 ศิลปนิพนธ์** **6(0-18-0)**
(Art Thesis)
 สร้างสรรค์โครงการศิลปนิพนธ์เฉพาะบุคคล ตามหัวข้อ จุดมุ่งหมายและขอบเขตที่ได้รับอนุมัติจาก คณะวิชา
- (2) กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับด้านการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Online Media Design)**
- DI101 การออกแบบข้อมูล** **3(2-2-5)**
(Content Design)
 การออกแบบข้อมูลเพื่องานอินเทอร์เน็ตแอกทีฟ การรวบรวม จำแนก จัดเรียง จัดลำดับข้อมูล การ จัดเตรียมโครงสร้างของข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การค้นหาและเรียกคืนข้อมูล การย่อส่วนข้อมูลใน รูปแบบที่เหมาะสมเพื่อใช้งานข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ
- DI102 โครงการการออกแบบและการพัฒนาแนวคิด** **3(2-2-5)**
(Project Idea Design and Development)
 การสร้างสรรค์โครงการ การเก็บรวบรวมแนวคิด การนำเสนอแนวคิดและลำดับความคิด รวมถึงการ วิเคราะห์ตัวอย่างต้นแบบแนวคิดต่าง ๆ โดยการศึกษาข้อมูลและปัญหาเพื่อนำมาพัฒนาแนวคิดและ นำไปออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ
- DI103 การออกแบบขั้นตอนการใช้งานของผู้ใช้** **3(2-2-5)**
(User Flow Design)
 การออกลำดับขั้นตอนการทำงานของหน้าจอแสดงผล เพื่อรองรับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และ คอมพิวเตอร์

- DI104 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้** **3(2-2-5)**
(User Experience Design)
 หลักการและแนวทางการโต้ตอบระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้งานขั้นพื้นฐาน การออกแบบการโต้ตอบแบบกราฟิกและแบบเว็บไซต์ ทฤษฎีพื้นฐานของการออกแบบระบบการติดต่อโต้ตอบ การใช้ภาษาสื่อสารสำหรับการแสดงผล การเก็บพฤติกรรมผู้ใช้งาน การวัดความพึงพอใจผู้ใช้งาน
- DI105 การออกแบบสื่อออนไลน์** **3(2-2-5)**
(Online Media Design)
 ทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ หลักการพื้นฐานของสื่อประสมและเทคโนโลยีสื่อประสม ภาพกราฟิก สี และการจัดการสี วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ข้อความ การสร้างสื่อประสม และการนำเสนอสื่อประสมผ่านเครือข่ายออนไลน์
- DI106 การออกแบบเว็บ** **3(2-2-5)**
(Web Design)
 หลักการพื้นฐานของการออกแบบเว็บให้สวยงาม การจัดแสดงข้อมูลในรูปแบบที่ถูกต้องเหมาะสม ลำดับการนำเสนอ ลำดับการใช้งานการเข้าถึงข้อมูลเนื้อหา การออกแบบเว็บเพื่อรองรับหลายหน้าจอ การออกแบบเว็บเพื่อการแสดงผลในระบบ หรืออุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่แตกต่างกัน
- DI107 การออกแบบข้อมูลในสื่อสังคม** **3(2-2-5)**
(Content Design on Social Media)
 ศึกษาลักษณะเฉพาะของโซเชียลมีเดีย ออกแบบและสร้างสรรค์สื่อที่สามารถใช้ในโซเชียลมีเดียต่างๆได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ในรูปแบบข้อกำหนดและข้อจำกัด การเลือกใช้สื่อข้อมูลเช่น ภาพนิ่ง วิดีโอ เวลาการตอบสนอง อัตราการปรับเปลี่ยนภาพ
- DI108 ประสบการณ์วิชาชีพด้านการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์** **3(0-6-3)**
(Practicum in Interactive Online Media Design)
 จัดให้นักศึกษาออกฝึกงานกับองค์กรสื่อดิจิทัลภายนอก โดยได้รับความเห็นชอบจากสาขาวิชาให้มีระยะเวลาฝึกงานไม่น้อยกว่า 12 สัปดาห์ หรือไม่น้อยกว่า 400 ชั่วโมงตามที่สาขาวิชากำหนด และให้เสนอรายงานการฝึกงานประกอบ
- หรือ
- DI109 โครงการด้านการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์** **3(0-6-3)**
(Interactive Online Media Design Project)
 ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์ ทั้งด้านศิลปะและเทคโนโลยี นำเสนอหัวข้องานวิจัยและความเป็นไปได้ของงานวิจัย โดยนำทฤษฎีต่าง ๆ

