

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2553)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
คณะ / สาขาวิชา : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์
ศิลปะและการออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะ
และการออกแบบ

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Computer Art
and Design

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ)

ชื่อย่อ : ศป.บ. (คอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Fine and Applied Arts (Computer Art and Design)

ชื่อย่อ : B.F.A. (Computer Art and Design)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิต

138 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

5.3 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทย และหรือนักศึกษาต่างประเทศที่สามารถใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร:

6.1 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2553 ปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ พ.ศ.2548

6.2 เริ่มใช้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 เป็นต้นไป

6.3 คณะกรรมการกลั่นกรองหลักสูตรคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พิจารณาหลักสูตรนี้ในการประชุมครั้งที่ 1 / 2553 วันที่ 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2553

6.4 คณะกรรมการวิชาการพิจารณาหลักสูตรนี้ในการประชุมครั้งที่ 3 / 2553 วันที่ 11 มีนาคม พ.ศ.2553

6.5 คณะอนุกรรมการพิจารณากลั่นกรองหลักสูตรพิจารณาหลักสูตรนี้ในการประชุมครั้งที่ 4 / 2553 วันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ.2553

6.6 สภาวิชาการเห็นชอบในการนำเสนอหลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ 8 / 2553 วันที่ 21 กันยายน พ.ศ.2553

6.7 สภามหาวิทยาลัยอนุมัติหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 8 / 2553 วันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2553

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่คุณภาพและมีมาตรฐานตามคุณวุฒิระดับปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ ในปีการศึกษา 2557

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 นักออกแบบกราฟิก (Graphic Designer)
- 8.2 นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Designer)
- 8.3 นักแอนิเมเตอร์ (Animator)
- 8.4 นักสร้างสรรค์งานโฆษณาและภาพยนตร์ (Creative Advertise & Film)
- 8.5 นักออกแบบเว็บไซต์ (Web Designer)
- 8.6 ศิลปินดิจิทัลอาร์ต (Digital Artist)
- 8.7 ผู้กำกับศิลป์ ผู้กำกับฉาก (Art Director)
- 8.8 ช่างภาพและตกแต่งภาพถ่าย
- 8.9 นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์
- 8.10 ช่างตัดต่อและเทคนิคพิเศษวีดิทัศน์
- 8.11 ประกอบธุรกิจส่วนตัว ด้านออกแบบโฆษณา ออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นต้น
- 8.12 อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

9. ชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ ที่	ชื่อ – นามสกุล	ตำแหน่ง	คุณวุฒิ/สาขา สถาบัน: ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	นายอโศก ไทยจันทร์รักษ์	อาจารย์	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) ทักษะศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ : พ.ศ.2549
2	นางสาวรุ่งนภา จะนนท์	อาจารย์	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สื่อณฤมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม : พ.ศ.2553
3	นายดรัสวิน วงศ์ประเมษฐ์	อาจารย์	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : พ.ศ.2552
4	นายจิรายุทธ ประเสริฐศรี	อาจารย์	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สื่อณฤมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม : พ.ศ.2550
5	นายสัญญา ภาษาสุข	อาจารย์	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) ศิลปกรรม (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ : พ.ศ. 2549

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 138 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษา		9 หน่วยกิต
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		6 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์		6 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และเลือกอีก 3	6	หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า		102 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาแกน		12 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		45 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาบังคับ		23 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเลือก		15 หน่วยกิต
วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ		7 หน่วยกิต
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

1) ความหมายของเลขรหัสวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เลขรหัสวิชาที่ใช้ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ประกอบด้วยเลข 7 หลัก มีความหมาย ดังนี้

เลขรหัสสามตัวแรก หมายถึง กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

เลขรหัสตัวที่ สี่ หมายถึง ชั้นปีที่เปิดสอน

เลขรหัสตัวที่ ห้า หมายถึง ลักษณะวิชา โดยกำหนดดังนี้

เลข 1 หมายถึง กลุ่ม วิชาภาษาไทย

เลข 2 หมายถึง กลุ่ม วิชาภาษาอังกฤษ

เลข 3 หมายถึง กลุ่ม วิชาภาษาต่างประเทศอื่นๆ

- เลข 4 หมายถึง กลุ่ม วิชามนุษยศาสตร์
 เลข 5 หมายถึง กลุ่ม วิชาสังคมศาสตร์
 เลข 6 หมายถึง กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์
 เลข 7 หมายถึง กลุ่มวิชาคอมพิวเตอร์
 เลข 8 หมายถึง กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์
 เลขรหัสตัวที่ หก และ เจ็ด หมายถึง ลำดับก่อนหลังรายวิชา

ข. หมวดวิชาเฉพาะ

เลขรหัสวิชาที่ใช้ในหลักสูตร ประกอบด้วยเลข 7 หลัก มีความหมาย ดังนี้

- เลขรหัสสามตัวแรก หมายถึง กลุ่มสาขาวิชา หรือสาขาวิชา
 เลขรหัสตัวที่ สี่ หมายถึง ชั้นปีที่เปิดสอน
 เลขรหัสตัวที่ ห้า หมายถึง ลักษณะเนื้อหาของกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

- เลข 0 หมายถึง กลุ่มวิชาทฤษฎีและประวัติศาสตร์
 เลข 1 หมายถึง กลุ่มวิชาเรื่องพื้นฐานทั่วไป
 เลข 2 หมายถึง กลุ่มวิชาการออกแบบกราฟิก
 เลข 3 หมายถึง กลุ่มวิชาด้านมัลติมีเดีย
 เลข 4 หมายถึง กลุ่มวิชาด้านดิจิทัลอาร์ต
 เลข 5 หมายถึง กลุ่มวิชาสื่อปฏิสัมพันธ์
 เลข 6 หมายถึง กลุ่มวิชาเนื้อหาการเตรียมผลิตงาน
 เลข 7 หมายถึง กลุ่มวิชาแนวคิดทางศิลปกรรม
 เลข 8 หมายถึง กลุ่มวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
 เลข 9 หมายถึง โครงการงาน / สัมมนา / ศิลปนิพนธ์

เลขรหัสตัวที่ หก และ เจ็ด หมายถึง ลำดับก่อนหลังรายวิชาในกลุ่ม วิชาของรหัสตัวที่ห้า

2) หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า **30 หน่วยกิต**

กลุ่มวิชาภาษา **9 หน่วยกิต**

0001101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น **3(3-0-6)**

 Thai for Communication and Information Retrieval

0001201 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร **3(3-0-6)**

 English for Communication

0001202 ภาษาอังกฤษทางวิชาการ 1 **3(3-0-6)**

 English for Academic Purposes I

กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ **6 หน่วยกิต**

0001401 สุนทรียศาสตร์และจริยธรรมในการดำรงชีวิต **3(3-0-6)**

 Aesthetics and Ethics in Everyday Life

0001402 จิตวิทยาการดำเนินชีวิตกับการพัฒนาตน **3(3-0-6)**

 Psychology of Living and Self – development

กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ **6 หน่วยกิต**

0002501 ท้องถิ่นศึกษา **3(3-0-6)**

 Local Studies

0002502 การเมืองการปกครองไทยและกฎหมายเบื้องต้นสำหรับชีวิต **3(3-0-6)**

 Thai Politics and Introduction to Laws for Life

กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ **6 หน่วยกิต**

0002601 วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์พื้นฐานในชีวิตประจำวัน **3(3-0-6)**

 Fundamental Sciences and Mathematics for Everyday Life

0002701 คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต **3(2-2-5)**

 Computer and Information Technology for Life

หมายเหตุ จำนวนหน่วยกิตที่เหลือ อีก 3 หน่วยกิตให้เลือกรเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้

