

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา 멀티มีเดียและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564

รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร	:	255591161100408
ภาษาไทย	:	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา 멀티มีเดียและอีสปอร์ต
ภาษาอังกฤษ	:	Bachelor of Science Program in Multimedia and e-Sports

ชื่อปริญญาและชื่อสาขาวิชา

ภาษาไทย	ชื่อเต็ม	:	วิทยาศาสตรบัณฑิต (멀티มีเดียและอีสปอร์ต)
	ชื่อย่อ	:	วท.บ. (멀티มีเดียและอีสปอร์ต)
ภาษาอังกฤษ	ชื่อเต็ม	:	Bachelor of Science (Multimedia and e-Sports)
	ชื่อย่อ	:	B.S. (Multimedia and e-Sports)

วิชาเอก : ไม่มี

จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร : ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต ประกอบด้วย หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี รวมไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์		12	หน่วยกิต
1.2 กลุ่มวิชาภาษา		12	หน่วยกิต
1.3 กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์		6	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	84	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน		12	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ		54	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก		18	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

รายชื่อวิชาและจำนวนหน่วยกิต

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1.1) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

บังคับเรียน 3 วิชา จำนวน 6 หน่วยกิต

100110	ทักษะการเรียนรู้และ การแก้ปัญหา Learning and Problem Solving Skills	3(3-0-6)
100209	คุณค่าบัณฑิต Value of the Graduate	2(2-0-4)
100210	การพัฒนาบุคลิกภาพ Personality Development	1(0-2-2)

เลือกเรียนจากรายวิชานี้ 2 วิชา จำนวน 6 หน่วยกิต

100101	จริยธรรม Ethics	3(3-0-6)
100102	จิตวิทยาเพื่อชีวิตใหม่ Psychology for Modern Life	3(3-0-6)
100103	สังคมศาสตร์บูรณาการ Integrative Social Science	3(3-0-6)
100104	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ กฎหมาย Introduction to Law	3(3-0-6)
100105	การเมืองและการปกครอง ของไทย Thai Politics and Government	3(3-0-6)
100107	มนุษย์กับการใช้เหตุผล Man and Reasoning	3(3-0-6)
100108	พลเมืองพลโลก Global Citizenship	3(3-0-6)
100204	อาเซียนศึกษา ASEAN Studies	3(3-0-6)
100205	การพัฒนาสุขภาพแบบ องค์รวม Holistic Health Development	3(3-0-6)
100206	ชีวิตกับดนตรี Life and Music	3(3-0-6)
100207	ภูมิปัญญาไทย Thai Wisdom	3(3-0-6)
100208	ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง The Philosophy of Sufficiency Economy	3(3-0-6)
100211	สมุทรปราการศึกษา Samut Prakan Studies	3(3-0-6)

100212	มารยาทในการสื่อสารสากล International Communication Etiquette	3(3-0-6)
--------	---	----------

1.2) กลุ่มวิชาภาษา

บังคับเรียน 3 วิชา จำนวน 9 หน่วยกิต

100111	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai Usage for Communication	3(3-0-6)
100112	การศึกษาไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษ Studies in English Grammar	3(3-0-6)
100113	การพูดสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ English Oral Communication	3(2-2-5)

เลือกเรียนจากรายวิชานี้ 1 วิชา จำนวน 3 หน่วยกิต

100201	การสื่อสารระหว่างบุคคล Interpersonal Communication	3(2-2-5)
100202	ศิลปะการเจรจาต่อรอง The Art of Negotiation	3(2-2-5)
100301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ออนไลน์ English for Online Communication	3(2-2-5)

1.3) กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ (เลือกจากทั้ง 2 กลุ่มวิชา)

กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ จำนวน 3 หน่วยกิต

100114	คณิตศาสตร์พื้นฐาน Basic Mathematics	3(3-0-6)
100115	สถิติเบื้องต้น Introduction to Statistics	3(3-0-6)
100118	คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิต ประจำวัน Mathematics and Statistics in Daily Life	3(3-0-6)

กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ จำนวน 3 หน่วยกิต

100116	วิทยาศาสตร์ทั่วไป General Science	3(3-0-6)
100117	คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศ Computer and Information Technology	3(3-0-6)

