

หลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 140 หน่วยกิต

3.1.1 โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ แบ่งออกเป็นแผนการศึกษาแบบปกติ และแผนแบบสหกิจศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

หลักสูตรทางวิชาการ

แผนการศึกษาแบบปกติ

| | | |
|-------------------------------|------------|-----------------|
| จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร | 140 | หน่วยกิต |
| ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 30 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ | 9 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาบังคับ | 15 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาเลือก | 6 | หน่วยกิต |
| ข. หมวดวิชาเฉพาะ | 104 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาแกน | 18 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ | 77 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก | 9 | หน่วยกิต |
| ค. หมวดวิชาเลือกเสรี | 6 | หน่วยกิต |

แผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา

| | | |
|-------------------------------|------------|-----------------|
| จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร | 140 | หน่วยกิต |
| ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 30 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ | 9 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาบังคับ | 15 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาเลือก | 6 | หน่วยกิต |
| ข. หมวดวิชาเฉพาะ | 104 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาแกน | 18 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ | 80 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก | 6 | หน่วยกิต |
| ค. หมวดวิชาเลือกเสรี | 6 | หน่วยกิต |

3.1.2 รายวิชา

หลักเกณฑ์การกำหนดรหัสของวิชาในหมวดวิชาเฉพาะของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

มีดังนี้

1. กำหนดรหัสไว้ 5-6 ตัว สองตัวแรกเป็นตัวอักษร สามหรือสี่ตัวหลังเป็นตัวเลข เช่น อน.161
2. อักษร 2 ตัวแรก หมายถึง สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
3. ตัวเลข 3 ตัวหลัง หมายถึง เลขกำกับรายวิชาโดยตัวเลขแรกหมายถึงชั้นปีของนักศึกษา และตัวเลขสองหลักหลังหมายถึงเลขกำกับรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะใน ส่วนของกลุ่มวิชาแกน และวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ
4. ตัวเลข 4 ตัว หมายถึง เลขกำกับรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะในส่วนของกลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

| | | |
|----------|--|---------------|
| อก. 001* | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน | 3 (2 – 2 – 6) |
| EN 001 | English for Everyday Communication | |
| อก. 002* | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคม | 3 (2 – 2 – 6) |
| EN 002 | English for Social Communication | |
| อก. 003* | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับสากล | 3 (2 – 2 – 6) |
| EN 003 | English for Global Communication | |

กลุ่มวิชาบังคับ (15 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

| | | |
|---------|---|---------------|
| ศท. 001 | ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 001 | Thinking Skills for Learning | |
| ศท. 002 | พลเมืองกับสังคมพลวัต | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 002 | Citizenship and Social Dynamics | |
| ศท. 003 | การสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 003 | Cultivating Entrepreneurial Mindset | |
| ศท. 004 | เทคโนโลยีและนวัตกรรมกับโลกอนาคต | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 004 | Technology and Innovation in the Future World | |
| ศท. 005 | ทักษะการเป็นผู้นำเชิงสร้างสรรค์ | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 005 | Creative Leadership Skills | |

กลุ่มวิชาเลือก (6 หน่วยกิต)

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียน 2 รายวิชา จากรายวิชาดังต่อไปนี้

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

| | | |
|---------|-------------------|---------------|
| ศท. 006 | เอเชียกับสังคมโลก | 3 (3 – 0 – 6) |
|---------|-------------------|---------------|

| | | |
|---------|-------------------------------|---------------|
| GE 006 | Asia and the Global Community | |
| ศท. 007 | สุนทรียภาพกับชีวิต | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 007 | Art of Life | |
| ศท. 008 | สุขภาพเพื่อชีวิต | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 008 | Health and Wellness for Life | |

หมายเหตุ * วิชาที่สอนเป็นภาษาอังกฤษ

ข. หมวดวิชาเฉพาะ 104 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกน (18 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

| | | |
|---|--|---------------|
| อน.151 พื้นฐานการวาดเส้น | | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 151 Basic Drawing | | |
| อน.152 การวาดเส้นเพื่อการออกแบบ | | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 152 Design Drawing | | |
| อน.153 พื้นฐานการออกแบบนิเทศศิลป์ | | 3 (2 – 2 – 5) |
| CD 153 Communication Design Fundamental | | |
| อน.154 พื้นฐานการเขียนแบบ | | 3 (2 – 2 – 5) |
| CD 154 Basic Technical Drawing | | |
| อน.155 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ | | 3 (2 – 2 – 5) |
| CD 155 Computer Aided Design | | |
| อน.161 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ | | 3 (3 – 0 – 0) |
| CD 161 History of Art and Design | | |

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (77 หรือ 80 หน่วยกิต)

หน่วยกิต

(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

| | | |
|---|--|---------------|
| อน.171 การออกแบบนิเทศศิลป์ 1 | | 4 (1 – 6 – 5) |
| CD 171 Communication Design I | | |
| อน.272 การออกแบบนิเทศศิลป์ 2 | | 4 (1 – 6 – 5) |
| CD 272 Communication Design II | | |
| อน.273 การออกแบบนิเทศศิลป์ 3 | | 4 (1 – 6 – 5) |
| CD 273 Communication Design III | | |
| อน.374 การออกแบบนิเทศศิลป์ 4 | | 4 (1 – 6 – 5) |
| CD 374 Communication Design IV | | |
| อน.375 การออกแบบนิเทศศิลป์ 5 (ยกเว้นสำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา) | | 4 (1 – 6 – 5) |
| CD 375 Communication Design V | | |