0002203 ภาษาอังกฤษทางวิชาการ 2 **3(3-0-6)**

 English for Academic Purposes II

0002301 ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร **3(3-0-6)**

 Khmer for Communication

0002302	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication	3(3-0-6)
0002303	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication	3(3-0-6)
0002403	จริยธรรมกับการดำเนินชีวิต Ethics in Everyday Life	3(3-0-6)
0002404	สุนทรียศาสตร์กับชีวิต Aesthetics and Life	3(3-0-6)
0002405	ดนตรีสำหรับชีวิต Music for Life	3(3-0-6)
0002406	การรู้สารสนเทศ Information Literacy	3(3-0-6)
0002503	ภูมิปัญญาไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม Thai Wisdom with Social and Cultural Changes	3(3-0-6)
0002504	ประเทศไทยในสังคมโลก Thailand in the Global Societies	3(3-0-6)
0002505	การเมืองการปกครองไทยในกระแสโลกาภิวัตน์ Thai Politics and the Globalization	3(3-0-6)
0002506	กฎหมายเบื้องต้นสำหรับชีวิต Introduction to Laws for Life	3(3-0-6)
0002507	การจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมประเทศไทย Thai Resources and Environment Management	3(3-0-6)
0002508	เศรษฐกิจในชีวิตประจำวัน Economics in Everyday Life	3(3-0-6)
0002509	หลักการประกอบธุรกิจเบื้องต้น Introduction to Business Principles	3(3-0-6)
0002602	การคิดและการตัดสินใจ Thinking and Decision Making	3(3-0-6)

0002801	วิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต Sciences for Quality of Life Development	3(3-0-6)
0002802	วิทยาศาสตร์พื้นฐานกับชีวิตประจำวัน Fundamental Sciences for Everyday Life	3(3-0-6)
0002803	วิทยาศาสตร์ประยุกต์สำหรับการดำรงชีวิต Applied Sciences for Everyday Life	3(3-0-6)
0002804	ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม Life and the Environment	3(3-0-6)
0002805	เกษตรในชีวิตประจำวัน Agriculture in Everyday Life	3(2-2-5)
0002806	การเกษตรทฤษฎีใหม่ตามแนวพระราชดำริ The Royal New Theory of Agriculture	3(3-0-6)
0002807	เทคโนโลยีอุตสาหกรรมพื้นฐาน Fundamental Industrial Technology	3(2-2-5)
0002808	เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการดำรงชีวิตในท้องถิ่น Appropriate Technology for Local Everyday Life	3(3-0-6)

ข. หมวดวิชาเฉพาะ
กลุ่มวิชาแกน

ไม่น้อยกว่า

102 หน่วยกิต

12 หน่วยกิต

2011001	สุนทรียภาพในงานออกแบบ Aesthetics of Design	3(3-0-6)
2011002	ประวัติศาสตร์การออกแบบ History of Design	3(3-0-6)
2011701	หลักการออกแบบทัศนศิลป์ Principle in Visual Arts Design	3(2-2-5)
2012003	ศิลปะไทยและภูมิปัญญาศิลปะพื้นบ้าน Thai Art and Wisdom Folk Art	3(3-0-6)

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	45 หน่วยกิต
2021201 คอมพิวเตอร์ออกแบบกราฟิก Computer Graphic Designing	3(2-2-5)
2021401 จิตรกรรมดิจิทัล Digital Painting	3(2-2-5)
2021702 การวาดเขียน Drawing	3(2-2-5)
2021202 เทคนิคการถ่ายภาพ Photography Technics	3(2-2-5)
2022104 การวิจารณ์ภาพยนตร์ Cinema criticism	3(3-0-6)
2022301 ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น Introduction of 2-Dimension Animation	3(2-2-5)
2022302 ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเบื้องต้น Introduction of 3-Dimension Animation	3(2-2-5)
2022501 การออกแบบเว็บไซต์ Website Designing	3(2-2-5)
2022601 การเขียนบทและออกแบบบุคลิกตัวละคร Screen Writing and Character Designing	3(2-2-5)
2023105 นวัตกรรมการออกแบบ Innovative Designing	3(2-2-5)
2023303 การผลิตงานวีดิทัศน์ Videos Production	3(2-2-5)
2023304 เทคนิคพิเศษสำหรับงานวีดิทัศน์ Special Technology Effect for Video	3(2-2-5)
2022209 การออกแบบกราฟิกเพื่องานโฆษณา Graphic Designing for Advertisement	3(2-2-5)

2022406	การสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัล Digital Creative Painting	3(2-2-5)
2023308	สื่อ 3 มิติจำลองเสมือนจริง 3-Dimensional Simulation Media	3(2-2-5)

กลุ่มวิชาบังคับ**23 หน่วยกิต**

2021101	พื้นฐานคอมพิวเตอร์ศิลปะ Foundation of Computer Art	3(2-2-5)
2022102	การจัดการธุรกิจด้านคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ Management of Computer Art and Design	3(2-2-5)
2022103	กฎหมายและจรรยาบรรณของนักออกแบบ Laws and Ethics for Designer	3(3-0-6)
2023902	การวิจัยและพัฒนาผลงานคอมพิวเตอร์ศิลปะ Research and Development of Computer Art	3(2-2-5)
2024901	การออกแบบนิทรรศการคอมพิวเตอร์ศิลปะ Designing of Computer Art Exhibition	3(2-2-5)
2024903	สัมมนาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ Seminar on Computer Art and Design	3(2-2-5)
2024904	ศิลปนิพนธ์ Art Theses	5(4-2-9)

กลุ่มวิชาเลือก**ไม่น้อยกว่า****15 หน่วยกิต**

2021103	การออกแบบภาพและเสียงดิจิทัล Digital Image and Sound Designing	3(2-2-5)
2021602	การวางแผนและเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย Planning and Prepareing for Multimedia Production	3(2-2-5)
2022305	การตัดต่องานวีดิทัศน์ Video Editing	3(2-2-5)

2022306	การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2-Dimensional Animation Creating	3(2-2-5)
2022502	ภาพเคลื่อนไหวและเกมบนเว็บไซต์ Animation and Game on Websites	3(2-2-5)
2023306	การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3-Dimensional Animation Creating	3(2-2-5)
2023307	เทคนิคพิเศษสำหรับงานมัลติมีเดีย Special Effects for Multimedia	3(2-2-5)
2021203	การออกแบบตัวอักษรเพื่องานกราฟิก Lettering Typography Design	3(2-2-5)
2021204	การออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ Graphic Design for Printed Media	3(2-2-5)
2022213	การออกแบบสิ่งพิมพ์ 3 มิติ 3-Dimension Printing Design	3(2-2-5)
2022405	การขึ้นรูป 3 มิติ 3-Dimension Modeling	3(2-2-5)
2022205	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ Package Designing	3(2-2-5)
2022206	เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ Photography Technic for Computer Graphics	3(2-2-5)
2022207	การออกแบบอัตลักษณ์ Logo Designing	3(2-2-5)
2023407	การสร้างสรรค์ประติมากรรมดิจิทัล Creating Sculpture Digital	3(2-2-5)
2023503	การออกแบบกราฟิกบนเว็บไซต์ Graphic Design on Websites	3(2-2-5)
2023504	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ Interactive Media Designing	3(2-2-5)
2021402	วาดเส้นดิจิทัล Digital Drawing	3(2-2-5)

แผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
ศึกษาทั่วไป	xxxxxxx ศึกษาทั่วไป	3 (X-X-X)
	xxxxxxx ศึกษาทั่วไป	3 (X-X-X)
เฉพาะด้าน	2011001 ศูนย์ทรัพยากรในงานออกแบบ	3(3-0-6)
	2011002 ประวัติศาสตร์การออกแบบ	3(3-0-6)
	2011701 หลักการออกแบบทัศนศิลป์	3(2-2-5)
	2021101 พื้นฐานคอมพิวเตอร์ศิลปะ	3(2-2-5)
	2021702 การวาดเขียน	3(2-2-5)
	รวมหน่วยกิต	21

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
ศึกษาทั่วไป	xxxxxxx ศึกษาทั่วไป	3 (X-X-X)
	xxxxxxx ศึกษาทั่วไป	3 (X-X-X)
เฉพาะด้าน	2012003 ศิลปะไทยและภูมิปัญญาศิลปะพื้นบ้าน	3(3-0-6)
	2021201 คอมพิวเตอร์ออกแบบกราฟิก	3(2-2-5)
	2021401 จิตรกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)
	2021202 เทคนิคการถ่ายภาพ	3(2-2-5)
	2021602 การวางแผนและเตรียมผลิตงาน มัลติมีเดีย	3(2-2-5)
	รวมหน่วยกิต	21