100203	มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม Man and Environment	3(3-0-6)
100213	วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล Digital Lifestyles	3(3-0-6)

(2) หมวดวิชาเฉพาะ

2.1) กลุ่มวิชาแกน จำนวน 12 หน่วยกิต

403106	คณิตศาสตร์สำหรับมัลติมีเดีย Mathematics for Multimedia	3(3-0-6)
403316	วิธีวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี Research Methodology in Science and Technology	3(2-2-5)
403211	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กับคอมพิวเตอร์ Human-Computer Interaction	3(3-0-6)
403201	กฎหมายคอมพิวเตอร์และ จริยธรรมในระบบสารสนเทศ Computer Law and Ethics in Information System	3(3-0-6)

2.2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ จำนวน 54 หน่วยกิต

403102	การวาดเส้น 1 Drawing 1	3(1-4-4)
403103	การวาดเส้น 2 Drawing 2	3(1-4-4)
403104	ความคิดสร้างสรรค์เชิง นวัตกรรม Innovative Creativity	3(3-0-6)
403105	หลักการทางอีสปอร์ตและ เกมคอมพิวเตอร์ Principles of e-Sports and Computer Game	3(2-2-5)
403106	การเขียนโปรแกรมเกม คอมพิวเตอร์ 1 Computer Games Programming 1	3(2-2-5)
403107	การวาดภาพดิจิทัล Digital Drawing	3(2-2-5)
403202	การออกแบบคาแรกเตอร์ Character Design	3(2-2-5)
403203	การเขียนโปรแกรมเกม คอมพิวเตอร์ 2 Computer Games Programming 2	3(2-2-5)

403204	การตัดต่อวิดีโอและ วิชวลเอฟเฟกต์ Video Editing and Visual Effects	3(2-2-5)
403205	การออกแบบคอมพิวเตอร์ กราฟิก Computer Graphic Design	3(2-2-5)
403206	การพากย์และสตรีมสำหรับ อีสปอร์ต Casting and Steam for e-Sports	3(2-2-5)
403303	การออกแบบและพัฒนาเกม Development and Game Design	3(2-2-5)
403304	การออกแบบการจัดการ แข่งขันอีสปอร์ต Design for e-Sports Tournament	3(2-2-5)
403305	การบริหารโครงการสำหรับ อีสปอร์ต Project Management for e-Sports	3(3-0-6)
403306	การออกแบบและพัฒนาเว็บ แอปพลิเคชัน Web Application Design and Development	3(2-2-5)
403401	การจัดการธุรกิจมัลติมีเดีย Multimedia Business Management	3(3-0-6)
403405	โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และอีสปอร์ต 1 Multimedia and e-Sports Project I	3(2-2-5)
403406	โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และอีสปอร์ต 2 Multimedia and e-Sports Project II	3(2-2-5)

2.3) กลุ่มวิชาเอกเลือก จำนวน 18 หน่วยกิต

403207	การสร้างงานสตอปโมชัน Stop Motion	3(2-2-5)
403208	ระบบการจัดแสงและเงา Light and Shadow	3(2-2-5)
403209	การเขียนคอนเทนต์และสคริปต์ Content and Script Writing	3(3-0-6)
403210	การออกแบบสื่อแนวใหม่ New Media Design	3(2-2-5)
403212	เทคโนโลยีสำหรับอุปกรณ์ ในกีฬาอีสปอร์ตและเกมเมอร์ Technology for e-Sports and Gamer Devices	3(2-2-5)