| | |
|---|----------------|
| อน.376 การปฏิบัติงานวิชาชีพ (ยกเว้นสำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา) | 0 (0 – 40 – 0) |
| CD 376 Job Training | |
| อน.478 การเตรียมโครงการออกแบบ | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 478 Degree Project Proposal | |
| อน.479 โครงการออกแบบนิเทศศิลป์ | 6 (0 – 12 – 6) |
| CD 479 Degree Project in Communication Design | |
| อน.156 การถ่ายภาพ | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 156 Photography | |
| อน.257 ภาพประกอบ | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 257 Illustration | |
| อน.180 ตัวพิมพ์เพื่อการออกแบบ 1 | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 180 Typography I | |
| อน.281 ตัวพิมพ์เพื่อการออกแบบ 2 | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 281 Typography II | |
| อน.282 การออกแบบภาพดิจิทัล | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 282 Digital Image Design | |
| อน.283 การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 283 Time-Based Media Design | |
| อน.284 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 284 Editorial Design | |
| อน.285 การกำกับศิลป์ | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 285 Art Direction | |
| อน.262 ประวัติศาสตร์การออกแบบนิเทศศิลป์ | 3 (3 – 0 – 6) |
| CD 262 History of Communication Design | |
| สพ.301 เตรียมสหกิจศึกษา (สำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา) | 3 (3 – 0 – 6) |
| CO 301 Pre-Cooperative Education | |
| อน.363 การจัดการการออกแบบ | 3 (3 – 0 – 6) |
| CD 363 Design Management | |
| อน.377 สหกิจศึกษาสำหรับการออกแบบนิเทศศิลป์ (สำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา) | 7 (0 – 35 – 0) |
| CD 377 Cooperative Education for Communication Design | |
| อน.386 การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 386 Graphic Design on Packaging | |
| อน.387 การออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 387 Motion Graphics Design | |

| | |
|--|---------------|
| อน.364 การออกแบบนิเทศศิลป์วิจัย | 3 (3 – 0 – 6) |
| CD 364 Communication Design Research | |
| อน.388 การออกแบบเพื่อการสื่อสารข้อมูล (ยกเว้นสำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา) | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 388 Information Design | |
| อน.389 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 389 Interactive Media Design | |
| อน.465 ผู้ประกอบวิชาชีพการออกแบบนิเทศศิลป์ | 3 (3 – 0 – 6) |
| CD 465 Entrepreneurship in Communication Design | |

วิชาเฉพาะด้าน-เลือก (6 หรือ 9 หน่วยกิต)

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนจากกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

| | หน่วยกิต | (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) |
|---|----------|---------------------------------|
| วิชาเฉพาะด้าน-เลือก การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Publication Design) | | |
| อนศ. 391 เทคนิคการพิมพ์สำหรับการออกแบบนิเทศศิลป์ | 3 | (1 – 4 – 4) |
| CDD 391 Printing Technique for Communication Design | | |
| อนศ. 392 การออกแบบตัวอักษรเชิงทดลอง | 3 | (1 – 4 – 4) |
| CDD 392 Experimental Typography Design | | |
| อนศ. 493 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เชิงทดลอง | 3 | (1 – 4 – 4) |
| CDD 493 Experimental Publishing Design | | |
| วิชาเฉพาะด้าน-เลือก การออกแบบภาพเคลื่อนไหวและแอนิเมชัน (Moving Images and Animation) | | |
| อนศ. 394 การออกแบบตัวละคร | 3 | (1 – 4 – 4) |
| CDD 394 Character Design | | |
| อนศ. 395 แอนิเมชัน | 3 | (1 – 4 – 4) |
| CDD 395 Animation | | |
| อนศ. 496 การจัดองค์ประกอบและเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว | 3 | (1 – 4 – 4) |
| CDD 496 Digital Compositing and Visual Effect | | |
| วิชาเฉพาะด้าน-เลือก การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media Design) | | |
| อนศ. 397 การออกแบบประสบการณ์แก่ผู้ใช้งาน | 3 | (1 – 4 – 4) |
| CDD 397 User Experience Design (UX) | | |
| อนศ. 398 การสร้างสรรค์งานด้วยรหัสคำสั่ง | 3 | (1 – 4 – 4) |
| CDD 398 Creative Coding | | |

อนศ. 499 หัวข้อพิเศษในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ 3 (1 – 4 – 4)
CDD 499 Special Topics in Interactive Media Design

กลุ่มวิชาโท (15 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

กลุ่มวิชาโทที่สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์รับผิดชอบ เปิดสำหรับนักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะ
ภาพยนตร์ วิชาโทภาพยนตร์

อนศ. 300 การเขียนสตอรี่บอร์ดสำหรับแอนิเมชัน 3 (1 – 4 – 4)
CDD 300 Storyboard for Animation

อนศ. 301 การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ 3 (1 – 4 – 4)
CDD 301 Classic Animation and Stop Motion

อนศ. 302 การผลิตภาพยนตร์วิดีโอ 3 (1 – 4 – 4)
CDD 302 Video Production

อนศ. 303 การออกแบบเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 (1 – 4 – 4)
CDD 303 Visual Effect

อนศ. 304 การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ 3 (1 – 4 – 4)
CDD 304 3D Modeling and Animation

อนศ. 305 การถ่ายภาพโฆษณา 3 (1 – 4 – 4)
CDD 305 Advertising Photography

อนศ. 406 การจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 3 (1 – 4 – 4)
CDD 406 Digital Compositing and Matte Painting

ผู้รับผิดชอบกลุ่มวิชาโท

นางสาวพรรณี วิภูณานนท์

- Ph.D. (Graphic Design) University of Lincoln, U.K., 2550
- M.A. (Communication Design) Central Saint Martins College of Art & Design, University of Arts London, U.K., 2542
- ศป.บ. (การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2538

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี (6 หน่วยกิต)

นักศึกษาจะต้องเลือกรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต หรือ
เลือกรายวิชาดังต่อไปนี้

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

อน.251 การนำเสนอและการเตรียมผลงานสำหรับการออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (3 – 0 – 6)
CD 251 Presentation and Portfolio for Communication Design