แนวคิดการทำโรโตสโคปด้วยการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ โดยการทำ
 กรอบหรือเฟรมคอบวัตถุที่ต้องการในภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม การลบภาพพื้นหลังออกจาก
 วัตถุและนำวัตถุไปซ้อนทับกับฉากหลังใหม่

- DV103** **แมทซ์มูฟวิ่งสำหรับงานวิชวลเอฟเฟกต์** **3(2-2-5)**
(Match Moving for Visual Effects)
 วิชวลเอฟเฟกต์ในด้านกระบวนการทำแมทซ์มูฟวิ่ง ด้วยการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภท
 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ หรือคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ 3 มิติ โดยการจำลองมุมมองของกล้อง การเคลื่อนที่
 ของกล้องจากภาพเคลื่อนไหวหรือจำลองการเคลื่อนที่ของวัตถุหรือติดตามการเคลื่อนที่ของวัตถุ ที่
 ปรากฏในภาพเคลื่อนไหว
- DV104** **การขึ้นโมเดลและการทำพื้นผิวสามมิติ** **3(2-2-5)**
(3D Modeling and Texturing)
 การใช้โปรแกรม 3 มิติ ในการสร้างโมเดลตัวละคร โดยเน้นการวาง edge loop ให้ถูกต้อง สามารถ
 พัฒนาตัวละครที่มีโพลีกอนจำนวนน้อยให้โพลีกอนจำนวนมากได้ และเรียนรู้การคลี่ยูวีแมพเพื่อทำ
 พื้นผิวให้กับตัวละคร โดยเน้นการเรียนรู้การใช้เครื่องมือในการสร้างวัตถุ 3 มิติ รูปแบบขั้นพื้นฐาน
 จนถึงวัตถุ 3 มิติที่มีความละเอียดสูง ในทางปฏิบัติจะแบ่งการสร้างวัตถุออกเป็น 2 รูปแบบ คือ วัตถุ
 รูปทรงเรขาคณิต วัตถุที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน เป็นเหลี่ยมมุม และวัตถุรูปทรงอิสระที่มีลักษณะโค้งมนไม่
 คงที่ซึ่งมีความละเอียด และซับซ้อนมากขึ้น
- DV105** **การให้แสงและการเรนเดอร์สามมิติ** **3(2-2-5)**
(3D Lighting and Rendering)
 การใช้โปรแกรม 3 มิติ ในการให้แสงและการกำหนดสมบัติทางแสงของวัตถุ อาทิ แมพแบบต่างๆ ใน
 งานพื้นผิว เช่น Diffuse map, Bump map, Normal map, Displacement map, Occlusion
 map, Specularity map การให้แสงแบบโกลบอล เรดิโอซิตี ระบบแสงแบบโพลีโอดเมทริก เร็นเดอร์
 พาสและการเรนเดอร์ขั้นสูง การเรนเดอร์แบบกลุ่ม
- DV106** **พื้นฐานการอนิเมทสามมิติ** **3(2-2-5)**
(Basic 3D Animate)
 การเคลื่อนไหวของวัตถุรูปแบบต่างๆ ตามหลักการฟิสิกส์และตามหลักการ 12 หลักพื้นฐานการสร้าง
 ภาพเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชัน เวลา อัตราเร็ว อัตราเร่ง การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง การกระทำที่เกิน
 จริง การหดตัว การยืดตัว การกระทำรอง ท่าทางการแสดง เส้นที่ตั้งจุด ลักษณะบุคลิก เป็นต้น
- DV107** **ขั้นตอนการผลิตคอมพิวเตอร์แอนิเมชันสองมิติ** **3(2-2-5)**

กำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชา และพนักงานที่ปรึกษาที่สถานประกอบการมอบหมาย

DV112 ศิลปนิพนธ์ 6(0-18-0)

(Art Thesis)

สร้างสรรค์โครงการศิลปนิพนธ์เฉพาะบุคคล ตามหัวข้อ จุดมุ่งหมายและขอบเขตที่ได้รับอนุมัติจาก คณะวิชา

ค. กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก 21 หน่วยกิต

DE101 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3(2-2-5)

(Packaging Design)

ศึกษาถึงความเป็นมา ความหมาย ประเภทชนิดของบรรจุภัณฑ์ ความเข้าใจเรื่องแบรนด์ในงานบรรจุภัณฑ์ วัสดุที่ใช้ในการผลิตบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ทักษะการออกแบบบรรจุภัณฑ์ประเภทต่างๆ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน เช่น การรักษาและดูแลสิ่งแวดล้อม การลดขยะ การลดการใช้พลาสติก

DE102 การถ่ายภาพเพื่องานกราฟิก 3(2-2-5)

(Photography for Graphic Design)

ฝึกการปฏิบัติด้วยการนำเทคโนโลยีการถ่ายภาพ ส่วนประกอบและหลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพขั้นสูง มาใช้ในการถ่ายภาพเพื่องานกราฟิกโดยเฉพาะ เช่น ภาพบรรจุภัณฑ์ ภาพที่นำมาใช้กับการออกแบบโฆษณา ภาพที่นำมาใช้เกี่ยวกับการออกแบบและสร้างแบรนด์ รวมถึงทักษะการถ่ายภาพประเภทต่างๆ การจัดแสง การจัดองค์ประกอบภาพ ทักษะการใช้ซอฟต์แวร์แก้ไขตกแต่งภาพเพื่องานกราฟิก

DE103 การออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม 3(2-2-5)

(Environmental Graphic Design)

ความหมาย ความสำคัญของการออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม การสำรวจ การจัดทำแผนภาพการวิเคราะห์สภาพพื้นที่สาธารณะ ทักษะการออกแบบองค์ประกอบรูปสัญลักษณ์ แผนภูมิภาพ การกำหนดแนวคิด การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ ระบบนำทางเพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

DE104 การออกแบบอินโฟกราฟิก 3(2-2-5)

(Information Graphic Design)

ความหมาย ความสำคัญของการแสดงผลข้อมูลกราฟิก ประเภทข้อมูลกราฟิก การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล การแปรผลข้อมูลสู่แนวคิดเชิงรูปธรรม การออกแบบแผนภูมิ แผนที่ แผนผังกราฟิก การประยุกต์การออกแบบข้อมูลกราฟิกในบริบทต่างๆ

- DE105 การออกแบบงานสิ่งพิมพ์ (Print Media Design) 3(2-2-5)**
 ศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ กระบวนการในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ หลักการออกแบบ ทฤษฎีสีการใช้ตัวอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพประกอบทางการพิมพ์การออกแบบและเทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล รวมถึงฝึกทักษะและปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท
- DE106 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity Design) 3(2-2-5)**
 กระบวนการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ความหมายและวิวัฒนาการของอักษรภาพและภาพสัญลักษณ์เพื่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ประเภทต่างๆ ทั้งลักษณะเดี่ยวและเป็นชุด วิธีการ ข้อกำหนดและข้อควรคำนึงในการออกแบบตราสัญลักษณ์การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเบื้องต้น โดยเน้นการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายด้วยการใช้อัตลักษณ์
- DE107 การถ่ายภาพเพื่องานโฆษณา (Advertising Photography) 3(2-2-5)**
 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี กระบวนการถ่ายภาพนิ่งเพื่องานโฆษณา หลักการจัดแสง การเลือกใช้อุปกรณ์ทั้งในและนอกสตูดิโอ การเตรียมการก่อนการถ่ายทำ กระบวนการหลังการถ่ายทำ ตลอดจนการตกแต่งภาพ การปรับโทนภาพเพื่อความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสื่อแต่ละประเภท ทั้งสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์
- DE108 กราฟิกเพื่องานผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ (Graphic for Product and Package Design) 3(2-2-5)**
 ศึกษาหลักสูตร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์และแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในแต่ละยุคสมัย เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาความสามารถทางด้านเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ให้ตอบสนองความต้องการอย่างแท้จริง พร้อมทั้งการพัฒนาทักษะของผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบทั้งในเชิงพาณิชย์และสังคม
- DE109 ธุรกิจการออกแบบ (Design Business) 3(3-0-6)**

