

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2558

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
คณะ/สาขาวิชา	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
ภาษาอังกฤษ	Bachelor of Science Program in Multimedia Technology and Animation

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย	ชื่อเต็ม	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)
	ชื่อย่อ	วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)
ภาษาอังกฤษ	ชื่อเต็ม	Bachelor of Science (Multimedia Technology and Animation)
	ชื่อย่อ	B.Sc (Multimedia Technology and Animation)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

135 หน่วยกิต

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	135	หน่วยกิต
3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร		
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาภาษา	12	
1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	6	
1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	6	
1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	6	
2. หมวดวิชาชีพเฉพาะ	99	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	9	
2.2 กลุ่มวิชาชีพเฉพาะด้าน	90	
2.2.1 กลุ่มวิชาชีพบังคับ	72	
2.2.2 กลุ่มวิชาชีพเลือก	18	
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

1. ความหมายของเลขประจำวิชา

- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

การดำเนินการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีของคณะกรรมการการอุดมศึกษาและระเบียบข้อบังคับอื่นๆ ของมหาวิทยาลัย ส่วนหลักเกณฑ์ในการให้รหัสรายวิชาเดิมมหาวิทยาลัยกำหนดเป็นตัวเลข 5 หลัก ในส่วนของหลักสูตรปรับปรุงกำหนดเป็นตัวอักษร 2 หลัก และตัวเลข 3 หลัก

หลักเกณฑ์การให้รหัสวิชาในหลักสูตร



หลักที่ 4, 5 คือ ลำดับรายวิชา เริ่มตั้งแต่ 01,02,03,...,99

หลักที่ 3 คือ ระดับชั้นปีที่ควรศึกษา

- 1 หมายถึง ชั้นปีที่ 1
- 2 หมายถึง ชั้นปีที่ 2
- 3 หมายถึง ชั้นปีที่ 3
- 4 หมายถึง ชั้นปีที่ 4

หลักที่ 1, 2 คือ รหัสตัวอักษรของคณะวิชา/สาขาวิชา แทนด้วยอักษร 2 ตัว

- หมวดวิชาเฉพาะ

เลขประจำวิชาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษพิมพ์ใหญ่ 2 หลัก และตัวเลข 3 หลัก มีความหมายดังนี้

ลำดับตัวอักษรตำแหน่งที่ 1-2 หมายถึง ของสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ

แอนิเมชัน คือ MA

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 3 หมายถึง ชั้นปีที่ควรศึกษา

- เลข 1 หมายถึง ชั้นปีที่ 1
- เลข 2 หมายถึง ชั้นปีที่ 2
- เลข 3 หมายถึง ชั้นปีที่ 3
- เลข 4 หมายถึง ชั้นปีที่ 4

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 4-5 หมายถึง ลำดับของวิชา

2. รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน มีรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ต้องเรียนทุกกลุ่มวิชา)	30	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาภาษา ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้จำนวน	12	หน่วยกิต
GT 101 โครงสร้างภาษาไทย	3(3-0-6)	
GT 102 พินิจภาษาไทย	3(3-0-6)	
GT 103 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
GT 104 ภาษาไทยกับวัฒนธรรม	3(3-0-6)	
GT 105 ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3(3-0-6)	
GE 101 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	
GE 102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)	
GE 201 การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	3(2-2-5)	
GE 202 ภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)	
1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้จำนวน	6	หน่วยกิต
GH 101 จริยธรรมและทักษะชีวิต	3(3-0-6)	
GH 102 ปรัชญาเบื้องต้น	3(3-0-6)	
GH 103 ตรรกศาสตร์	3(3-0-6)	
GH 104 สารสนเทศเพื่อการสืบค้น	1(1-0-2)	
GH 105 อารยธรรมโลก	3(3-0-6)	
GH 106 เวชจริยศาสตร์	3(3-0-6)	
GH 107 ภาวะผู้นำและการจัดการสมัยใหม่	3(3-0-6)	
1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้จำนวน	6	หน่วยกิต
GS 101 จิตวิทยาทั่วไป	3(3-0-6)	
GS 102 จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	3(3-0-6)	
GS 103 จิตวิทยาสัมพันธเพื่อการค้าดำเนินชีวิต	3(3-0-6)	
GS 104 จิตวิทยาการพัฒนาภาวะผู้นำ	3(3-0-6)	
GS 105 สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและประชาคมโลก	3(3-0-6)	
GS 106 จิตวิทยาสังคม	3(3-0-6)	
GS 107 เศรษฐศาสตร์ทั่วไป	3(3-0-6)	
GS 108 โลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจและการเมือง	3(3-0-6)	
GS 109 ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย	3(3-0-6)	