อน.252 การพิมพ์ซิลสกรีน 3 (1 – 4 – 4)

| | | |
|--------|---|---------------|
| CD 252 | Silk Screen | |
| อน.253 | กระบวนการพิมพ์ | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 253 | Print Production | |
| อน.354 | ประเด็นร่วมสมัยในการออกแบบนิเทศศิลป์ | 3 (3 – 0 – 6) |
| CD 354 | Contemporary Issues in Communication Design | |
| อน.355 | การสร้างสรรค์งานโฆษณา | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 355 | Creative Advertising | |
| อน.356 | วัฒนธรรมและการออกแบบ | 3 (3 – 0 – 6) |
| CD 356 | Culture and Design | |
| อน.357 | สัมมนาวิชาชีพการออกแบบนิเทศศิลป์ | 3 (3 – 0 – 6) |
| CD 357 | Seminar in Communication Design | |
| อน.358 | การออกแบบเสียง | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 358 | Sound Design | |
| อน.359 | การออกแบบเกมส์ขั้นพื้นฐาน | 3 (1 – 4 – 4) |
| CD 359 | Game Design Fundamentals | |

หมายเหตุ ทุกรายวิชาที่เป็น 3 (3-0-6) แบ่งเป็นการบรรยาย 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยมีการฝึกปฏิบัติร่วมกันระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนและการศึกษาด้วยตนเองของนักศึกษา 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (30 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

| | | |
|---------|--|---------------|
| อก. 001 | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน | 3 (2 – 2 – 6) |
| EN 001 | English for Everyday Communication | |
| | วิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการมีปฏิสัมพันธ์แบบพื้นฐาน รวมทั้งการแนะนำตัวเอง การบรรยาย กิจกรรมประจำวัน การถามและตอบคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดส่วนตัวและเรื่องง่ายๆ | |
| อก. 002 | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคม | 3 (2 – 2 – 6) |
| EN 002 | English for Social Communication | |
| | วิชานี้มุ่งเน้นเรื่องการใช้ประโยคและสำนวนที่ใช้บ่อยๆเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางด้านสังคม การแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นและสภาพแวดล้อมของบุคคลอื่น | |
| อก. 003 | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับสากล | 3 (2 – 2 – 6) |
| EN 003 | English for Global Communication | |
| | วิชานี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บรรยายถึงรายละเอียดประสบการณ์อย่างคล่องแคล่ว และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ การทำงาน และหัวข้ออื่นๆในระดับสากลในสถานการณ์ที่ซับซ้อนมากขึ้น | |

กลุ่มวิชาบังคับ (15 หน่วยกิต)

| | | |
|---------|---|---------------|
| ศท. 001 | ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 001 | Thinking Skills for Learning | |
| | ศึกษาทฤษฎี หลักการของการคิด พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การเชื่อมโยงความคิด และสามารถเลือกเครื่องมือความคิดที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียน และการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ | |
| ศท. 002 | พลเมืองกับสังคมพลวัต | 3 (3 – 0 – 6) |
| GE 002 | Citizenship and Social Dynamics | |
| | ศึกษาคุณลักษณะที่ดีของความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ได้แก่ การเคารพกฎหมาย การเคารพสิทธิผู้อื่น การเคารพความแตกต่าง และการรักษาอัตลักษณ์ความเป็นไทย รวมถึงการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์และการสร้างองค์ความรู้จากข้อมูลข่าวสารรอบตัวที่เกี่ยวกับด้านเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง สังคมและวัฒนธรรม ทั้งนี้ เพื่อให้ นักศึกษารู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น และแก้ปัญหาต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตได้ตามศักยภาพ เพื่อให้ นักศึกษาพร้อมปรับตัวให้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุข | |

ศท. 003 การสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ 3 (3 – 0 – 6)

GE 003 Cultivating Entrepreneurial Mindset

ศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นการคิดแบบเจ้าของ ประกอบด้วย มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นนักแสวงหาโอกาสในการทำธุรกิจ มีความกล้าตัดสินใจ มีความเป็นผู้นำ รอบรู้ ทันทต่อเหตุการณ์ และสามารถทำงานเป็นทีม ศึกษาองค์ความรู้ในการประกอบธุรกิจอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม และการเป็นผู้ประกอบการตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ศท. 004 เทคโนโลยีและนวัตกรรมกับโลกอนาคต 3 (3 – 0 – 6)

GE 004 Technology and Innovation in the Future World

ศึกษาบทบาทแนวคิด และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านต่างๆ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ รวมทั้งผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิตและสังคม ตลอดจนศึกษาการใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม

ศท. 005 ทักษะการเป็นผู้นำเชิงสร้างสรรค์ 3 (3 – 0 – 6)

GE 005 Creative Leadership Skills

ศึกษาและพัฒนาทักษะความเป็นผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ลักษณะการเป็นผู้นำที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีภาวะผู้นำที่สามารถนำทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถจัดการกับปัญหาด้วยกระบวนการเชิงสร้างสรรค์ ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน รวมถึงการทำงานในอนาคตซึ่งจะนำไปสู่การเป็นผู้นำที่ประสบความสำเร็จในองค์กร

กลุ่มวิชาเลือก (6 หน่วยกิต)

ศท. 006 เอเชียกับสังคมโลก 3 (3 – 0 – 6)

GE 006 Asia and the Global Community

ศึกษาการพัฒนาบทบาททางเศรษฐกิจ การเมือง ความสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศในทวีปเอเชีย ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมโลก

ศท. 007 สุขุทริยภาพกับชีวิต 3 (3 – 0 – 6)

GE 007 Art of Life

ศึกษาการพัฒนามุมมองเรื่องสุขุทริยภาพ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคม ทำให้เกิดทัศนคติเชิงบวก และเข้าใจเรื่องความหลากหลายทางรสนิยม มีแนวโน้มจะพัฒนามุมมองเรื่องรสนิยมและความงามให้เปิดกว้างขึ้น ส่งผลให้เพิ่มความรู้ความเข้าใจในการชมงาน ประเพณีศิลปะ ดนตรีและวรรณกรรม

ศท. 008 สุขภาพเพื่อชีวิต 3 (3 – 0 – 6)

GE 008 Health and Wellness for Life

ศึกษาความสำคัญของการดูแลสุขภาพ การประเมินสุขภาพตนเองและคนใกล้ตัว การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ การส่งเสริมสุขภาพจิตและการจัดการทางอารมณ์ อาหารและยาที่มีผลต่อสุขภาพ การแพทย์ทางเลือก ภัยสังคม ผลกระทบสิ่งแวดล้อมต่อสุขภาพ และโรคอุบัติใหม่