ศึกษาความรู้ พื้นฐาน เกี่ยวกับธุรกิจการออกแบบ กระบวนการดำเนินการธุรกิจการออกแบบ การบริหาร จัดการ การบริหารงานลูกค้า กฎหมายธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น สัญญาว่าจ้าง การคิดค่าบริการ วิชาชีพการควบคุม งานให้เป็นที่ไปตามวัตถุประสงค์ เป้าหมาย จรรยาบรรณวิชาชีพนักออกแบบและผู้ประกอบการทางด้านกราฟิกดีไซน์

- DE110 หัวข้อคัดเลือกเฉพาะทางกราฟิกดีไซน์ 1** **3(3-0-6)**
(Selected Topic in Graphic Design 1)
 ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกราฟิกดีไซน์ โดยสาขาวิชาเป็นผู้คัดเลือกและกำหนดหัวข้อในการศึกษา แต่ละภาคการศึกษาให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีและสถานการณ์ปัจจุบัน
- DE111 หัวข้อคัดเลือกเฉพาะทางกราฟิกดีไซน์ 2** **3(2-2-5)**
(Selected Topic in Graphic Design 2)
 ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกราฟิกดีไซน์ โดยสาขาวิชาเป็นผู้คัดเลือกและกำหนดหัวข้อในการศึกษา และการฝึกปฏิบัติแต่ละภาคการศึกษาให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีและสถานการณ์ปัจจุบัน
- DE112 หัวข้อคัดเลือกเฉพาะทางกราฟิกดีไซน์ 3** **3(2-2-5)**
(Selected Topic in Graphic Design 3)
 ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกราฟิกดีไซน์ โดยสาขาวิชาเป็นผู้คัดเลือกและกำหนดหัวข้อในการศึกษา และการฝึกปฏิบัติขั้นสูงแต่ละภาคการศึกษาให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีและสถานการณ์ปัจจุบัน
- DE201 การเขียนโปรแกรมพื้นฐานสำหรับเว็บ** **3(2-2-5)**
(Basic Web Programming)
 หลักการเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษาพื้นฐานของการออกแบบเว็บไซต์ การใช้ภาษา html และ css เพื่อการแสดงผลในรูปแบบที่เหมาะสม เช่น ภาพ ตัวอักษร ตาราง กราฟ เป็นต้น
- DE202 การเขียนโปรแกรมจาวาสคริปต์สำหรับเว็บ** **3(2-2-5)**
(JavaScript Web Programming)
 ภาษาจาวาสคริปต์พื้นฐานสำหรับเว็บ การใช้งานจาวาสคริปต์เฟรมเวิร์ค การสร้างข้อมูลและแสดงผลเว็บด้วยจาวาสคริปต์ การสร้างต้นแบบฟอร์มรับข้อมูล การคัดกรองรับข้อมูลผู้ใช้งานด้วยจาวาสคริปต์ อารีย์สำหรับเก็บข้อมูล การส่งข้อมูลไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ การจัดเตรียมเว็บเซิร์ฟเวอร์สำหรับงานจาวาสคริปต์