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
ศึกษาทั่วไป	xxxxxxx ศึกษาทั่วไป	3 (X-X-X)
	xxxxxxx ศึกษาทั่วไป	3 (X-X-X)
เฉพาะด้าน	2022102 การบริหารจัดการธุรกิจด้านคอมพิวเตอร์ ศิลปะและการออกแบบ	3(2-2-5)
	2022301 ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น	3(2-2-5)
	2022601 การเขียนบทและออกแบบบุคลิกตัวละคร	3(2-2-5)
	2021103 การออกแบบภาพและเสียงดิจิทัล	3(2-2-5)
เลือกเสรี	xxxxxxx เลือกเสรี	2-3 (X-X-X)
	รวมหน่วยกิต	20-21

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
ศึกษาทั่วไป	xxxxxxx ศึกษาทั่วไป	3 (X-X-X)
	xxxxxxx ศึกษาทั่วไป	3 (X-X-X)
เฉพาะด้าน	2022302 ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเบื้องต้น	3(2-2-5)
	2022501 การออกแบบเว็บไซต์	3(2-2-5)
	2022305 การตัดต่องานวีดิทัศน์	3(2-2-5)
	2022306 การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	3(2-2-5)
เลือกเสรี	xxxxxxx เลือกเสรี	2-3 (X-X-X)
	รวมหน่วยกิต	20 - 21

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
เฉพาะด้าน	2023303 การผลิตงานวิดิทัศน์	3(2-2-5)
	2023304 เทคนิคพิเศษสำหรับงานวิดิทัศน์	3(2-2-5)
	2022502 ภาพเคลื่อนไหวและเกมส์บนเว็บไซต์	3(2-2-5)
	2023306 การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	3(2-2-5)
	2023308 สื่อ 3 มิติจำลองเสมือนจริง	3(2-2-5)
	เลือกจากกลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
	รวมหน่วยกิต	18

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
เฉพาะด้าน	2023902 การวิจัยและพัฒนาผลงานคอมพิวเตอร์ศิลปะ	3(2-2-5)
	2022103 กฎหมายและจรรยาบรรณของนักออกแบบ	3(3-0-6)
	2023307 เทคนิคพิเศษสำหรับงานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
	2022505 เกมส์คอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
	2023801 การเตรียมฝึกงานด้านคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ	2(90)
	เลือกจากกลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
	เลือกจากกลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
	รวมหน่วยกิต	20

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
เฉพาะด้าน	2024901 การออกแบบนิทรรศการคอมพิวเตอร์ศิลปะ	3(2-2-5)
	2024903 สัมมนาคอมพิวเตอร์ศิลปะ	3(2-2-5)
	2024904 ศิลปนิพนธ์	5(4-2-9)
	รวมหน่วยกิต	11

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต
เฉพาะด้าน	2023802 การฝึกงานด้านคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ	5(450)
	รวมหน่วยกิต	5

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

วิชาบังคับ

- 0001101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น 3(3-0-6)**
Thai for Communication and Information Retrieval
 ความสำคัญของภาษาไทยที่เป็นเครื่องมือสื่อสารและการแสวงหาความรู้ หลักการใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน เช่น การจับใจความสำคัญ การตีความ การย่อความ การสรุปความ การวินิจฉัยสาร การวิเคราะห์ การวิจารณ์ ฯลฯ การพัฒนาทักษะภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ และการจัดเก็บ การสืบค้นของทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ
- 0001201 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)**
English for Communication
 ศึกษาและพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการติดต่อและการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ การทักทาย การกล่าวลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การให้ข้อมูลและคำแนะนำ การสนทนา การแสดงความรู้สึก การอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อความหมายและการติดต่อ การอ่านประกาศ โฆษณา นิตยสารที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การใช้พจนานุกรม การกรอกแบบฟอร์มและการเขียนรูปแบบต่างๆ เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน
- 0001202 ภาษาอังกฤษทางวิชาการ 1 3(3-0-6)**
English for Academic Purposes I
 พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการศึกษาในระดับปริญญาตรี โดยเน้นทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนเชิงวิชาการ

0001401 สุนทรียศาสตร์และจริยธรรมในการดำรงชีวิต**3(3-0-6)****Aesthetics and Ethics in Everyday Life**

ศึกษาความหมายในศาสตร์ของงานด้านทัศนศิลป์ โสตศิลป์และนาฏศิลป์ เพื่อการพัฒนาศักยภาพของการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ สามารถเชื่อมโยง ประสบการณ์นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งศึกษาความหมายและความสำคัญของ จริยธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมกับจริยศาสตร์ หลักจริยธรรมใน พระพุทธศาสนา ปัญหาเกี่ยวกับจริยธรรม การใช้จริยธรรมในการแก้ปัญหา เชื่อมโยง ประสบการณ์นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

0001402 จิตวิทยาการดำเนินชีวิตกับการพัฒนาตน**3(3-0-6)****Psychology of Living and Self - development**

ความเข้าใจหลักการดำเนินชีวิตและการทำงาน ความเข้าใจตนเองและผู้อื่น การพัฒนาเซา์อารมณ์ การปรับตัวและสุขภาพจิต การสื่อสารระหว่างบุคคล การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมเพื่อการทำงานและการดำเนินชีวิต

0002501 ท้องถิ่นศึกษา**3(3-0-6)****Local Studies**

วิถีชีวิตความเป็นอยู่และระบบเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระราชดำริของ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รวมทั้งโครงการในพระราชดำริในการ จัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมประเทศไทย เพื่อพัฒนาสังคมไทยอย่างยั่งยืน โดย เน้นบริบทด้านสภาพภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น รวมทั้งสังคม การเมือง การปกครอง และด้านเศรษฐกิจของท้องถิ่น

0002502 การเมืองการปกครองไทยและกฎหมายเบื้องต้นสำหรับชีวิต**3(3-0-6)****Thai Politics and Introduction to Law for Life**

ศึกษาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเมืองการปกครอง หน้าที่ของรัฐความสัมพันธ์ ระหว่างรัฐกับประชาชน สิทธิ เสรีภาพ บทบาทหน้าที่ของประชาชนตามรัฐธรรมนูญ กระบวนการทางการเมืองตามระบบประชาธิปไตย รวมทั้งศึกษาความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย หลักการเกี่ยวกับสิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ของปวงชนชาวไทยที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญและ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบัน

0002601 วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์พื้นฐานในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Sciences and Fundamental Mathematic for Everyday Life

หลักการในการ นำความรู้ทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์มาใช้ในการดำรงชีวิต อัน ได้แก่ โภชนาการ สารเคมีในชีวิตประจำวัน การออกกำลังกาย และการดูแลสุขภาพตนเอง การแปลความหมายและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ ความน่าจะเป็น การศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ รวมทั้งการประยุกต์ใช้สถิติเพื่อการคาดการณ์และการแก้ปัญหา

0002701 คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต 3(2-2-5)

Computer and Information Technology for Life

ศึกษาเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีอิทธิพลและมีผลกระทบต่อชีวิตและสังคม การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ เครื่องและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ การประมวลผลข้อมูล การสื่อสารข้อมูล การแสวงหาความรู้บนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และจากฐานข้อมูลต่าง ๆ สำหรับการศึกษาค้นคว้า การทำรายงาน การนำเสนอผลงานและการดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงจริยธรรมและความปลอดภัย ตลอดจนการเคารพสิทธิทางปัญญา

กลุ่มรายวิชาเลือก

0002203 ภาษาอังกฤษทางวิชาการ 2 3(3-0-6)

English for Academic Purposes II

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : 0001202 ภาษาอังกฤษทางวิชาการ 1

พัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษขั้นสูงที่จำเป็นต่อการศึกษาในระดับปริญญาตรี โดยเน้นทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนเชิงวิชาการ เป็นรายวิชาต่อเนื่องจากรายวิชาภาษาอังกฤษทางวิชาการ 1