ข. หมวดวิชาเฉพาะ (104 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาแกน (18 หน่วยกิต)

อน. 151 พื้นฐานการวาดเส้น 3 (1 – 4 – 4)

CD 151 Basic Drawing

ศึกษาและปฏิบัติการวาดเส้นเพื่อให้เข้าใจแนวคิด หลักทฤษฎี และองค์ประกอบต่างๆของการวาดเส้น เช่น เส้น น้ำหนัก รูปทรง แสงเงา พื้นผิวชนิดต่างๆ ฯลฯ รวมถึงเทคนิคและวิธีการใช้เครื่องมือและวัสดุชนิดต่างๆ โดยเรียนรู้เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารด้วยภาษาภาพ

อน. 152 การวาดเส้นเพื่อการออกแบบ 3 (1 – 4 – 4)

CD 152 Design Drawing

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการวาดเส้นแบบต่างๆ วิธีการใช้เครื่องมือและวัสดุประเภทต่างๆ ในลักษณะที่มีความซับซ้อนขึ้นเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพการออกแบบนิเทศศิลป์

อน. 153 พื้นฐานการออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (2 – 2 – 5)

CD 153 Communication Design Fundamental

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบ ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี พื้นผิว วัสดุ การสร้างรูปร่างรูปทรงใหม่ด้วยวิธีต่างๆ รวมถึงการทำงานออกแบบที่เป็นงาน 2 มิติและ 3 มิติ เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการออกแบบนิเทศศิลป์

อน. 154 พื้นฐานการเขียนแบบ 3 (2 – 2 – 5)

CD 154 Basic Technical Drawing

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเขียนแบบขั้นพื้นฐาน เช่น การเขียนรูปด้านของวัตถุ การเขียนทัศนียภาพแบบต่างๆ การเขียน Isometric โดยเริ่มจากการใช้เครื่องมือเขียนแบบไปจนถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการเขียนแบบ เพื่อนำไปใช้ในการทำงานออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อน. 155 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ 3 (2 – 2 – 5)

CD 155 Computer Aided Design

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพื้นฐานการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบนิเทศศิลป์และการตกแต่งภาพ โดยศึกษาเรียนรู้เครื่องมือพื้นฐานเพื่อนำไปสร้างผลงานออกแบบ เข้าใจคุณลักษณะของไฟล์แต่ละชนิด รวมถึงการเตรียมไฟล์สำหรับกระบวนการพิมพ์อย่างถูกต้อง

อน. 161 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ 3 (3 – 0 – 6)

CD 161 History of Art and Design

ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบของตะวันตก ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 18 จนถึงสมัยสงครามโลกครั้งที่สองในปลายยุคสมัยใหม่ เน้นความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญา ความคิดหลัก สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และรูปแบบของศิลปะและการออกแบบในแต่ละยุค เพื่อให้เข้าใจรูปแบบ (style) ที่ส่งผลต่องานออกแบบ

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ

- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (77 หน่วยกิต แผนการศึกษาแบบปกติ)

- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (80 หน่วยกิต แผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)

อน. 171 การออกแบบนิเทศศิลป์ 1 4 (1 – 6 – 5)

CD 171 Communication Design I

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการนำทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบมาใช้ในการออกแบบที่เน้นการสื่อความหมาย การสื่อสารด้วยภาษาภาพ การออกแบบสัญลักษณ์ภาพ (Pictogram) โดยฝึกคิดงานอย่างสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงาน ออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อน. 272 การออกแบบนิเทศศิลป์ 2 4 (1 – 6 – 5)

CD 272 Communication Design II

พื่นความรู้ : สอบได้ อน.171

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสัญลักษณ์ เน้นการค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อกำหนดแนวความคิด การพัฒนาความคิด และพัฒนาแบบสัญลักษณ์ รวมถึงกระบวนการในการออกแบบ เพื่อให้ได้สัญลักษณ์ที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อน. 273 การออกแบบนิเทศศิลป์ 3 4 (1 – 6 – 5)

CD 273 Communication Design III

พื่นความรู้ : สอบได้ อน.272

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบระบบอัตลักษณ์ โดยเริ่มจากการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมากำหนดภาพรวมของการใช้งานสัญลักษณ์และองค์ประกอบกราฟิกทั้งหมดอย่างเป็นระบบ รวมถึงมีการกำหนดแนวทางการใช้งานระบบอัตลักษณ์อย่างละเอียด

อน. 374 การออกแบบนิเทศศิลป์ 4 4 (1 – 6 – 5)

CD 374 Communication Design IV

พื้นความรู้ : สอบได้ อน.273

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม (Graphic Design for Environment) โดยมีการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาสร้างระบบในการออกแบบให้มีความสอดคล้องและมีลักษณะเฉพาะกับสภาพแวดล้อมนั้น

อน. 375 การออกแบบนิเทศศิลป์ 5 4 (1 – 6 – 5)

CD 375 Communication Design V

(ยกเว้นสำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)

พื้นความรู้ : สอบได้ อน.374

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบเชิงทดลองที่เน้นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของการวิจัยเชิงทดลอง ศึกษาค้นคว้าทฤษฎีหรือข้อมูลต่างๆ มาสังเคราะห์และพัฒนาสู่งานออกแบบ

อน. 376 การปฏิบัติงานวิชาชีพ 0 0 (0 – 40 – 0)

CD 376 Job Training

(ยกเว้นสำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)

พื้นความรู้ : สอบได้ อน.375 และผ่านการศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า 6 ภาคการศึกษา

ศึกษาระบบการทำงาน การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ด้วยการฝึกปฏิบัติงานในหน่วยงานที่ได้รับการอนุมัติจากภาควิชา โดยใช้เวลาฝึกงานไม่ต่ำกว่า 8 สัปดาห์ หรือประมาณ 320 ชั่วโมง ทั้งนี้ การวัดผลการเรียนของรายวิชานี้จะเป็น S และ U ถือเป็นเกณฑ์ผ่านและไม่ผ่านตามลำดับ