403301	เทคโนโลยีระบบเสียง Audio Technology	3(2-2-5)	403315	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ระดับลีก	3(2-2-5)
403302	เทคโนโลยีเสมือนจริง Virtual Reality Technology	3(2-2-5)		e-Sports Competition League	
403307	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการ ออกแบบ 3 มิติ	3(2-2-5)	403402	ปฏิบัติการสตูดิโอขั้นต้น	3(2-2-5)
	3D Artificial Intelligence			Multimedia and Animation Studio	
403308	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	3(2-2-5)	403403	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียบน อุปกรณ์เคลื่อนที่	3(2-2-5)
403309	หัวข้อพิเศษทางมัลติมีเดีย และอีสปอร์ต	3(3-0-6)		Digital Multimedia Development on Mobile Technology	
	Special Topic in Multimedia and e- Sports		403404	สัมมนาทางมัลติมีเดียและ อีสปอร์ต	3(2-2-5)
403310	การถ่ายภาพยนต์เพื่อนาน มัลติมีเดีย	3(2-2-5)		Seminar in Multimedia and e-Sports	
	Movies for Multimedia		403407	สหกิจศึกษา	6(0-540-0)
403311	มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา Multimedia for Education	3(2-2-5)		Co-Operative Education	
403312	การเตรียมสหกิจศึกษา Preparation for Co-Operative Education	0(0-30-0)	403408	การฝึกงานทางด้าน เทคโนโลยีมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	3(0-270-0)
403313	การจำลองการแข่งขันกีฬา อีสปอร์ตสำหรับกลุ่มขนาดเล็ก	3(2-2-5)		Internships	
	Simulator for Small e-Sports Tournament				
403314	ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งสำหรับ อีสปอร์ต	3(2-2-5)			
	Digital Marketing for e-Sports				

(3) หมวดวิชาเลือกเสรี

เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรของวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอกโดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้วและต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่มีหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตรนี้

แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขา มัลติมีเดียและอีสปอร์ต

แผนการศึกษาแบบ ก (สำหรับนักศึกษาที่ไม่ได้ฝึกสหกิจศึกษา)

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100111	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
100112	การศึกษาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
100xxx	กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
403102	การวาดเส้น 1	3(1-4-4)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403104	ความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403105	หลักการทางอีสปอร์ตและเกมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
	รวม	18(15-6-33)		

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100113	การพูดสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)	-	ศึกษาทั่วไป
100xxx	กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
100110	ทักษะการเรียนรู้และการแก้ปัญหา	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
403103	การวาดเส้น 2	3(1-4-4)	การวาดเส้น 1	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403106	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403107	การวาดภาพดิจิทัล	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
รวม		18(13-10-31)		

****หมายเหตุ** หลังจากเรียนชั้นปีที่ 1 นักศึกษาจะมี PLO12 : มีทักษะและความรู้ความสามารถพื้นฐานทางด้านการออกแบบมีสติมีเดีย เกมและหลักการทางอีสปอร์ตเบื้องต้น

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(2-2-5)	-	ศึกษาทั่วไป
100xxx	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
403201	กฎหมายคอมพิวเตอร์และจริยธรรมในระบบสารสนเทศ	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาแกน
403101	คณิตศาสตร์สำหรับงานมีสติมีเดีย	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาแกน
403202	การออกแบบคาแรกเตอร์	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
รวม		18(15-6-33)		

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100xxx	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
404211	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาแกน
403203	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2	3(2-2-5)	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403205	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403204	การตัดต่อวีดิทัศน์และวิชวลเอฟเฟก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
รวม		18(14-8-32)		

****หมายเหตุ** หลังจากเรียนชั้นปีที่ 2 นักศึกษาจะมี
 PLO13 : มีความเข้าใจในทฤษฎี/หลักการทางด้านสื่อดิจิทัล โดยมีความคิดสร้างสรรค์ที่จะสามารถพัฒนาต่อยอดงานมีสติมีเดียในด้านต่าง ๆ ได้
 PLO14 : พัฒนาสื่อทางด้านมีสติมีเดียและอีสปอร์ตจากเครื่องมือและอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100209	คุณค่าของบัณฑิต	2(2-0-4)	-	ศึกษาทั่วไป
100210	การพัฒนาบุคลิกภาพ	1(0-2-2)	-	ศึกษาทั่วไป
403316	วิจัยวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาแกน
403206	การพาทักษะและเตรียมสำหรับอีสปอร์ต	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403303	การออกแบบและพัฒนาเกม	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
รวม		15(10-10-26)		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
403304	การออกแบบการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403305	การบริหารโครงการสำหรับอีสปอร์ต	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403306	การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
รวม		15(11-8-26)		

****หมายเหตุ** หลังจากเรียนชั้นปีที่ 3 นักศึกษาจะมี PLO15 : พัฒนาศักยภาพด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ตได้ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อยอดเพื่อตอบโจทย์ภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
403405	โครงการมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 1	3(2-2-5)	ศึกษาวิชาเอกบังคับ และ/หรือวิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 12 นก.	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403401	การจัดการธุรกิจมัลติมีเดีย	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
xxxxxx	กลุ่มวิชาเลือกเสรี	3(x-x-x)	-	เลือกได้จากทุกหมวด วิชา
รวม		9(5-2-11)		