- DE203 การเขียนโปรแกรมควบคุมบนเว็บเบราว์เซอร์** **3(2-2-5)**
(Web Programming for Front End)
 การเขียนโปรแกรมเชิงโต้ตอบบนรูปแบบเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อการควบคุมคำสั่งพิเศษฝั่งการแสดงผล
 เพื่อการประสานงานส่งผ่านข้อมูลระหว่างส่วนประมวลผลบนเครือข่ายและการแสดงผลบนหน้าจอ
 ผู้ใช้งาน การจัดการลำดับการดึงข้อมูลของเครือข่ายบริการในรูปแบบต่างๆ
- DE204 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับส่วนประมวลผลหลัก** **3(2-2-5)**
(Back-end Web Programming)
 สถาปัตยกรรมของเครือข่ายบริการเว็บ หลักการพื้นฐานเทคโนโลยีการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน
 เครื่องบริการเว็บ การรับ/ส่ง ข้อมูลผ่านฟอร์ม การบริหารจัดการเกี่ยวกับช่วงเวลาการติดต่อกับ
 ฐานข้อมูล รูปแบบข้อมูลสำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลบนเว็บ การแลกเปลี่ยนข้อมูลบนเว็บแบบไม่
 ประสานเวลาด้วย เครื่องมือต่าง ๆ และเทคโนโลยีเว็บเซิร์ฟวิส
- DE205 การเขียนจาวาสคริปต์ขั้นสูงสำหรับสำหรับเว็บ** **3(2-2-5)**
(Advanced JavaScript Programming for Web)
 ภาษาจาวาสคริปต์ หลักการเขียนโปรแกรมขั้นสูงของจาวาสคริปต์ การสร้างออบเจกต์ การรับส่ง
 ข้อมูลและการแสดงผลแบบไม่ประสานเวลา การนำจาวาสคริปต์ มาช่วยในการประมวลผลข้อมูลเพื่อ
 การนำเสนอในรูปแบบทันกาล การใช้จาวาสคริปต์กับไลบรารีที่ได้รับความนิยม
- DE206 การเขียนภาษา PHP สำหรับสำหรับเว็บ** **3(2-2-5)**
(PHP Programming for Web)
 ภาษา PHP หลักการเขียนโปรแกรม PHP ข้อกำหนด ตัวแปร การรับส่งข้อมูลและการแสดงผลแบบ
 เว็บ การสร้างออบเจกต์ การรับส่งข้อมูล การใช้ PHP ในการจัดการงานฐานข้อมูล การตั้งข้อกำหนดใน
 เซิร์ฟเวอร์ให้สามารถใช้งาน PHP ได้
- DE207 การใช้ XML สำหรับสำหรับเว็บ** **3(2-2-5)**
(XML for Web)
 โครงสร้างและรูปแบบ XML การกำหนด tag ใน XML รูปแบบข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูล
 ในแบบ XML การแปลงข้อมูลในรูปแบบ XML การเปิดอ่านข้อมูลในรูปแบบ XML ด้วยภาษาจาวา
 สคริปต์ การเก็บข้อมูลในรูปแบบ XML ไปยังฐานข้อมูล
- DE208 แอนิเมชันบนเว็บเบราว์เซอร์** **3(2-2-5)**
(Animation on Web)

การสร้างภาพเคลื่อนไหวและภาพกราฟิกบนเว็บเบราว์เซอร์ หลักการแสดงผลภาพเคลื่อนไหว เส้นเวลา และกรอบการนำเสนอภาพ แนวคิดหลักการถ่ายภาพเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับข้อจำกัดของเบราว์เซอร์