- 0002301 ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)**
Khmer for Communication
 ศึกษาอักษร การประสมอักษร การสร้างคำ ประโยคพื้นฐานเขียนและอ่าน ภาษาเขมรพื้นฐาน สนทนาภาษาเขมรพื้นฐาน เช่น การทักทาย การแนะนำตัว การพูดขอโทษ ขอบคุณ ฝึกทักษะการฟัง และการสนทนาในชีวิตประจำวัน การใช้ถ้อยคำให้เหมาะสมกับกาลเทศะ บุคคลสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรม ใช้คำศัพท์และโครงสร้างในระดับพื้นฐาน
- 0002302 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)**
Chinese for Communication
 ศึกษาโครงสร้างของภาษาจีน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกเสียงคำ และสำนวนต่าง ๆ ฝึกทักษะการฟัง และพูดเน้นสำนวนที่ใช้ในการสนทนาในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การแนะนำคน การบอกเวลา การซื้อของ เป็นต้น ตลอดจนศึกษาวัฒนธรรมและประเพณีของจีน
- 0002303 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)**
Japanese for Communication
 ศึกษารูปประโยคพื้นฐาน เพื่อนำมาใช้แต่งประโยคแบบง่าย ๆ ฝึกการออกเสียง การอ่าน และการเขียนอักษร โรมันจิ รวมทั้งฝึกทักษะการฟังและความเข้าใจ โดยการถาม-ตอบเน้นสำนวนที่ใช้ในสถานการณ์ที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน ฝึกการทักทาย การกล่าวแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถาม -บอกทาง เป็นต้น ตลอดจนศึกษาวัฒนธรรมและประเพณีของญี่ปุ่น
- 0002403 จริยธรรมกับการดำเนินชีวิต 3(3-0-6)**
Ethics in Everyday Life
 ศึกษาความหมายและความสำคัญของจริยธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมกับ จริยศาสตร์ จริยศึกษา และวัฒนธรรม หลักจริยธรรมสากล หลักจริยธรรมในพระพุทธศาสนา ปัญหาเกี่ยวกับจริยธรรม การใช้จริยธรรมในการแก้ปัญหา การประเมินจริยธรรม จริยธรรมกับอาชีพชีวิตที่มีความสุขและสังคมที่มีสันติภาพ

- 0002404** **สุนทรียศาสตร์กับชีวิต** **3(3-0-6)**
Aesthetics and Life
 ศึกษาความหมายในศาสตร์ของงานทางารเห็น การได้ยินและการเคลื่อนไหวสู่การพัฒนาศักยภาพของการรับรู้ เข้าใจทัศนศิลป์ ดนตรีและการแสดง สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 0002405** **ดนตรีสำหรับชีวิต** **3(3-0-6)**
Music for Life
 ศึกษาเกี่ยวกับประเภทของดนตรีต่าง ๆ ที่มีในสมัยปัจจุบัน รูปแบบดนตรีที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน ศึกษาเกี่ยวกับหลักการของการชมและฟังดนตรี หลักการรับรู้และเข้าใจดนตรี การชมการแสดงดนตรีสดในรูปแบบต่าง ๆ
- 0002406** **การรู้สารสนเทศ** **3(3-0-6)**
Information Literacy
 การศึกษาค้นคว้าในระดับอุดมศึกษา การรู้สารสนเทศ การจัดเก็บและการใช้ทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่าง ๆ การใช้เครื่องมือช่วยค้นคว้าทั้งในระบบมือและระบบอิเล็กทรอนิกส์ในห้องสมุดและศูนย์สารสนเทศ การเขียนเอกสารอ้างอิงและบรรณานุกรมประกอบการศึกษาค้นคว้าและการวิจัย
- 0002503** **ภูมิปัญญาไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม** **(3-0-6)**
Thai Wisdom with Social and Cultural Changes
 ศึกษาแนวคิด ความหมาย ความสำคัญของภูมิปัญญาไทย กระบวนการเรียนรู้ การถ่ายทอด การผสมผสานภูมิปัญญาไทย การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาไทยกับกระแสการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองและสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ของภูมิปัญญาไทยกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนและสังคม ศึกษากรณีตัวอย่างภูมิปัญญาไทยสาขาต่าง ๆ

- 0002504 ประเทศไทยในสังคมโลก 3(3-0-6)**
Thailand in the Global Societies
 สังคมไทยในฐานะสมาชิกของประชาคมโลกและกลุ่มผลประโยชน์ ผลกระทบของกระแสโลกาภิวัตน์ในด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับสังคมไทย แนวทางการปรับปรุงประเทศเพื่อธำรงรักษาเอกลักษณ์และความเป็นไทย รวมถึงความเป็นชาติที่มีบทบาทสำคัญในโลก
- 0002505 การเมืองการปกครองไทยในกระแสโลกาภิวัตน์ 3(3-0-6)**
Thai Politics and the Globalization
 ศึกษาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเมืองการปกครอง หน้าที่ของรัฐ ความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับประชาชน ศักยภาพ เสรีภาพ บทบาทหน้าที่ของประชาชนตามรัฐธรรมนูญ ศึกษากระบวนการทางการเมืองตามระบอบประชาธิปไตย การมีส่วนร่วมของประชาชนต่อระบบการเมืองไทยที่สอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์
- 0002506 กฎหมายเบื้องต้นสำหรับชีวิต 3(3-0-6)**
Introduction to Laws for Life
 ศึกษาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมาย หลักเกี่ยวกับสิทธิ เสรีภาพและหน้าที่ของปวงชนชาวไทยที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต ในยุคปัจจุบันที่ประชาชนควรทราบ กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยบุคคล นิติกรรม สัญญาหนี้ ครอบครัว มรดก และเอกเทศสัญญาต่าง ๆ กฎหมายอาญา กฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่ง อาญา เฉพาะในส่วนความรู้เบื้องต้น
- 0002507 การจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมประเทศไทย 3(3-0-6)**
Thai Resources and Environment Management
 ความหมายสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ประเภทและความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากร สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขและป้องกันปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ กฎหมายสิ่งแวดล้อมและหลักการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

0002508 เศรษฐกิจในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Economics in Everyday Life

ความหมายของเศรษฐศาสตร์และเศรษฐกิจ ความหมายของระบบเศรษฐกิจ

และลัทธิเศรษฐกิจในสังคมไทย สังคมเอเชียและสังคมโลก ดัชนีชี้วัดพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ควรรู้และมีการนำไปใช้บ่อย ๆ ความหมายของการผลิต การจำหน่าย จ่ายแจก การแบ่งปันและการบริโภค ความหมายเบื้องต้นของอุปสงค์และอุปทาน สถาบันที่สำคัญทางเศรษฐกิจในประเทศไทย

0002509 หลักการประกอบธุรกิจเบื้องต้น 3(3-0-6)

Introduction to Business Principles

ศึกษาลักษณะของธุรกิจ ความสำคัญของธุรกิจที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคม สิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ ประเภทของธุรกิจในประเทศไทย การประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ของธุรกิจ เช่น การผลิต การตลาด การจ้องค์การ การจัดการธุรกิจ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและภาษีอากร จรรยาบรรณทางธุรกิจของผู้ประกอบการ สภาพปัญหาของการดำเนินธุรกิจ หลักการเขียนแผนธุรกิจเพื่อนำไปใช้ในการประกอบธุรกิจของตนเองและครอบครัว

0002602 การคิดและการตัดสินใจ 3(3-0-6)

Thinking and Decision Making

หลักการและกระบวนการคิดของมนุษย์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ ข้อมูลข่าวสาร ตรรกศาสตร์และการให้เหตุผล กระบวนการตัดสินใจ กำหนดการเชิงเส้น การนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการตัดสินใจ

0002801 วิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต 3(3-0-6)

Sciences for Quality of Life Development

ศึกษาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การพัฒนาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจากอดีตสู่ปัจจุบัน การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาพัฒนาคุณภาพชีวิต ตระหนักถึงผลกระทบของความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีต่อมนุษย์ทั้งโลกปัจจุบัน และอนาคต