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
403406	โครงการมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 2	3(2-2-5)	โครงการมัลติมีเดีย และอีสปอร์ต 1	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
xxxxxx	กลุ่มวิชาเลือกเสรี	3(x-x-x)	-	เลือกได้จากทุกหมวด วิชา
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
รวม		9(6-6-15)		

****หมายเหตุ** หลังจากเรียนชั้นปีที่ 4 นักศึกษาจะมี PLO16 : บริหารจัดการงานสื่อและมัลติมีเดียและอีสปอร์ตให้เป็นผลลัพธ์ที่สมบูรณ์แบบและพร้อมที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในรูปแบบใหม่ ๆ

แผนการศึกษาแบบ V (สำหรับนักศึกษาที่เลือกเรียนวิชาสหกิจศึกษา)

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100111	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
100112	การศึกษาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
100xxx	กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
403102	การวาดเส้น 1	3(1-4-4)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403104	ความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403105	หลักการทางอีสปอร์ตและเกมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
	รวม	18(15-6-33)		

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100113	การพูดสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)	-	ศึกษาทั่วไป
100xxx	กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
100110	ทักษะการเรียนรู้และการแก้ปัญหา	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
403103	การวาดเส้น 2	3(1-4-4)	การวาดเส้น 1	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403106	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403107	การวาดภาพดิจิทัล	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
	รวม	18(13-10-31)		

****หมายเหตุ** หลังจากเรียนชั้นปีที่ 1 นักศึกษาจะมี PLO12 : มีทักษะและความรู้ความสามารถพื้นฐานทางด้านการออกแบบมีสติมีเดีย เกมและหลักการทางอีสปอร์ตเบื้องต้น

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(2-2-5)	-	ศึกษาทั่วไป
100xxx	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
403201	กฎหมายคอมพิวเตอร์และจริยธรรมในระบบสารสนเทศ	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาแกน
403101	คณิตศาสตร์สำหรับงานมีเดีย	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาแกน
403202	การออกแบบคาแรกเตอร์	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
	รวม	18(15-6-33)		

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100xxx	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	3(3-0-6)	-	ศึกษาทั่วไป
404211	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาแกน
403203	การเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ 2	3(2-2-5)	การเขียนโปรแกรม เกมคอมพิวเตอร์ 1	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403205	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403204	การติดต่อวิถีทัศน์และวีชวลเอฟเฟก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
รวม		18(14-8-32)		

****หมายเหตุ** หลังจากเรียนชั้นปีที่ 2 นักศึกษาจะมี

PLO13 : มีความเข้าใจในทฤษฎี/หลักการทางด้านสื่อดิจิทัล โดยมีความคิดสร้างสรรค์ที่จะสามารถพัฒนาต่อยอดงานมัลติมีเดียในด้านต่าง ๆ ได้

PLO14 : พัฒนาสื่อทางด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ตจากเครื่องมือและอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
100209	คุณค่าของบัณฑิต	2(2-0-4)	-	ศึกษาทั่วไป
100210	การพัฒนาบุคลิกภาพ	1(0-2-2)	-	ศึกษาทั่วไป
403316	วิธีวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาแกน
403206	การพากษ์และสคริปต์สำหรับอีสปอร์ต	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403303	การออกแบบและพัฒนาเกม	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
รวม		15(10-10-26)		

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
403304	การออกแบบการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403305	การบริหารโครงการสำหรับอีสปอร์ต	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403306	การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403312	การเตรียมสหกิจศึกษา	0(0-30-0)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
403405	โครงการมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 1	3(2-2-5)	ศึกษาวิชาเอกบังคับ และ/หรือวิชาเอก เลือกไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
403xxx	กลุ่มวิชาเอกเลือก	3(2-2-5)	-	กลุ่มวิชาเอกเลือก
xxxxxx	กลุ่มวิชาเลือกเสรี	3(2-2-5)	-	เลือกได้จากทุกหมวด วิชา
รวม		18(13-40-31)		