- DE209 ภาพสามมิติบนเว็บเบราว์เซอร์ (3D on Web) 3(2-2-5)**
 การเขียนโปรแกรมเชิงโต้ตอบเพื่อจัดการและควบคุมภาพสามมิติบนเว็บเบราว์เซอร์ หลักการแสดงผลภาพสามมิติพื้นฐาน มุมกล้องสามมิติ การแสดงผลภาพสามมิติ การแสดงข้อมูล การแสดงข้อความ การรับข้อมูลจากผู้ใช้งานเพื่อการควบคุมภาพสามมิติ
- DE210 ภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติเพื่อการนำเสนอข้อมูล (2D motion graphic for presentation) 3(2-2-5)**
 การนำเสนอข้อมูลจำนวนมาก การรวบรวมจัดกลุ่มข้อมูลเพื่องานกราฟิก การแปลงเนื้อหาข้อมูลที่ซับซ้อนให้เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ เพื่อใช้ในการนำเสนอและสื่อสารแก่ผู้ชมได้ง่าย
- DE211 หัวข้อคัดเลือกเฉพาะทางการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์ 1 (Selected Topic in Interactive Online Media Design 1) 3(3-0-6)**
 ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์ โดยสาขาวิชาเป็นผู้คัดเลือกและกำหนดหัวข้อในการศึกษาแต่ละภาคการศึกษาให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีและสถานการณ์ปัจจุบัน
- DE212 หัวข้อคัดเลือกเฉพาะทางการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์ 2 (Selected Topic in Interactive Online Media Design 2) 3(2-2-5)**
 ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์ โดยสาขาวิชาเป็นผู้คัดเลือกและกำหนดหัวข้อในการศึกษาและการฝึกปฏิบัติแต่ละภาคการศึกษาให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีและสถานการณ์ปัจจุบัน
- DE213 หัวข้อคัดเลือกเฉพาะทางการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์ 3 (Selected Topic in Interactive Online Media Design 3) 3(2-2-5)**
 ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อออนไลน์ปฏิสัมพันธ์ โดยสาขาวิชาเป็นผู้คัดเลือกและกำหนดหัวข้อในการศึกษาและการฝึกปฏิบัติขั้นสูงแต่ละภาคการศึกษาให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีและสถานการณ์ปัจจุบัน
- DE301 การออกแบบและตัดต่อเสียง 3(2-2-5)**

(Sound Design and Editing)

ขั้นตอนและวิธีการทำเสียงประกอบในงานภาพเคลื่อนไหว (เสียงพากษ์ เสียงแวดล้อม) การออกแบบเสียง การบันทึกเสียง อุปกรณ์บันทึกเสียงและการใช้งาน การบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียง การปรับแต่งและตัดต่อเสียง การสร้างเสียงพิเศษ เทคนิคการผสมเสียง การจัดเก็บและการใช้งานเสียงในระบบดิจิทัล รวมถึงการเลือกใช้เสียงให้เหมาะสมกับเนื้อหาและอารมณ์ของภาพเคลื่อนไหวประเภทต่างๆ

- DE302 การนำเสนอเรื่องด้วยภาพและการสร้างแอนิเมติก (Storyboarding and Animatic) 3(2-2-5)**
 หลักการวางโครงเรื่อง วิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ มุมกล้อง องค์ประกอบภาพ เฟรม รวมถึงพัฒนาทักษะการวาดลายเส้น การลงสี เสียง จังหวะภาพ ในการสร้างสรรค์แอนิเมติกในงานแอนิเมชันรูปแบบต่างๆ
- DE303 การวาดการ์ตูนดิจิทัล (Digital Comic Drawing) 3(2-2-5)**
 การฝึกทักษะการวาดการ์ตูนขั้นพื้นฐาน การออกแบบตัวการ์ตูน และมาสร้างเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจได้ ทฤษฎีพื้นฐานการวาดภาพดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ในการวาดภาพ
- DE304 แฟ้มงานอิเล็กทรอนิกส์ (E-Portfolio) 3(2-2-5)**
 หลักการออกแบบแฟ้มผลงาน การนำเสนอผลงานตามความถนัดของตนเองในรูปแบบวิดีโอ การเขียนประวัติย่อ การออกแบบนามบัตร รูปแบบการนำเสนอตัวตนต่อองค์กรหรือบริษัท การเขียนอธิบายผลงานหรือแนวทางการทำงานของตนเอง
- DE305 การริกกิ้งสามมิติ (3D Rigging) 3(2-2-5)**
 การใช้โปรแกรม 3 มิติ สร้างโครงกระดูกตามกายวิภาคศาสตร์ของวัตถุ 3 มิติ สร้างระบบความสัมพันธ์เชิงลำดับและเชิงจนศาสตร์ของผกผัน เพื่อสร้างชุดควบคุมกระดูก สร้างเงื่อนไขความสัมพันธ์ระหว่างชุดกระดูกและวัตถุ ติดตั้งชุดควบคุม และการสร้างเคลื่อนไหว
- DE306 การออกแบบและพัฒนาตัวละคร (Character Design and Development) 3(2-2-5)**
 หลักการออกแบบตัวละคร จุดเด่น จุดด้อย การปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร การพัฒนาตัวละครเพื่องานแอนิเมชัน ประยุกต์ใช้พื้นฐานการวาดเส้นและการลงสีด้วยเทคนิคดิจิทัล โดยเน้นการออกแบบจาก