- 0002802** **วิทยาศาสตร์พื้นฐานกับชีวิตประจำวัน** **3(3-0-6)**
Fundamental Sciences for Everyday Life
 กระบวนการแสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ การแก้ไขปัญหาโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ การทำงานของระบบต่างๆ ในร่างกาย ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตกับสิ่งแวดล้อม สารเคมีที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประโยชน์และโทษของการใช้สารเคมี สารเคมีที่ตกค้างในสิ่งแวดล้อม สารเคมีปราบศัตรูพืช หลักการทำงาน วิธีใช้และการแก้ไขปัญหาเบื้องต้นของอุปกรณ์ไฟฟ้าในบ้าน การใช้ประโยชน์และการอนุรักษ์พลังงานในรูปแบบต่างๆ
- 0002803** **วิทยาศาสตร์ประยุกต์สำหรับการดำรงชีวิต** **3(3-0-6)**
Applied Sciences for Everyday Life
 ศึกษาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ประยุกต์ สำหรับการนำไปใช้ในการดำรงชีวิต อันได้แก่ ความสำคัญของอาหารและโภชนาการที่มีต่อสุขภาพ สารอาหารอาหารหลัก การกินอาหารให้พอดีกับความต้องการของร่างกาย เมแทบอลิซึม แหล่งพลังงานและการใช้ การคุ้มครองผู้บริโภค หลักการใช้ยา สารพิษและพืชสมุนไพรในชีวิตประจำวัน และการดูแลสุขภาพตนเอง สุขอนามัยส่วนบุคคลและปัจจุบันพยาบาล การออกกำลังกาย การวางแผนการออกกำลังกาย วิธีออกกำลังกายอย่างถูกต้อง การทดสอบสมรรถภาพทางกาย การวัดผลและประเมินผลก่อนและหลังการออกกำลังกาย เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย
- 0002804** **ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม** **3(3-0-6)**
Life and the Environment
 กำเนิดชีวิต ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับสิ่งแวดล้อม สภาพของโลกในเรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อม ระบบนิเวศ ความสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างชีวิตกับสิ่งแวดล้อม การรักษาความสมดุลของระบบนิเวศ ความสมดุลธรรมชาติ ทรัพยากรธรรมชาติและความหลากหลายทางชีวภาพ การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ปัญหามลพิษ ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและคุณภาพชีวิต การประเมินผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ปัญหาสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ประเทศและโลก การใช้ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

- 0002805 เกษตรในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)**
Agriculture in Everyday Life
 ความหมายและการพัฒนาการเกษตร ความสัมพันธ์ดินกับการเจริญเติบโตของพืช ธาตุอาหาร การปลูกพืช การขยายพันธุ์พืช เคมีภัณฑ์และการกำจัดศัตรูพืช การเลี้ยงสัตว์เศรษฐกิจชนิดต่าง ๆ เช่น ไก่ สุกร โค กระบือ การเลี้ยงปลา การถนอมและแปรรูปผลผลิตผลการเกษตร
- 0002806 การเกษตรทฤษฎีใหม่ตามแนวพระราชดำริ 3(3-0-6)**
The Royal New Theory of Agriculture
 ความหมาย ความสำคัญ และวิธีการทำเกษตรทฤษฎีใหม่ตามแนวพระราชดำริ หลักการทำไร่นาสวนผสม เทคนิคการทำและการใช้ปุ๋ยจากธรรมชาติ การใช้วัสดุธรรมชาติให้เกิดประโยชน์ การจัดการศัตรูพืชแบบผสมผสาน (Integrated Pest Management)
- 0002807 เทคโนโลยีอุตสาหกรรมพื้นฐาน 3(2-2-5)**
Fundamental Industrial Technology
 ศึกษาความหมายและความสำคัญของเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สำหรับช่างศึกษาทฤษฎีหรือหลักการในงานเทคโนโลยีอุตสาหกรรมแขนงต่าง ๆ และปฏิบัติทางด้านเทคโนโลยีอุตสาหกรรมพื้นฐานสำหรับช่าง เพื่อเป็นพื้นฐานในการประยุกต์เทคโนโลยีทางช่างมาใช้ในการประจำวัน
- 0002808 เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการดำรงชีวิตในท้องถิ่น 3(3-0-6)**
Appropriate Technology for Local Everyday Life
 ศึกษาเทคโนโลยีที่เหมาะสมที่เกี่ยวกับพลังงานและพลังงานทดแทน คุณภาพชีวิต ความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับวิทยาศาสตร์ อุตสาหกรรม วิศวกรรมศาสตร์ เทคนิคและคุณภาพชีวิต การนำเทคโนโลยีไปใช้เพื่อการพัฒนาชนบท การพัฒนาเทคโนโลยีที่เหมาะสม เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการดำรงชีวิตในท้องถิ่น ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเทคโนโลยีท้องถิ่นพร้อม กับปฏิบัติการ ออกแบบและพัฒนาให้เหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน

ข.วิชาเฉพาะด้าน**วิชาแกน**

- | | | |
|----------------|--|-----------------|
| 2011001 | สุนทรียภาพในงานออกแบบ
Aesthetics of Design
ศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ โครงสร้างของความงามที่มีอยู่ใน
ธรรมชาติและในงานศิลปะตามแนวปรัชญาที่มีอยู่ในวิวัฒนาการของการสร้างแนวคิด
ในเรื่องความงามตะวันตก และตะวันออก โดยเน้นกระบวนการคิดในแง่มุมของความ
งามในงานออกแบบ | 3(3-0-6) |
| 2011002 | ประวัติศาสตร์การออกแบบ
History of Design
ศึกษาประวัติศาสตร์ของงานออกแบบ ผลงานและนักออกแบบที่มีชื่อเสียง
และมีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัย รวมทั้งกลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์งาน
ออกแบบเชิงศิลปะและเชิงพาณิชย์ วิเคราะห์ผลงานของนักออกแบบในอดีต ที่มีผลต่อ
การพัฒนาผลงานในปัจจุบัน | 3(3-0-6) |
| 2011701 | หลักการออกแบบทัศนศิลป์
Principle in Visual Arts Design
ศึกษาหลักการที่มีผลต่อการรับรู้ปรากฏการณ์และสิ่งแวดล้อม เวลาและบริเวณ
ว่าง รวมทั้งความหมายและขอบข่าย แนวความคิดของงานด้านการออกแบบทัศนศิลป์
ที่ส่งผลให้มนุษย์ศึกษาความงาม และหลักทฤษฎีศิลปะต่าง ๆ ของศิลปินและนัก
ออกแบบ เช่น ทฤษฎีสี ทัศนธาตุ จิตวิทยาในการออกแบบ | 3(3-0-6) |
| 2012003 | ศิลปะไทยและภูมิปัญญาศิลปะพื้นบ้าน
Thai Art and Wisdom Folk Art
ศึกษาศิลปะประจำชาติของไทยในแง่มุมต่าง ๆ ตั้งแต่ประวัติความเป็นมา การ
กำเนิด และแหล่งที่มาของลายไทย ฝึกปฏิบัติการเขียนลายไทย และสามารถนำลาย
ไทยมาประยุกต์สร้างองค์ประกอบให้เกิดความงามอย่างเหมาะสม ศึกษาประวัติความเป็นมาของศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น การสร้างงานและความเชื่อ ที่สอดคล้องกับ
วิถีชีวิตของแต่ละชุมชน | 3(3-0-6) |

วิชาเฉพาะด้าน

- | | | |
|----------------|--|-----------------|
| 2021201 | คอมพิวเตอร์ออกแบบกราฟิก
Computer Graphic Designing
ศึกษาวิธีการใช้งานคอมพิวเตอร์ศิลปะ สามารถสร้างรูปภาพ ประดิษฐ์ตัวอักษร เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิก ตอบสนองความงาม โดยใช้เครื่องมือและโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานออกแบบกราฟิก วาดภาพประกอบและตกแต่งภาพ เพื่อนำมาใช้งานออกแบบโฆษณา ประชาสัมพันธ์ | 3(2-2-5) |
| 2021401 | จิตรกรรมดิจิทัล
Digital Painting
ศึกษาปฏิบัติงานวาดภาพโดยนำหลักการเขียนภาพ การจัดองค์ประกอบ การลงสี สัดส่วน แสงเงา ปริมาตร และพื้นผิว ตามเทคนิคต่าง ๆ นำมาประยุกต์เพื่อถ่ายทอดผลงานโดยผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างสรรค์ในรูปแบบที่ต้องการ | 3(2-2-5) |
| 2021702 | การวาดเขียน
Drawing
ศึกษาการวาดเส้น หลักการและวิธีการวาดลายเส้นและแรเงา การให้น้ำหนัก ความเข้มแสงและเงา ลักษณะผิวตามระยะของวัตถุ จากรูปทรงเรขาคณิต จากหุ่นนิ่ง ภาพเหมือน ทิวทัศน์และมนุษย์โดยเน้นเรื่อง เส้นสัดส่วน แสงเงา ปริมาตร และพื้นผิว ตามเทคนิคต่าง ๆ เพื่อพัฒนาไปสู่รูปทรงที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น | 3(2-2-5) |
| 2022104 | การวิจารณ์ภาพยนตร์
Cinema Criticism
ศึกษาพื้นฐานภาพยนตร์ แนวคิดและทฤษฎี ที่นำมาใช้ในการวิจารณ์ วิเคราะห์ บทภาพยนตร์ การตีความค้นหาสาระสำคัญของเรื่อง การวิเคราะห์ตัวละคร การถ่ายทอดสาระสำคัญของเรื่องผ่านตัวละคร องค์ประกอบ มุมมองของภาพ กำหนดรายละเอียดการแสดงของตัวละครหลักและตัวประกอบ ตลอดจนศึกษาวิธีการที่จะนำความรู้ความสามารถทางศิลปะมาประกอบเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน | 3(3-0-6) |