อน. 377 สหกิจศึกษาสำหรับการออกแบบนิเทศศิลป์ 7 (0 – 35 – 0)

CD 377 Cooperative Education for Communication Design

(สำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)

พื้นความรู้ : สอบได้ สศ.301 และ อน.374 โดยนักศึกษาต้องลงทะเบียนและสอบได้ในกลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับแล้ว

ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

ศึกษาระบบการทำงานจริงในสถานประกอบการในฐานะพนักงานของสถานประกอบการเพื่อเสริมสร้างให้มีความพร้อมด้านงานอาชีพจากการปฏิบัติงานที่ตรงกับสาขาวิชาชีพของนักศึกษาอย่างเป็นระบบ นักศึกษาจะต้องมีการปฏิบัติงานเต็มเวลาในสถานประกอบการไม่น้อยกว่า 1 ภาคการศึกษาปกติหรือ 16 สัปดาห์ โดยมีการประเมินผลการทำงานจากคณาจารย์ร่วมกับสถานประกอบการ และนักศึกษาจะต้องจัดทำรายงานสรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาหลังเสร็จสิ้นการปฏิบัติงาน ทั้งนี้ การวัดผลการเรียนของรายวิชานี้จะเป็น S และ U ถือเป็นเกณฑ์ผ่านและไม่ผ่านตามลำดับ

อน. 478 การเตรียมโครงการออกแบบ 3 (1 – 4 – 4)

CD 478 Degree Project Proposal

พื้นความรู้ : สอบได้ อน.375 และ อน.376 หรือ อน.377

ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลหัวข้อโครงการส่วนบุคคลที่นักศึกษาสนใจ และจัดเตรียมข้อมูลสำหรับนำเสนอ เพื่อขออนุมัติต่อคณะกรรมการ ซึ่งประกอบด้วยคณาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ เพื่อนำโครงการที่ได้รับการอนุมัติมาเขียนโครงการออกแบบนิเทศศิลป์ ทั้งนี้ การวัดผลการเรียนของรายวิชานี้ถือระดับคะแนนตั้งแต่ 2.00 (เกรด C) ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ผ่าน

อน. 479 โครงการออกแบบนิเทศศิลป์

6 (0 – 12 – 6)

CD 479 Degree Project in Communication Design

พื้นความรู้ : สอบได้ อน. 478 และวิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ ครบทุกวิชา และวิชาเฉพาะด้าน-เลือก

ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

การดำเนินการโครงการออกแบบนิเทศศิลป์ที่นำเสนอไว้ในรายวิชา อน.478 ซึ่งผ่านการเห็นชอบจากคณะกรรมการของภาควิชาให้ดำเนินการได้ตามข้อกำหนดของการทำโครงการออกแบบนิเทศศิลป์ โดยนักศึกษาที่จะลงทะเบียนวิชานี้ต้องมีคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไป ทั้งนี้ การวัดผลการเรียนของรายวิชานี้ถือระดับคะแนนตั้งแต่ 2.00 (เกรด C) ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ผ่าน รวมถึงนักศึกษาต้องมีการนำเสนอผลงานสู่สาธารณะ

อน. 156 การถ่ายภาพ

3 (1 – 4 – 4)

CD 156 Photography

ศึกษาทฤษฎีและหลักการพื้นฐานด้านการถ่ายภาพ ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับภาพขาว-ดำและภาพสี รวมทั้งการกำหนดแนวความคิดและเนื้อหาในภาพถ่าย เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อน. 257 ภาพประกอบ

3 (1 – 4 – 4)

CD 257 Illustration

ศึกษาทฤษฎีพื้นฐานในการสร้างภาพประกอบและฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพประกอบที่ผ่านการตีความถ่ายทอดจินตนาการจากเรื่องสู่ภาพให้สามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสม และฝึกทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ

อน. 180 ตัวพิมพ์เพื่อการออกแบบ 1

3 (1 – 4 – 4)

CD 180 Typography I

ศึกษาพัฒนาการและพื้นฐานการใช้ตัวพิมพ์ เรียนรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตระกูลของตัวพิมพ์ รูปแบบ ลักษณะ และบุคลิก รวมถึงฝึกปฏิบัติการใช้ตัวพิมพ์ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ที่เน้นการอ่านและสื่อสารได้ชัดเจน

อน. 281 ตัวพิมพ์เพื่อการออกแบบ 2

3 (1 – 4 – 4)

CD 281 Typography II

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบจัดวาง สร้าง ดัดแปลง และเลือกตัวอักษรมาใช้งานออกแบบสำหรับสื่อประเภทต่างๆ รวมถึงการเลือกใช้ตัวพิมพ์ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา และสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อน. 262 ประวัติศาสตร์การออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (3 – 0 – 6)

CD 262 History of Communication Design

ศึกษาประวัติศาสตร์การออกแบบนิเทศศิลป์ เรียนรู้วิวัฒนาการ การเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยีที่มีผลต่องานออกแบบนิเทศศิลป์ในแต่ละยุคสมัย รวมถึงศึกษาแนวคิดในการทำงานของนักออกแบบกราฟิกที่มีชื่อเสียงตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

อน. 282 การออกแบบภาพดิจิทัล 3 (1 – 4 – 4)

CD 282 Digital Image Design

ศึกษาและฝึกทักษะในการคิดและการถ่ายทอดจินตนาการสู่การสร้างสรรค์ภาพ ด้วยการสร้าง ตัดต่อ และปรับแต่งภาพเพื่อสื่อสารแนวความคิดผ่านภาพ โดยใช้เครื่องมือและเทคนิคของโปรแกรมต่างๆ ที่ใช้งานออกแบบนิเทศศิลป์

อน. 283 การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 3 (1 – 4 – 4)