****หมายเหตุ** หลังจากเรียนชั้นปีที่ 3 นักศึกษาจะมี PLO15 : พัฒนาสื่อทางด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ตได้ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อยอดเพื่อตอบโจทย์ภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
403407	สหกิจศึกษา	6(0-540-0)	การเตรียมสหกิจ ศึกษา	กลุ่มวิชาเอกเลือก
รวม		6(0-540-0)		

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ค้นคว้า)	วิชา บังคับก่อน	หมายเหตุ
403406	โครงการมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 2	3(2-2-5)	โครงการมัลติมีเดีย และอีสปอร์ต 1	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
xxxxxx	กลุ่มวิชาเลือกเสรี	3(x-x-x)	-	เลือกได้จากทุกหมวด วิชา
403401	การจัดการธุรกิจมัลติมีเดีย	3(3-0-6)	-	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
รวม		9(5-2-11)		

****หมายเหตุ** หลังจากเรียนชั้นปีที่ 4 นักศึกษาจะมี PLO16 : บริหารจัดการงานสื่อและมัลติมีเดียและอีสปอร์ตให้เป็นผลลัพธ์ที่สมบูรณ์แบบและพร้อมที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในรูปแบบใหม่ ๆ

คำอธิบายรายวิชา

หมวดวิชาเฉพาะ

1) กลุ่มวิชาแกน

403101 คณิตศาสตร์สำหรับมัลติมีเดีย 3(3-0-6)

Mathematics for Multimedia

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

แมทริก ฮิสโตแกรม ดีเทอร์มิแนนซ์ เวกเตอร์ คำนวณขนาดของภาพ ความคมชัดของภาพ ความสว่างของภาพ และตัวแบบแก้ไขปัญหาเชิงเส้น

403316 วิจัยวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(2-2-5)

เทคโนโลยี

Research Methodology in Science and Technology

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การประยุกต์คอมพิวเตอร์เพื่อประมวลผลข้อมูลทางสถิติสำหรับวิจัยต่าง ๆ โดยเน้นการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเพื่อวิเคราะห์ และตีความค่าทางสถิติต่าง ๆ การแจกแจงความถี่ การคำนวณค่าทางสถิติ การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์การถดถอย และการวิเคราะห์หอนุกรมเวลา

403211 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 3(3-0-6)

คอมพิวเตอร์

Human-Computer Interaction

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยของมนุษย์และการออกแบบอินเตอร์เฟซที่เกี่ยวข้องกับศักยภาพของทั้งมนุษย์และคอมพิวเตอร์ ระบบการให้ความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหารูปแบบการปฏิสัมพันธ์ และหลักการออกแบบที่มองเห็นได้ แบบจำลองการอินเตอร์เฟซของผู้ใช้ และเครื่องมือที่นำมาพัฒนา ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อมนุษย์ การวางแผนในการเลือกใช้เทคโนโลยี การนำมาปฏิบัติ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้ผลกระทบปรากฏออกมาในเชิงบวก

403201 กฎหมายคอมพิวเตอร์และจริยธรรมในระบบสารสนเทศ 3(3-0-6)

จริยธรรมในระบบสารสนเทศ

Computer Law and Ethics in Information System

วิชาบังคับ : ไม่มี

ความรู้และการตีความกฎหมายเกี่ยวกับ พ.ร.บ. ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์เทคโนโลยีสารสนเทศพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ และจริยธรรมและความปลอดภัยเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