- 2021202 เทคนิคการถ่ายภาพ 3(2-2-5)**
Photography Technics
- เรียนรู้หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพระบบฟิล์มและระบบดิจิทัล การเลือกชนิดของกล้องให้เหมาะกับลักษณะงาน การจัดองค์ประกอบ การถ่ายภาพชนิดต่าง ๆ ในห้องสตูดิโอถ่ายภาพและกลางแจ้ง เช่น ภาพบุคคล ภาพทิวทัศน์ ภาพดอกไม้ ภาพสัตว์ ภาพหุ่นนิ่ง ภาพระยะใกล้ ภาพเวลากลางคืน ภาพวัตถุเคลื่อนไหว โดยใช้แสงจากธรรมชาติและแสงจากมนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นทดแทน สามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์เหมาะสมกับ เวลา และการใช้งานในโอกาสต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ตลอดจนสามารถควบคุมคุณภาพของภาพถ่ายได้
- 2022301 ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น 3(2-2-5)**
Introduction of 2-Dimension Animation
- ศึกษาประวัติและวิวัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชัน การวางแผนแนวความคิด วิธีการผลิต การดำเนินเรื่อง ปฏิบัติงานสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยใช้เทคนิคจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ออกแบบตัวละครและองค์ประกอบฉาก ตลอดจนการทำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เบื้องต้น
- 2022302 ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเบื้องต้น 3(2-2-5)**
Introduction of 3-Dimension Animation
- ศึกษาหลักการเบื้องต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติด้วยเทคนิคต่าง ๆ ของแอนิเมชัน เช่น การสร้างและการเปลี่ยนแปลงรูปทรงพื้นผิว การจัดแสงเงาของแอนิเมชัน รวมทั้งศึกษาการจัดมุมกล้อง การจัดแสง การเคลื่อนไหวกล้องในคอมพิวเตอร์และการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ ประกอบกับการศึกษาเครื่องมือที่นำมาช่วยในการสร้างภาพ 3 มิติ และภาพเคลื่อนไหวในเบื้องต้นได้

- 2022501 การออกแบบเว็บไซต์** **3(2-2-5)**
 Website Designing
 ศึกษาหลักการออกแบบเว็บไซต์ ฝึกทักษะ เทคนิค และพัฒนาการออกแบบเว็บไซต์โดยโปรแกรมการออกแบบสำเร็จรูป สามารถนำเอาทฤษฎีทางด้านการออกแบบมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานเว็บไซต์ แต่ละประเภทที่ตนสนใจ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย รวมไปถึงการ นำเอาเว็บไซต์ที่เราได้ทำ Upload เพื่อขึ้นสู่อินเตอร์เน็ตจริง ๆ
- 2022601 การเขียนบทและออกแบบบุคลิกตัวละคร** **3(2-2-5)**
 Screen Writing and Character Designing
 ศึกษาศิลปะการเขียนบทภาพยนตร์ โดยฝึกหัดให้รู้จักการวางโครงเรื่อง และสาระสำคัญของเรื่องเพื่อสร้างจินตนาการในการถ่ายทออย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับเหตุผล โดยมีการพัฒนาการเขียนบทอย่างต่อเนื่องเป็นระยะจนกระทั่งเสร็จสิ้นสมบูรณ์สามารถนำไปใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ได้จริง ศึกษาเทคนิคในการสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับโครงเรื่อง ตลอดจนเรียนรู้และฝึกฝนการสร้างจินตนาการ โดยถ่ายทอออกมาเป็นงานสร้างสรรค์
- 2023105 นวัตกรรมการออกแบบ** **3(2-2-5)**
 Innovative Designing
 ศึกษาวิธีการใช้งานเครื่องมือสำหรับงานออกแบบในยุคปัจจุบัน และวิธีการค้นหาและนำข้อมูลมาใช้ งาน การติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลงานออกแบบจากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบให้เกิดสิ่งใหม่ในงานคอมพิวเตอร์ศิลปะและงานออกแบบ
- 2023303 การผลิตงานวีดิทัศน์** **3(2-2-5)**
 Videos Production
 กระบวนการผลิตงานวีดิทัศน์ในอดีตจนถึงปัจจุบันแนวความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์การผลิตงานวีดิทัศน์ และพื้นฐานการผลิตงานวีดิทัศน์ โดยมีการฝึกในภาคปฏิบัติ

- 2023304** **เทคนิคพิเศษสำหรับงานวีดิทัศน์** **3(2-2-5)**
 Special Technology Effect for Video
 สร้างสรรค์เทคนิคพิเศษให้กับวีดิทัศน์ เพื่อเพิ่มความเป็นธรรมชาติเสมือนจริง
 ให้กับวัตถุต่าง ๆ หรือทำให้ดูแปลกตาออกไปในเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งยังทำให้ภาพที่
 เห็นดูมีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้น และฝึกฝนการสร้างจินตนาการ โดยใช้เครื่องมือหรือ
 โปรแกรมการออกแบบต่าง ๆ
- 2022209** **การออกแบบกราฟิกเพื่องานโฆษณา** **3(2-2-5)**
 Graphic Designing for Advertisement
 สามารถออกแบบกราฟิกเพื่อการประชาสัมพันธ์เชิงการพาณิชย์ สร้างสรรค์
 ผลงานโดยมีการกำหนดตามความพอใจของผู้บริโภค รวมถึงการรู้จักการออกแบบ
 ส่งเสริมภาพลักษณ์สินค้าและองค์กร ให้เป็นที่รู้จักกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รับสารจาก
 สื่อออกแบบกราฟิก
- 2022406** **การสร้างสรรคจิตรกรรมดิจิทัล** **3(2-2-5)**
 Digital Creative Painting
 ศึกษาทฤษฎีแนวความคิดการสร้างสรรค หลักการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้าง
 สื่อผสม โดยการผสมผสานกันของสื่อหลายชนิดประกอบด้วยข้อความ ภาพวาด
 ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เสียงและดนตรีและเน้นพื้นฐานการออกแบบสื่อให้มี
 การลักษณะที่โดดเด่นอย่างสร้างสรรค์
- 2023308** **สื่อ 3 มิติจำลองเสมือนจริง** **3(2-2-5)**
 3-Dimensional Simulation Media
 ศึกษารูปแบบและวิธีการจำลองโดยอาศัยวัตถุต่างๆ เป็นตัวต้นแบบทาง
 ความคิด นำมาจำลอง เพื่อให้เกิดเป็นวัตถุที่เหมือนต้นแบบทุกประการ หรือให้ได้
 มากที่สุด เพื่อนำมาสร้างโครงงานเป็นรูปแบบ 3 มิติ นำเสนอผ่านสื่อในรูปแบบ
 เว็บไซต์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยเข้าใจถึงกระบวนการบีบอัดแปลง
 ไฟล์ให้เหมาะสมกับประเภทของสื่อ