CD 283 Time-Based Media Design

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบสื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับเวลา เช่น การออกแบบภาพเคลื่อนไหว การออกแบบเสียง และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ โดยมุ่งเน้นเรื่องการสื่อสารแนวความคิด การเล่าเรื่อง และการวางแผนด้วยเครื่องมือและเทคนิควิธีการที่เหมาะสม

อน. 284 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 3 (1 – 4 – 4)

CD 284 Editorial Design

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ เช่น นิตยสาร หนังสือ แผ่นพับ โดยมุ่งเน้นการจัดองค์ประกอบ ภาพ ตัวอักษร ที่สามารถสื่อสารเนื้อหาและบุคลิกของสื่อต่างๆ ได้อย่างชัดเจน

อน. 285 การกำกับศิลป์ 3 (1 – 4 – 4)

CD 285 Art Direction

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการถ่ายทอดแนวความคิดและจินตนาการด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว สร้างมุมมองที่แตกต่างที่สามารถดึงดูดความสนใจและสื่อสารได้ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์งานออกแบบต่างๆ

อน. 363 การจัดการการออกแบบ 3 (3 – 0 – 6)

CD 363 Design Management

ศึกษาเกี่ยวกับการบริหารจัดการงานออกแบบ โดยเป็นการรวมการกำหนดแนวคิดในการออกแบบ กลยุทธ์การบริหารจัดการ และพฤติกรรมผู้บริโภค มาสู่การบริหารจัดการ เพื่อควบคุมกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด

อน. 364 การออกแบบนิเทศศิลป์วิจัย 3 (3 – 0 – 6)
CD 364 Communication Design Research

ศึกษาเกี่ยวกับพื้นฐานของการวิจัยการออกแบบ การกำหนดปัญหาการวิจัย ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย การศึกษา ทฤษฎี แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการสรุปผลการวิจัยเพื่อนำไปสู่งานออกแบบนิเทศศิลป์

อน. 386 การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ 3 (1 – 4 – 4)
CD 386 Graphic Design on Packaging

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ทั้งบรรจุภัณฑ์ภายในและภายนอก รวมถึงส่วนประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เน้นการสื่อสาร การสร้างบุคลิกเฉพาะตัวให้กับสินค้าหรือบริการ

อน. 387 การออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว 3 (1 – 4 – 4)
CD 387 Motion Graphics Design

ศึกษาและปฏิบัติการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อต่างๆ โดยผสมผสานการใช้ภาพกราฟิก วิดีโอ แอนิเมชัน และดนตรีเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อสารให้ข้อมูล เล่าเรื่อง สร้างบรรยากาศหรือใช้ร่วมกับภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ

อน. 388 การออกแบบเพื่อการสื่อสารข้อมูล 3 (1 – 4 – 4)
CD 388 Information Design
(ยกเว้นสำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)

ศึกษาและปฏิบัติการจัดระบบและเรียบเรียงข้อมูลประเภทต่างๆ ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้สามารถสื่อสารข้อมูลด้วยภาพ ตัวอักษร แผนภาพ กราฟิก ให้เข้าใจได้ง่าย โดยครอบคลุมตั้งแต่สื่อสิ่งพิมพ์จนถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์

อน. 389 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ 3 (1 – 4 – 4)
CD 389 Interactive Media Design

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพื้นฐานการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ โดยมุ่งเน้นเรื่องการรับรู้และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ การวางแผน การออกแบบโครงสร้าง และการทำต้นแบบสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์บนหน้าจอ เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน อีบุ๊ก ฯลฯ ด้วยเครื่องมือและเทคนิคที่เหมาะสม

อน. 465 ผู้ประกอบวิชาชีพออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (3 – 0 – 6)
CD 465 Entrepreneurship in Communication Design

ศึกษาเกี่ยวกับการประกอบวิชาชีพการออกแบบนิเทศศิลป์ หลักปฏิบัติวิชาชีพ จรรยาบรรณและพันธะกรณีของผู้ประกอบวิชาชีพ เงื่อนไขในการประกอบธุรกิจ การตลาดในยุคดิจิทัล รวมถึงกฎหมายต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการนำไปประกอบวิชาชีพในอนาคต

สศ. 301 เตรียมสหกิจศึกษา 3 (3 - 0 - 6)

CO 301 Pre-Cooperative Education

ศึกษาแนวคิดและความเข้าใจระบบสหกิจศึกษา และการเตรียมความพร้อมในการทำงาน เสริมสร้างทักษะด้านต่างๆ อาทิ การเตรียมเอกสารสมัครงาน การเลือกสถานประกอบการ เทคนิคการเข้ารับการสัมภาษณ์ การพัฒนาทักษะในการสื่อสาร ทั้งในรูปแบบการสื่อสารระหว่าง Generation และการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รวมถึงการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นทักษะการทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมองค์กรที่แตกต่าง มีจิตวิทยาใน

การทำงานร่วมกับผู้อื่น มีเทคนิคในการพัฒนาอารมณ์และปรับตัวได้ การมีจิตวิญญาณผู้ประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน การนำเสนอ และข้อควรปฏิบัติในระหว่างปฏิบัติงาน ในสถานประกอบการ รวมถึงคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพ

วิชาเฉพาะด้าน-เลือก

นักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ สามารถเลือกวิชาเฉพาะด้าน-เลือกในกลุ่มวิชาดังนี้

- วิชาเฉพาะด้าน-เลือก (9 หน่วยกิต แผนการศึกษาแบบปกติ)
- วิชาเฉพาะด้าน-เลือก (6 หน่วยกิต แผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)

วิชาเฉพาะด้าน-เลือก การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Publication Design)

อนศ. 391 เทคนิคการพิมพ์สำหรับการออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (1 - 4 - 4)

CDD 391 Printing Technique for Communication Design

ศึกษาและปฏิบัติการเรียนรู้เครื่องมือและเทคนิคกระบวนการพิมพ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบนิเทศศิลป์ เพื่อนำไปสร้างผลงานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อนศ. 392 การออกแบบตัวอักษรเชิงทดลอง 3 (1 - 4 - 4)