GS 110	กฎหมายในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	
1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้จำนวน		6	หน่วยกิต
GC 101	วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	
GC 102	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมเพื่อชีวิต	3(3-0-6)	
GC 103	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	3(3-0-6)	
GC 104	กีฬาเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	
GC 105	มนุษย์และสภาพแวดล้อมในโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง	3(3-0-6)	
GC 106	ชีวิตกับวิทยาศาสตร์กายภาพ	3(3-0-6)	
GC 107	คอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)	
GC 108	การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	3(3-0-6)	
GA 101	คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	
GA 102	หลักสถิติ	3(3-0-6)	
2. หมวดวิชาชีพเฉพาะ		เรียนไม่น้อยกว่า	99 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์		9	หน่วยกิต
SC 101	โครงสร้างเชิงการคำนวณแบบไม่ต่อเนื่อง	3(3-0-6)	
SC 102	แคลคูลัส	3(3-0-6)	
SC 103	ฟิสิกส์	3(2-2-5)	
2.2 กลุ่มวิชาชีพเฉพาะด้าน		90	หน่วยกิต
2.2.1 กลุ่มวิชาชีพบังคับ		72	หน่วยกิต
MA 101	ศิลปวิจักษณ์	3(3-0-6)	
MA 102	ปฏิบัติการการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในสำนักงาน	3(2-2-5)	
MA 103	การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบเกม	3(3-0-6)	
MA 204	ภาพยนตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)	
MA 205	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)	
MA 206	การเขียนบทและบทภาพสำหรับงานแอนิเมชัน	3(3-0-6)	
MA 207	การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)	
MA 208	การคิดเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)	
MA 209	กราฟิกส์ 2 มิติ	3(2-2-5)	
MA 210	หลักการเขียนโปรแกรม	3(3-0-6)	
MA 211	การจัดโครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(2-2-5)	
MA 212	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	
MA 213	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	

MA 214	การออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 315	การผลิตงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 316	การพัฒนาเกมเบื้องต้น	3(2-2-5)
MA 317	การผลิตเกม	3(2-2-5)
MA 318	การใช้แอนิเมชันในงานโฆษณา	3(2-2-5)
MA 319	การออกแบบและพัฒนาสื่อบนอินเทอร์เน็ต	3(2-2-5)
MA 320	การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 321	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 322	การทำเทคนิคพิเศษ	3(2-2-5)
MA 423	โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-6-3)
MA 424	โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2	3(0-6-3)

2.3.2 กลุ่มวิชาชีพเลือก

18 หน่วยกิต

MA 325	การออกแบบงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 326	การคิดเชิงสร้างสรรค์และวิจารณ์	3(3-0-6)
MA 327	การถ่ายภาพเบื้องต้น	3(2-2-5)
MA 328	ดนตรีวิทัศน์	3(3-0-6)
MA 329	กราฟิกส์ 3 มิติ	3(2-2-5)
MA 330	การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
MA 331	การออกแบบกลไกในเกม	3(2-2-5)
MA 332	ศิลปะร่วมสมัยและเทคโนโลยีสมัยใหม่	3(2-2-5)
MA 333	กฎหมายและจริยธรรมวิชาชีพสารสนเทศศาสตร์	3(2-2-5)
MA 334	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา	3(2-2-5)
MA 335	เทคโนโลยีเว็บเซอร์วิส	3(3-0-6)
MA 336	การโปรแกรมเกม	3(2-2-5)
MA 437	เทคโนโลยีอุปกรณ์ไร้สาย	3(3-0-6)
MA 438	อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 439	การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 440	การโปรแกรมเกมแบบออนไลน์	3(2-2-5)
MA 441	การเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
MA 442	ดนตรีประกอบในงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 443	คอมพิวเตอร์เกมและการจำลอง	3(2-2-5)
MA 444	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการจัดแสงและเงา	3(2-2-5)

MA 445	การตัดต่อภาพยนตร์	3(2-2-5)
MA 446	หัวข้อพิเศษ 1	3(2-2-5)
MA 447	หัวข้อพิเศษ 2	3(2-2-5)
MA 448	หัวข้อพิเศษ 3	3(3-0-6)
MA 449	การฝึกงานภาคสนาม	3(0-35-0)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