วิชาบังคับ		
2021101	พื้นฐานคอมพิวเตอร์ศิลปะ Foundation of Computer Art ศึกษาโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์ศิลปะแต่ละประเภท รวมถึงวิธีการสร้างภาพโดยใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลผล หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ศิลปะที่ใช้สำหรับงานเฉพาะด้านตามความสามารถของโปรแกรมสำเร็จรูปแต่ละชนิด	3(2-2-5)
2022102	การจัดการธุรกิจด้านคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ Management of Computer Art and Design วิเคราะห์ ประเมินผลงานด้านคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค เพื่อเข้าสู่ระบบการจัดการทางศิลปะ องค์ประกอบที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ ได้แก่ การจัดการ การบัญชี การเงิน การตลาด การบริหารงานบุคคล การบริหารงานสำนักงาน ผลผลิตของสินค้าที่เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย	3(2-2-5)
2022103	กฎหมายและจรรยาบรรณของนักออกแบบ Laws and Ethics for Designer ศึกษาหลักทั่วไปของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายเกี่ยวกับองค์กรธุรกิจ การดำเนินการจัดตั้งและการเลิกกิจการ กฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาเบื้องต้น และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กรณีศึกษาข้อพิพาทที่เกิดจากการทำธุรกรรมบนเครือข่าย จริยธรรมและบทบาทของธุรกิจต่อสังคม ความสำคัญและการพัฒนาความรับผิดชอบในระดับบุคคล ชุมชน ธุรกิจและสังคม	3(3-0-6)
2023902	การวิจัยและพัฒนาผลงานคอมพิวเตอร์ศิลปะ Research and Development of Computer Art ศึกษาวิธีการวิจัยและพัฒนาผลงานคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ ค้นคว้าปัญหาวิจัยที่สนใจในการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ เสนอหัวข้อวิจัยและเค้าโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการสอบประจำสาขาวิชาฯ	3(2-2-5)

2024901	การออกแบบนิทรรศการคอมพิวเตอร์ศิลปะ Designing of Computer Art Exhibition ศึกษาวิธีการนำเสนอผลงานคอมพิวเตอร์ศิลปะในรูปแบบนิทรรศการแบบต่าง ๆ เช่น วิกิทัศน์ งาน Animation ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ หรือนำเสนอผ่านระบบเครือข่าย Internet ศึกษาพฤติกรรมการสร้างความสนใจ ในการนำเสนอผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น	3(2-2-5)
2024903	สัมมนาคอมพิวเตอร์ศิลปะ Seminar on Computer Art and Design จัดสัมมนาเพื่อการพัฒนาความรู้ของผู้ศึกษาให้มี ทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ และลักษณะเหมาะสมกับวิชาชีพที่สอดคล้องกับงานคอมพิวเตอร์ศิลปะ ที่มีบทบาทพัฒนาอุตสาหกรรมและด้านการศึกษา ในสังคมปัจจุบัน	3(2-2-5)
2024904	ศิลปนิพนธ์ Art Theses ศึกษาและ ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลตามเนื้อหารายวิชาที่ศึกษาในแขนงที่สนใจ นำมาคลี่คลายเพื่อค้นพบสิ่งใหม่ ศึกษากระบวนการเพื่อหารูปแบบเฉพาะตน โดยผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนา จัดการนำเสนออย่างมีระบบ	5(4-2-9)
วิชาเลือก		
2021103	การออกแบบภาพและเสียงดิจิทัล Digital Image and Sound Designing ศึกษาโครงสร้างหลักการเบื้องต้นในรูปแบบต่าง ๆ ของภาพและเสียงที่อยู่ในรูปของดิจิทัล และศึกษาวิธีการสร้างภาพและเสียงที่มีการผสมผสานกันอย่างเหมาะสมเกิดเป็นงานที่น่าสนใจ แนวคิดเกี่ยวกับการบรรยายการอ่าน เพื่อถ่ายทอดความหมายอารมณ์ความรู้สึก วิธีใช้คำพูด ความประณีตในการออกเสียง เทคนิคการประสานจังหวะในงานแอนิเมชันเพื่อใช้ประกอบงานมัลติมีเดียและเสริมภาพให้เกิดเรื่องราวและเนื้อหาที่น่าสนใจ	3(2-2-5)

2021203	การออกแบบตัวอักษรเพื่องานกราฟิก Lettering Typography Design ศึกษาถึงรูปแบบตัวอักษรประเภทต่าง ๆ ที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ สามารถประดิษฐ์อักษรเพื่อใช้ให้สอดคล้องกับงานออกแบบกราฟิกในแต่ละชนิด นำรูปแบบตัวอักษรที่ประดิษฐ์มาติดตั้งในระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ใช้งานได้กับโปรแกรมประเภทต่างๆ ได้อย่างสมบูรณ์	3(2-2-5)
2021204	การออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ Graphic Design for Printed Media ปฏิบัติงานสร้างต้นฉบับที่สมบูรณ์โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ วิธีการจัดหน้า และกำหนดขนาด เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการถ่ายแบบโดยเครื่องถ่ายต้นฉบับหรือสามารถพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ในระบบการพิมพ์อุตสาหกรรม	3(2-2-5)
2021402	วาดเส้นดิจิทัล Digital Drawing ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสร้างผลงานจากเทคนิคพื้นฐานชนิดต่างๆ เส้นและแรเงา การให้น้ำหนัก ความเข้มแสงและเงา ด้วยเครื่องมือสำหรับการลากเส้นด้วยอุปกรณ์สำหรับวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ โดยเน้นความงามและโครงสร้างองค์ประกอบของรูป เพื่อสร้างทักษะในการนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพจิตรกรรมด้วยคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
2021602	การวางแผนและเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย Planning and Prepareing for Multimedia Production กระบวนการวางแผนการผลิตผลงานมัลติมีเดีย ศึกษาวิธีการเขียนสคริปต์ที่จะทำให้เกิดความรู้สึกร่วมและมีคุณค่าน่าสนใจกับผู้ชม พื้นฐานทักษะการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่องการสร้างปมขัดแย้งในเรื่อง และการใช้ภาษาที่เหมาะสม การใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์ รูปแบบกราฟิก และเสียงในการเล่าเรื่อง โดยการเขียนสตอรี่บอร์ด และทดลองผลิตเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบง่าย ก่อนเข้าสู่กระบวนการผลิตจริง	3(2-2-5)

2021703	การออกแบบดิจิทัลอาร์ต Digital Art Designing ปฏิบัติงานออกแบบผลงานดิจิทัลอาร์ต โดยคำนึงหลักของความงามในแง่มุมศิลปกรรม ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของลัทธิศิลปะเพื่อมาประยุกต์ใช้กับผลงานออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
2022205	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ Package Designing ศึกษาลักษณะเฉพาะของบรรจุภัณฑ์ จุดประสงค์ บทบาทหน้าที่ กลุ่มเป้าหมายของบรรจุภัณฑ์ โดยเน้นเรื่องส่วนประกอบหลักและรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ เป็นแนวทางสำหรับการออกแบบ	3(2-2-5)
2022206	เทคนิคการถ่ายภาพเพื่องานคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ Photography Technic for Computer Graphics เรียนรู้หลักการการทำงานของกล้องถ่ายภาพระบบฟิล์มและระบบดิจิทัล หลักการจัดองค์ประกอบของการถ่ายภาพ สามารถเลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมเพื่อให้ได้ภาพในลักษณะต่าง ๆ ที่ตรงตามความต้องการของการใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก แต่ละประเภท คิดค้นเทคนิคและวิธีการแปลกใหม่เพื่อให้ได้ภาพถ่ายที่สวยงาม น่าสนใจ เพื่อประยุกต์ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
2022207	การออกแบบอัตลักษณ์ Logo Designing ศึกษาทฤษฎีรูปแบบเพื่อสื่อความหมาย โดยถ่ายทอดด้วยวิธีการสื่อสารในรูปแบบของสัญลักษณ์ที่มีความหมาย ความงาม ก่อให้เกิดความน่าสนใจและสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ทำให้งานออกแบบมีคุณภาพ และมีเอกลักษณ์มากขึ้นเพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการโฆษณาและประชาสัมพันธ์	3(2-2-5)