<p>2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ</p> <p>403102 การวาดเส้น 1 3(1-4-4) Drawing 1 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการวาดภาพและอุปกรณ์การวาดภาพ ปฏิบัติการวาดภาพลายเส้น การให้น้ำหนักแสงเงา โดยเริ่มต้นจาก รูปทรงเรขาคณิตสู่รูปทรงที่มีซับซ้อนมากขึ้น</p>	<p>403107 การวาดภาพดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Drawing วิชาบังคับก่อน : ไม่มี ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการวาดภาพโดยใช้ คอมพิวเตอร์ เทคนิคการใช้เมา์ปากกาดิจิทัล การร่างภาพ การ กำหนดพู่กัน การควบคุมสี การกำหนดลำดับชั้น การให้แสงเงาที่ สมจริง สร้างภาพที่เกิดจากการวาดภาพดิจิทัลเพื่อประยุกต์ใช้งาน ด้านต่าง ๆ</p>
<p>403103 การวาดเส้น 2 3(1-4-4) Drawing 2 วิชาบังคับก่อน : 403102 การวาดเส้น 1 การวาดภาพเหมือนจริงจากสิ่งที่เห็น การวาดภาพ การ์ตูน การลงสี พัฒนารูปแบบการวาดภาพตามความฉับพลันให้เกิด ความชำนาญ</p>	<p>403202 การออกแบบคาแรกเตอร์ 3(2-2-5) Character Design วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการและปฏิบัติการในการออกแบบตัวละคร การ กำหนดคุณลักษณะและบุคลิกภาพของตัวละคร การร่างภาพตัว ละคร ท่าทางของตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ การวาดภาพ คาแรก เทอร์นำตัวละครที่ได้ออกแบบมาพัฒนาเป็นตัวละครสำหรับ ภาพเคลื่อนไหว</p>
<p>403104 ความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม 3(3-0-6) Innovative Creativity วิชาบังคับก่อน: ไม่มี หลักการพื้นฐานของการคิดเชิงสร้างสรรค์ กระบวนการคิดในเชิงออกแบบ การประยุกต์รูปแบบกระบวนการ คิดในเชิงออกแบบมาคิดวิเคราะห์ สร้างต้นแบบจากกระบวนการคิด มาสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ หรือเป็นทางเลือกอีกหนึ่งทางเลือก</p>	<p>403203 การเขียนโปรแกรมเกม 3(2-2-5) คอมพิวเตอร์ 2 Computer Games Programming 2 วิชาบังคับก่อน: 403106 การเขียนโปรแกรมเกม คอมพิวเตอร์ 1 การพัฒนาเกมขั้นสูง ระบบการผลิตเกมคอม พิว เตอร์ปฏิสัมพันธ์ การพัฒนาตัวละคร การเขียนโปรแกรม และการ สร้างเกมปฏิสัมพันธ์ วัตถุประสงค์การพัฒนาเกมเพื่อการคำ กรณีสึกษาเกมในปัจจุบัน จริยธรรม การจัดระดับเกม และแนวโน้ม ของเกม</p>
<p>403105 หลักการทางอีสปอร์ตและ 3(2-2-5) เกมคอมพิวเตอร์ Principles of e-Sports and Computer Game วิชาบังคับก่อน: ไม่มี ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอีสปอร์ต เกมคอมพิวเตอร์ กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต รูปแบบของ ธุรกิจเกม การสร้าง การผลิต การพัฒนาและการโฆษณา การ บริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต การจัดการผู้ติดตาม การ พัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี และแนวคิดทาง ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</p>	<p>403204 การตัดต่อวีดิทัศน์และ 3(2-2-5) วิชวลเอฟเฟกต์ Video Editing and Visual Effects วิชาบังคับก่อน: ไม่มี เทคนิคพิเศษสำหรับงานภาพยนตร์และงานโฆษณา ทางโทรทัศน์ การประกอบภาพที่ถ่ายทำจริง (Live Action) กับ ภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (CGI) การเรียนรู้โปรแกรมการใช้ งานเพื่อฝึกปฏิบัติการจัดทำเอฟเฟกต์ และสร้างสรรค์ผลงาน</p>
<p>403106 การเขียนโปรแกรมเกม 3(2-2-5) คอมพิวเตอร์ 1 Computer Games Programming 1 วิชาบังคับก่อน: ไม่มี หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเกม เบื้องต้น รูปแบบการเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ การใช้เงื่อนไข การทำงานแบบลำดับ การทำงานแบบทางเลือก การทำงานแบบวน ซ้ำ คำสั่งพื้นฐานในเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเกมเบื้องต้น</p>	