รูปทรงและโครงสร้างพื้นฐานที่ผ่านการอ้างอิงจากข้อมูลหรือภาพตัวอย่าง เช่น คน สัตว์ กริยา ท่าทาง ความรู้สึก และพฤติกรรมต่างๆ

- DE307 การปั้นโมเดลและการทำพื้นผิวสามมิติขั้นสูง** **3(2-2-5)**
(Advanced 3D Model and Texture)
 พัฒนาทักษะการสร้างโมเดลดิจิทัล 3 มิติ ด้วยการปั้น โดยการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมเฉพาะทาง การใช้งานเครื่องสแกนโมเดล 3 มิติ โปรแกรมเสริมที่สนับสนุนการทำงานร่วมกับโปรแกรมหลักในการสร้างโมเดลดิจิทัล 3 มิติ ในงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน
- DE308 การเตรียมพร้อมสำหรับโครงการวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน** **3(2-2-5)**
(Preparation for Senior Project Visual Effects and Animation)
 กระบวนการทำโครงการจากการลงมือปฏิบัติจริง การเสนอหัวข้อ การเตรียมเนื้อหา การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การนำเสนอแนวคิด การพัฒนาแนวคิดให้ดีขึ้น การอภิปราย การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและปัญหาระยะยาวตลอดระยะเวลาการทำโครงการ การบริหารจัดการทรัพยากร เวลา เพื่อนร่วมงาน การเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับการนำเสนอผลงาน และการจัดเตรียมเอกสารทางวิชาการ รวมถึงการจัดเก็บผลงานเป็นแฟ้มผลงาน โดยเน้นด้านแอนิเมชัน
- DE309 การทำการเคลื่อนไหวสามมิติขั้นสูง** **3(2-2-5)**
(Advanced 3D Animating)
 การใช้โปรแกรม 3 มิติ ในการสร้างการเคลื่อนไหวขั้นสูง โดยนำความรู้และทฤษฎีของการเคลื่อนไหวต่างๆ มาประยุกต์ใช้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นการสร้างการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครและวัตถุ
- DE310 การเขียนสีดิจิทัลและการออกแบบคอนเซ็ปต์บอร์ด** **3(2-2-5)**
(Digital Painting and Conceptual Board Design)
 ฝึกทักษะการกำหนดกรอบแนวคิดจาก ไอเดีย แรงบันดาลใจ แรงผลักดัน หรือตัวอย่างอ้างอิงต่างๆ เพื่อใช้เป็นหลักการสำหรับการออกแบบภาพวาด โดยมุ่งเน้นการวาดภาพและลงสีบนสื่อดิจิทัล
- DE311 วิชวลเอฟเฟกต์ 3D** **3(2-2-5)**
(3D Visual Effects)
 วิชวลเอฟเฟกต์ในด้านกระบวนการทำงานของไดนามิกและซิมูเลชัน ด้วยการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทการจำลองรูปแบบการตกกระทบ การชน การผูกเรือน การระเบิด การลอยตัว การก่อตัวหรือวิธีการไหลของของเหลว โดยอ้างอิงพื้นฐานหลักการของฟิสิกส์