2022213	การออกแบบสิ่งพิมพ์ 3 มิติ 3-Dimension Printing Design ศึกษาวิธีการและฝึกปฏิบัติการออกแบบผลงานสิ่งพิมพ์สองมิติและสามมิติ เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ให้เกิดความน่าสนใจได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดย การศึกษาธรรมชาติและทฤษฎีทางสุนทรียภาพ การจัดวางองค์ประกอบ ตลอดจน การศึกษาภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติของการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ใช้กับ การออกแบบสร้างความน่าสนใจให้กับผลงานด้วยการสร้างเป็นแบบสามมิติจากการ พับ ตัด วัสดุ โดยคำนึงถึงความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย	3(2-2-5)
2022305	การตัดต่องานวีดิทัศน์ Video Editing เข้าใจถึงวิธีการลำดับภาพให้เกิดความต่อเนื่องกันอย่างมีเอกภาพได้จังหวะ และอารมณ์ปฏิบัติระบบการตัดต่อวีดิทัศน์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ศึกษาการตัดต่อ แบบ Non-Linear Editing ทั้งภาพและเสียง	3(2-2-5)
2022306	การสร้างสรรคภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2-Dimensional Animation Creating ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หลากหลายประเภทเพื่อ สร้างภาพเคลื่อนไหว ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใส่คำสังขุดภาษาโปรแกรม ตลอดจนการใส่เสียงดนตรี ประกอบและพากษ์เสียง	3(2-2-5)
2022405	การขึ้นรูป 3 มิติ 3-Dimension Modeling ศึกษาวิธีการขึ้นแบบต่างๆ จากโปรแกรมสามมิติและฝึกปฏิบัติงานปั้น แบบ นูน และลอยตัว และเทคนิคต่างๆ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเน้นความงามของ โครงสร้างองค์ประกอบของรูป เรียนรู้หลักการแสดงภาพด้วยเทคนิคต่างๆ การกระจาย การประมวลผลสารจัดการการแสดงผลแบบมิติด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์	3(2-2-5)

- 2022502 ภาพเคลื่อนไหวและเกมบนเว็บไซต์ 3(2-2-5)**
 Animation and Game on Websites
 ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษ การทำภาพเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มความ เป็นธรรมชาติเสมือนจริงให้กับเว็บไซต์ หรือทำให้ดูแปลกตาออกไปในเชิงสร้างสรรค์ ทำให้ภาพที่เห็นดูมีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้น โดยกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และเกมส์ อย่างชัดเจน อีกทั้งฝึกฝนการสร้างสรรค์จินตนาการ เพื่อประสิทธิภาพ การตอบสนองของผู้ใช้
- 2022505 เกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น 3(2-2-5)**
 Foundation of Computer Games
 ศึกษาการเขียนเกมส์คอมพิวเตอร์ หลักการ การใช้ภาษาและคำสั่งเพื่อให้มีการ ตอบสนองกับผู้ใช้ สามารถปฏิบัติงานเขียนเกมส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ ง่าย ๆ โดยใช้คำสั่งพื้นฐานตามโครงสร้างของโปรแกรม
- 2022603 การเขียนภาพประกอบ 3(2-2-5)**
 Illustration
 ศึกษาวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพแบบการ์ตูน ชนิดต่างๆ เช่นการ์ตูน คอมมิคซ์ (Commic) การ์ตูนล้อเลียน ปฏิบัติงานเขียนการ์ตูน โดยการร่างให้สอดคล้องกับเนื้อหา ของแต่ละประเภท รวมถึงการเขียนฉากและส่วนประกอบอื่น
- 2022604 ออกแบบการแต่งกายเพื่อการแสดง 3(2-2-5)**
 Costume Designing
 ปฏิบัติงานออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดง การออกแบบและการสร้างแบบ ก่อนตัดเย็บ การดัดแปลงเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง ออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง รวมถึงการแต่งหน้าเพื่อให้เข้ากับชุดและเครื่องแต่งกายตามเนื้อหา ของบทบาทตัวละคร

- 2023306** **การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ** **3(2-2-5)**
 3-Dimensional Animation Creating
 ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพ 3 มิติ และภาพเคลื่อนไหวที่มีโครงสร้างสลับซับซ้อน เพื่อให้สามารถออกแบบวัตถุต่าง ๆ โดยอาศัยจินตนาการ สามารถถ่ายทอดจากบทภาพยนตร์ไปสู่ภาพเคลื่อนไหวในสิ่งที่ต้องการจะแสดงออกผ่านทางภาพ ด้วยการ ใช้เทคนิคการสร้างและการออกแบบภาพยนตร์อนิเมชันด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ต่าง ๆ กัน
- 2023307** **เทคนิคพิเศษสำหรับงานมัลติมีเดีย** **3(2-2-5)**
 Special Effects for Multimedia
 สร้างสรรค์เทคนิคพิเศษ เพื่อเพิ่มความเป็นธรรมชาติเสมือนจริงให้กับวัตถุต่าง ๆ หรือทำให้ดูแปลกตาออกไปในเชิงสร้างสรรค์ ฝึกฝนการสร้างจินตนาการ โดยใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมการออกแบบต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับผลงานเช่น การใช้เทคนิคพิเศษเพื่องานแอนิเมชัน เพื่องานวิดีโอทัศน์ และงานสื่อนำเสนอ
- 2023404** **การสร้างสรรค์งาน 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์** **3(2-2-5)**
 3-Dimension Computer Creating
 ศึกษาและฝึกปฏิบัติงานปั้น แบบนูน และลอยตัว ด้วยการใช้อวัสดุ และเทคนิคต่าง ๆ โดยเน้นความงามของโครงสร้างองค์ประกอบของรูป เรียนรู้หลักการแสดงภาพด้วยเทคนิคต่างๆการกระจายการประมวลผลจัดการการแสดงผลแบบ 3 มิติด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์งานออกแบบ
- 2023407** **การสร้างสรรค์ประติมากรรมดิจิทัล** **3(2-2-5)**
 Creating Sculpture Digital
 ฝึกปฏิบัติงานแบบจำลองเสมือนจริงจากคอมพิวเตอร์ ด้วยการจำลองการปั้น แบบนูน และลอยตัว ด้วยการใช้อวัสดุ และเทคนิคต่าง ๆ โดยเน้นความงามของโครงสร้างองค์ประกอบของรูป เรียนรู้หลักการแสดงภาพด้วยเทคนิคต่าง ๆ ด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์งานออกแบบ

2023503	<p>การออกแบบกราฟิกบนเว็บไซต์</p> <p>Graphic Design on Websites</p> <p>เรียนรู้หลักการออกแบบกราฟิกบนเว็บไซต์ โดยนำหลักการ ทฤษฎี ทางด้านการออกแบบกราฟิก สามารถประยุกต์งานกราฟิกเพื่อให้สื่อออกมาในรูปแบบของเว็บไซต์ ได้อย่างเหมาะสม และหลากหลาย</p>	3(2-2-5)
2023504	<p>การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์</p> <p>Interactive Media Designing</p> <p>ศึกษาวิธีการและฝึกทักษะทางด้านการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ โดยอาศัยพื้นฐานทางด้านงานกราฟิก และการผสมผสานกันของสื่อหลายชนิด ประกอบด้วย ข้อความ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว โดยมีการตอบสนองกับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม และหลากหลาย</p>	3(2-2-5)
2023704	<p>หนังสั้นแนวศิลปะ</p> <p>Short Art Films</p> <p>ศึกษาระบบการทำงานที่เป็นขั้นตอนในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เน้นความคิดสร้างสรรค์และมุมมองทางศิลปะ ตลอดจนสามารถสร้างเรื่องราวเป็นสื่อภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเฉพาะตัวอย่างเหมาะสม</p>	3(2-2-5)
2023801	<p>การเตรียมฝึกงานด้านคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ</p> <p>Pre-Practicum in Computer Art and Design</p> <p>เตรียมความพร้อมก่อนออกฝึกประสบการณ์จริง ให้จัดทำแฟ้มสะสมผลงานและหาความถนัดเฉพาะตน เพื่อเป็นทางเลือกในการเข้าฝึกประสบการณ์ เสริมทักษะ และเจตคติที่ดีกับองค์กร และให้ติดต่อหน่วยงานที่ต้องการเข้าฝึกประสบการณ์</p>	2(90)
2023802	<p>การฝึกงานด้านคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ</p> <p>Practicum in Computer Art and Design</p> <p>ฝึกงานด้านคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบในหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ หน่วยงานเอกชน ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ตรงในการทำงานประยุกต์ใช้กับการประกอบอาชีพในอนาคต</p>	5(450)