<p>403308 การถ่ายภาพดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Photography วิชาบังคับก่อน: ไม่มี หลักการ กระบวนการทำงานของกล้องถ่ายภาพ และอุปกรณ์ต่าง ๆ เทคนิคการถ่ายภาพการคำนวณหาความสัมพันธ์สภาพแวดล้อมที่มีต่อแสง การผลิตภาพเพื่องานสื่อประเภทต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าภาพ การสื่อความหมาย จริยธรรม และจรรยาบรรณของการถ่ายภาพ</p>	<p>403313 การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตสำหรับกลุ่มขนาดเล็ก 3(2-2-5) Simulator for Small e-Sports Tournament วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการที่จำเป็นในการพัฒนาและจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตสำหรับกลุ่มขนาดเล็กการจัดการสนาม อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการกีฬาอีสปอร์ตสำหรับกลุ่มขนาดเล็ก ลิขสิทธิ์และการแพรวภาพสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต</p>
<p>403309 หัวข้อพิเศษทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 3(3-0-6) Special Topic in Multimedia and e-Sports วิชาบังคับก่อน : ศึกษารายวิชาเอกบังคับและ/หรือวิชาเอกเลือกไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต การหาข้อมูลหัวข้อต่าง ๆ ที่ทันสมัยตามเทคโนโลยีและความก้าวหน้าของมัลติมีเดียและอีสปอร์ต การค้นคว้าและการพัฒนาชิ้นงานโดยนำความรู้จากมัลติมีเดียและอีสปอร์ตมาประยุกต์กับงานด้านต่าง ๆ การเขียนรายงานและการนำเสนอผลงานต่อสาธารณชน</p>	<p>403314 ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งสำหรับอีสปอร์ต 3(2-2-5) Marketing for e-Sports วิชาบังคับก่อน : ไม่มี กระบวนการการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับอีสปอร์ตและธุรกิจเกม ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณาดิจิทัล และวีดิทัศน์ การติดตามผล และประเมินผลโฆษณาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล</p>
<p>403310 การถ่ายภาพยนต์เพื่องานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Movies for Multimedia วิชาบังคับก่อน: ไม่มี หลักการและเทคโนโลยีทางด้านภาพยนตร์ ระบบการถ่ายภาพยนต์ เครื่องมือ อุปกรณ์และโปรแกรมสำหรับงานทางด้านภาพยนตร์ กระบวนการถ่ายทำ การตัดต่อ ระบบการจัดแสงทางด้านภาพยนตร์ การปฏิบัติการถ่ายภาพยนต์เพื่องานมัลติมีเดีย</p>	<p>403315 การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก e-Sports Competition League 3(2-2-5) วิชาบังคับก่อน : ไม่มี หลักการและแนวคิดทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก บทบาทขององค์กรกีฬาในระดับนานาชาติและระดับประเทศ การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและสิ่งอำนวยความสะดวกทางการกีฬาอีสปอร์ต และการประชาสัมพันธ์กีฬาอีสปอร์ตระดับลีก</p>
<p>403311 มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา 3(2-2-5) Multimedia for Education วิชาบังคับก่อน: ไม่มี หลักการออกแบบมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา ประเภทของบทเรียนมัลติมีเดีย ทฤษฎีการเรียนรู้ ที่ใช้สำหรับออกแบบบทเรียนมัลติมีเดีย รูปแบบการปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน ขั้นตอนและกระบวนการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียในลักษณะออฟไลน์และออนไลน์ การสร้างบทเรียน การประเมินผลบทเรียน การหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา</p>	<p>403402 ปฏิบัติการสตูดิโอขั้นต้น 3(2-2-5) Multimedia and Animation Studio วิชาบังคับก่อน: ไม่มี เรียนรู้ขั้นตอน กระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียหรือระบบคอมพิวเตอร์กราฟิก และฝึกปฏิบัติจริงภายในสตูดิโอ</p>
<p>403312 การเตรียมสหกิจศึกษา 0(0-30-0) Preparation for Co-Operative Education วิชาบังคับก่อน : ไม่มี การจัดเตรียมกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนปฏิบัติงานสหกิจศึกษาด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ตไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง</p>	<p>403403 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3(2-2-5) Digital Multimedia Development on Mobile Technology วิชาบังคับก่อน: 403303 การออกแบบและพัฒนาเกม การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อผลิตสื่อมัลติมีเดียกับอุปกรณ์สื่อสารขนาดเล็ก การสร้างคอมพิวเตอร์เกม การสร้างสรรค์เนื้อหาและบริการใหม่ ๆ บนอุปกรณ์เคลื่อนที่</p>