- DE312** การถ่ายภาพดิจิทัลสำหรับงานวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน **3(2-2-5)**
(Digital Photography for VFX and Animation)
 ทฤษฎีด้านการถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวให้รองรับการทำงานด้านวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน ได้แก่ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง เทคนิคการถ่ายทำภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวในสตูดิโอ การถ่ายทำฉากกรีนสกรีน เทคนิคพิเศษสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์และเรียนรู้การบันทึกภาพด้วยระบบดิจิทัลรวมถึงอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องในสตูดิโอ
- DE313** งานหลังการผลิตสำหรับวิชวลเอฟเฟกต์ **3(2-2-5)**
(Post Production for VFX)
 ขั้นตอนและกระบวนการในงานหลังการผลิตวิชวลเอฟเฟกต์ โดยใช้โปรแกรมประเภทจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งมุ่งเน้นให้ใช้โปรแกรมในด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติมเอฟเฟกต์พิเศษบางอย่างให้กับงานภาพยนตร์หรือแอนิเมชัน และโปรแกรมประเภทตัดต่อ เพื่อตัดต่อและใส่เสียงให้งานที่สร้างสรรค์สมบูรณ์ขึ้น
- DE314** งานหลังการผลิตสำหรับคอมพิวเตอร์แอนิเมชันสามมิติ **3(2-2-5)**
(Post Production for 3D Computer Animation)
 ขั้นตอนและกระบวนการในงานหลังการผลิตคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ มุ่งเน้นการประมวลผลภาพแบบแยกเลเยอร์และยากส่วนต่างๆของภาพออกมาและนำกลับไปประกอบใหม่ด้วยการใช้โปรแกรมประเภทจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งมุ่งเน้นให้ใช้โปรแกรมในด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติมเอฟเฟกต์พิเศษบางอย่างให้กับงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ สมบูรณ์และโปรแกรมประเภทตัดต่อเพื่อตัดต่อและใส่เสียงให้งานที่สร้างสรรค์สมบูรณ์ขึ้น
- DE315** การเล่าเรื่อง **3(3-0-6)**
(Storytelling)
 การเขียนบทภาพยนตร์สำหรับงานแอนิเมชัน การประพันธ์และบทสนทนา การกำหนดการดำเนินเรื่อง ตัวละคร การวางบุคลิก การสร้างปมความขัดแย้ง การค้นหาวิธีการแก้หาและบทสรุปให้กับเรื่องราว การวางโครงเรื่องให้ดูน่าสนใจและน่าติดตามและความเป็นเหตุเป็นผลในบทภาพยนตร์ที่เขียนขึ้น รวมถึงเข้าใจการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ประเภทต่างๆ
- DE316** โมชันแคปเจอร์ **3(2-2-5)**
(Motion Capture)
 การบันทึกการเคลื่อนไหวของมนุษย์ สัตว์และสิ่งของด้วยอุปกรณ์ตรวจจับการเคลื่อนไหวโมชันแคปเจอร์ และนำข้อมูลการเคลื่อนไหวที่บันทึกได้ใส่ให้กับตัวละคร 3 มิติ

- DE317 ประวัติศาสตร์วิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน 3(3-0-6)
(History of VFX and Animation)
ประวัติศาสตร์ของวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน วิวัฒนาการด้านการผลิต ยุคสมัยต่างๆ ทฤษฎีและหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคต่างๆ จากอดีตถึงยุคปัจจุบัน
- DE318 หัวข้อพิเศษทางวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน 1 3(3-0-6)
(Special Topics in VFX and Animation 1)
หัวข้อที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์เกี่ยวกับศาสตร์ต่างๆ ด้านวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน
- DE319 หัวข้อพิเศษทางวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน 2 3(2-2-5)
(Special Topics in VFX and Animation 2)
หัวข้อที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์เกี่ยวกับศาสตร์ต่างๆ ด้านวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน
- DE320 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน 1 3(2-2-5)
(Operational Special Topics in VFX and Animation 1)
หัวข้อที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์เกี่ยวกับศาสตร์ต่างๆ ด้านวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน
- DE321 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน 2 3(2-2-5)
(Operational Special Topics in VFX and Animation 2)
หัวข้อที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์เกี่ยวกับศาสตร์ต่างๆ ด้านวิชวลเอฟเฟกต์และแอนิเมชัน