CDD 392 Experimental Typography Design

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นรูปแบบการออกแบบตัวอักษรเชิงทดลอง โดยมีการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีหรือข้อมูลต่างๆ มาสังเคราะห์ ตั้งสมมติฐาน และทดลองสร้างสรรค์เป็นผลงานตัวอักษรที่มีความเฉพาะกับเรื่องราวหรือบริบทนั้นๆ

อนศ. 493 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เชิงทดลอง 3 (1 - 4 - 4)

CDD 493 Experimental Publishing Design

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นรูปแบบการออกแบบสิ่งพิมพ์เชิงทดลอง โดยมีการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีหรือข้อมูลต่างๆ มาสังเคราะห์ พัฒนาการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีรูปแบบสอดคล้องกับเนื้อหา

วิชาเฉพาะด้าน-เลือก การออกแบบภาพเคลื่อนไหวและแอนิเมชัน (Moving Images and Animation)

อนศ. 394 การออกแบบตัวละคร

3 (1 – 4 – 4)

CDD 394 Character Design

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบรูปลักษณ์ของตัวละครในจินตนาการ ตั้งแต่รูปร่างหน้าตา คุณลักษณะเฉพาะภายนอกไปจนถึงการสร้างบุคลิกลักษณะนิสัยใจคอ การสื่อสารและการแสดงออกทางความคิดและอารมณ์ เพื่อสร้างชีวิตให้กับตัวละครที่สร้างขึ้นสำหรับการนำไปใช้ต่อยอดประยุกต์ใช้ในสื่อต่างๆ ในรูปแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ไปจนถึงภาพเคลื่อนไหว

อนศ. 395 แอนิเมชัน

3 (1 – 4 – 4)

CDD 395 Animation

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคต่างๆ ตั้งแต่การวาดไปจนถึงการขยับทีละภาพ การใช้เครื่องมือวัสดุที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ดินสอ ดินน้ำมัน ตึกตา สิ่งรอบตัว ไปจนถึงมนุษย์ รวมถึงพื้นฐานการขึ้นรูปจำลองแบบสามมิติ

อนศ. 496 การจัดองค์ประกอบและเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว

3 (1 – 4 – 4)

CDD 496 Digital Compositing and Visual Effect

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับพื้นฐานการเรียงเรียงและจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการนำมาจากแหล่งต่างๆ รวมถึงการสร้างเทคนิคพิเศษต่างๆ สำหรับงานภาพเคลื่อนไหว โดยใช้การผสมผสานกันระหว่างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสร้างสรรค์ภาพเสมือนจริงหรือเหนือจริง สำหรับแอนิเมชัน วีดิโอ มิวสิควีดิโอ หรือภาพยนตร์

วิชาเฉพาะด้าน-เลือก การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media Design)

อนศ. 397 การออกแบบประสบการณ์แก่ผู้ใช้งาน

3 (1 – 4 – 4)

CDD 397 User Experience Design (UX)

ศึกษากระบวนการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ประเภทต่างๆ ที่กำหนดให้ผู้ใช้ (User) เป็นหัวใจสำคัญ รวมถึงการวัดผลความพึงพอใจของผู้ใช้ด้วยเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสมเพื่อทำการพัฒนาการออกแบบพิมพ์เขียว (Wire frame Design) และส่วนต่อประสาน (Interface Design) ที่สามารถสื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อนศ. 398 การสร้างสรรค์งานด้วยรหัสคำสั่ง

3 (1 – 4 – 4)

CDD 398 Creative Coding

ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์สื่อปฏิสัมพันธ์ด้วยการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นสำหรับนักออกแบบ โดยผสมผสานแนวคิดที่นักศึกษาสนใจเข้ากับภาพนิ่ง แอนิเมชัน และเสียง เพื่อสร้างสรรค์สื่อรูปแบบใหม่ และ ประสพการณ์ใหม่ๆ แก่ผู้ใช้

อนศ. 499 หัวข้อพิเศษในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

3 (1 – 4 – 4)

CDD 499 Special Topics in Interactive Media Design

ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อปฏิสัมพันธ์ที่เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันโดยใช้เทคนิคและวิธีการที่เหมาะสมในการออกแบบ เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) การฉายภาพลงวัตถุสาม มิติ (3D Projection Mapping) ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) และอื่นๆ ทั้งนี้หัวข้ออาจมีการปรับเปลี่ยนตาม ยุคสมัย

กลุ่มวิชาโท (15 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาโทที่สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์รับผิดชอบ เปิดสำหรับนักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะ ภาพยนตร์ วิชาโทภาพยนตร์

อนศ. 300 การเขียนสตอรี่บอร์ดสำหรับแอนิเมชัน

3 (1- 4 – 4)

CDD 300 Storyboard for Animation

ศึกษาและปฏิบัติทักษะการเล่าเรื่องผ่านการทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และพัฒนาเป็นภาพเคลื่อนไหว (Animatics) เพื่อวางแผน ทดลอง พัฒนา และเตรียมความพร้อมก่อนการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีตัวแปรคือ ความยาว ของเวลาที่ต่างกัน เพื่อสื่อสารผ่านสื่อต่างๆ ในลักษณะงานออกแบบไทม์เบส (Time-Based Design)

อนศ. 301 การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

3 (1- 4 – 4)

CDD 301 Classic Animation and Stop Motion

ศึกษาแนวคิดและหลักทฤษฎีของแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคแบบดั้งเดิม ตั้งแต่การวาดไปจนถึงการขยับทีละภาพ รวมถึงทดลองการใช้เครื่องมือ วัสดุ ที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ดินสอ ดิน น้ำมัน ตึกตา สิ่งรอบตัว ไปจนถึงมนุษย์

อนศ. 302 การผลิตภาพยนตร์วิดีโอ

3 (1- 4 – 4)