เรียนไม่น้อยกว่า

6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรีโดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

3.1.4 แผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GC xxx	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(3-0-6)
GH xxx	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(3-0-6)
GT xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(3-0-6)
GS xxx	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(3-0-6)
SC 101	โครงสร้างเชิงการคำนวณแบบไม่ต่อเนื่อง	3(3-0-6)
MA 101	ศิลปวิจักษ์ณ์	3(3-0-6)
รวม		18(18-0-36)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GC xxx	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(3-0-6)
GS xxx	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(3-0-6)
GE xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(2-2-5)
SC 102	แคลคูลัส	3(3-0-6)
SC 103	ฟิสิกส์	3(2-2-5)
MA 102	ปฏิบัติการการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในสำนักงาน	3(2-2-5)
MA 103	การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบเกม	3(3-0-6)
รวม		21(18-6-39)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GH xxx	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(3-0-6)
GE xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(2-2-5)
MA 204	ภาพยนตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)
MA 205	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)
MA 206	การเขียนบทและบทภาพสำหรับงานแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 207	การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)
MA 208	การคิดเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)
รวม		21(18-6-49)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GE xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(2-2-5)
MA 209	กราฟิกส์ 2 มิติ	3(2-2-5)
MA 210	หลักการเขียนโปรแกรม	3(3-0-6)
MA 211	การจัดโครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 212	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
MA 213	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
MA 214	การออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
รวม		21(15-12-36)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MA 315	การผลิตงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 316	การพัฒนาเกมเบื้องต้น	3(2-2-5)
MA 317	การผลิตเกม	3(2-2-5)
MA 318	การใช้แอนิเมชันในงานโฆษณา	3(3-2-5)
MA xxx	วิชาเลือก 1	3(2-2-5)
MA xxx	วิชาเลือก 2	3(2-2-5)
รวม		18(13-12-30)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MA 319	การออกแบบและพัฒนาสื่อบนอินเทอร์เน็ต	3(2-2-5)
MA 320	การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 321	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 322	การทำเทคนิคพิเศษ	3(2-2-5)
MA xxx	วิชาเลือก 3	3(2-2-5)
MA xxx	วิชาเลือก 4	3(2-2-5)
รวม		18(14-8-32)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MA 423	โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชัน 1	3(0-6-6)
MA xxx	วิชาเลือก 5	3(2-2-5)
XX xxx	วิชาเลือกเสรี 1	3(3-0-6)
รวม		9 (5-8-17)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
MA 424	โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชัน 2	3(0-6-6)
MA xxx	วิชาเลือก 6	3(2-2-5)
XXxxx	วิชาเลือกเสรี 2	3(3-0-6)
รวม		9 (5-8-17)

แผนการเรียนการฝึกงานภาคสนาม

ให้นักศึกษาปฏิบัติงานการฝึกงานภาคสนาม ในปีการศึกษาที่ 3 ภาคการศึกษาฤดูร้อน โดยการ เรียนในปีการศึกษาที่ 1/1 ถึง 3/2 เหมือนกับแผนการศึกษาปกติ โดยใช้แผนการเรียนตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 4/1 ดังนี้

ปีที่	ภาคการศึกษา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต บรรยาย/ ปฏิบัติ
3	ภาคการศึกษา ฤดูร้อน	MA 449*	การฝึกงานภาคสนาม	3(0-35-0)
			รวม	3(0-35-0)

หมายเหตุ * วิชา MA 450 นับเป็นวิชาเลือกทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ให้นักศึกษาที่ต้องการ ฝึกงาน เรียน MA 450 แทน MA xxx ได้หนึ่งวิชา (หากไม่ต้องการฝึกงานไม่ต้องลงเรียน MA 450)

ปีที่	ภาคการศึกษา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต บรรยาย/ ปฏิบัติ
4	1	MA 423	โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน 1	3(0-6-6)
		MA xxx	วิชาเลือก 5	3(2-2-5)
		XX xxx	วิชาเลือกเสรี 1	3(3-0-6)
		รวม	9(5-8-17)	
	2	MA 424	โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน 2	3(0-6-6)
		XX xxx	วิชาเลือกเสรี 2	3(3-0-6)
รวม		6(3-6-12)		