CDD 302 Video Production

ศึกษาและปฏิบัติการผลิตสื่อวิดีโอและภาพยนตร์สั้น โดยศึกษากระบวนการผลิตทั้งหมดในการสร้างงาน ตั้งแต่เครื่องมือ สถานที่ในการถ่ายทำ การเตรียมการถ่ายทำ การตัดต่อ การลำดับภาพ และการอัดเสียงประกอบ โดย เน้นรูปแบบการสื่อสารและการเล่าเรื่องตามจุดมุ่งหมายของสื่อแต่ละแบบ เช่น ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์โฆษณา

อนศ. 303 การออกแบบเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว

3 (1- 4 – 4)

CDD 303 Visual Effect

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับพื้นฐานการเรียงและจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการนำมาจากแหล่งต่างๆ รวมถึงการสร้างเทคนิคพิเศษต่างๆ สำหรับงานภาพเคลื่อนไหว โดยใช้การผสมผสานกันระหว่างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสร้างสรรค์ภาพเสมือนจริงหรือเหนือจริง สำหรับแอนิเมชัน วิดีโอ มิวสิควิดีโอ หรือภาพยนตร์

อนศ. 304 การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ 3 (1- 4 – 4)

CDD 304 3D Modeling and Animation

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับพื้นฐานการสร้างภาพสามมิติโดยการขึ้นรูปจำลอง (Model) เพื่อนำไปใช้ในการสร้างงานออกแบบ 3 มิติ เช่น ภาพยนตร์ เกมส์ มิวสิควิดีโอ ด้วยโปรแกรมการออกแบบ 3 มิติ เช่น 3D Max และ Maya

อนศ. 406 การจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 3 (1- 4 – 4)

CDD 406 Digital Compositing and Matte Painting

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเรียงและจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการนำมาจากแหล่งต่างๆ โดยเน้นที่การประกอบตกแต่งภาพพื้นหลัง หรือการเปลี่ยนฉากสถานที่ที่ไม่มีจริงให้เป็นฉากประกอบในแอนิเมชัน วิดีโอ หรือภาพยนตร์

อนศ. 305 การถ่ายภาพโฆษณา 3 (1- 4 – 4)

CDD 305 Advertising Photography

ศึกษาและเรียนรู้หลักการถ่ายภาพวัตถุต่างๆ การจัดแสงและคุณภาพของแสงที่เหมาะสมกับวัตถุพื้นผิวต่างๆ การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดสิ่งของประกอบฉาก รวมถึงการวางแผนความคิดและกำหนดเนื้อหา ในการถ่ายภาพ เพื่อนำไปใช้ในงานโฆษณาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี (6 หน่วยกิต)

อน. 251 การนำเสนอและการเตรียมผลงานสำหรับการออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (3 – 0 – 6)

CD 251 Presentation and Portfolio for Communication Design

ศึกษาแนวทางการนำเสนอผลงาน เตรียมผลงาน และจัดทำผลงานส่วนบุคคล เพื่อใช้สมัครงานและศึกษาต่อในอนาคต

อน. 252 การพิมพ์ซิลสกรีน 3 (1- 4 – 4)

CD 252 Silk Screen

ศึกษาทฤษฎีและปฏิบัติการพิมพ์ซิลสกรีนกับสื่อสิ่งพิมพ์บนวัสดุต่างๆ เพื่อสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบนิเทศศิลป์

อน. 253 กระบวนการพิมพ์ 3 (1 – 4 – 4)

CD 253 Print Production

ศึกษาทฤษฎีและปฏิบัติการพิมพ์ซิลสกรีนกับสื่อสิ่งพิมพ์บนวัสดุต่างๆ เพื่อสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงาน
ออกแบบนิเทศศิลป์

อน. 354 ประเด็นร่วมสมัยในการออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (3- 0 – 6)

CD 354 Contemporary Issues in Communication Design

ศึกษาอิทธิพลของการออกแบบนิเทศศิลป์ที่มีต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ความเชื่อ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ
การเมืองและสังคม รวมทั้งศึกษาอิทธิพลของกระแสและแนวทางการออกแบบนิเทศศิลป์ร่วมสมัย

อน. 355 การสร้างสรรค์งานโฆษณา 3 (1- 4 – 4)

CD 355 Creative Advertising

ศึกษาพื้นฐานการสร้างสรรค์งานออกแบบโฆษณา เรียนรู้การวิเคราะห์จุดเด่นของสินค้า บริการ กลุ่มเป้าหมาย
กระบวนการสร้างสรรค์ การกำหนดแนวความคิด (Concept) และแนวคิดหลัก (Big Idea) รวมถึง
วิธีการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

อน. 356 วัฒนธรรมและการออกแบบ 3 (3- 0 – 6)

CD 356 Culture and Design

ศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับงานออกแบบ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง สังคม ความเป็นอยู่ การใช้ชีวิต และ
ความเชื่อของคนในประเทศอื่น อาจศึกษาและดูงานภายในประเทศหรือต่างประเทศ

อน. 357 สัมมนาวิชาชีพการออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (3- 0 – 6)

CD 357 Seminar in Communication Design

ศึกษาประเด็นปัจจุบันด้านการออกแบบนิเทศศิลป์จากผู้มีประสบการณ์ในสาขาวิชาชีพ และวิเคราะห์
ประเด็นที่เป็นสถานการณ์ปัจจุบัน โดยคำนึงถึงจริยธรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพ มีความรับผิดชอบต่อสังคม พร้อมทั้ง
สามารถนำแนวความคิดมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์เป็นแรงบันดาลใจ

อน. 358 การออกแบบเสียง 3 (1- 4 – 4)

CD 358 Sound Design

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบเสียงสำหรับการสร้างสรรค์สื่อภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างความเข้าใจถึง
ความสำคัญของเสียงที่มีผลต่อการรับรู้และการสื่อสารด้วยสื่อภาพเคลื่อนไหว รวมถึงได้ฝึกการใช้เครื่องมือที่มี
มาตรฐานการใช้งานจริงในปัจจุบัน

อน. 359 การออกแบบเกมส์ขั้นพื้นฐาน 3 (1- 4 – 4)

CD 359 Game Design Fundamentals

ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา ทฤษฎี และองค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบเกมส์ รวมถึงการฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบเกมส์เบื้องต้น