

## หลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 135 หน่วยกิต

### 3.1.1 โครงสร้างหลักสูตร

#### หลักสูตรทางวิชาการ

#### แผนการศึกษาแบบปกติ

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	135	หน่วยกิต
<b>ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</b>	<b>30</b>	<b>หน่วยกิต</b>
กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	9	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาบังคับ	15	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเลือก	6	หน่วยกิต
<b>ข. หมวดวิชาเฉพาะ</b>	<b>99</b>	<b>หน่วยกิต</b>
กลุ่มวิชาแกน	36	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ	42	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก	6	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาโท	15	หน่วยกิต
<b>ค. หมวดวิชาเลือกเสรี</b>	<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>

### 3.1.2 รายวิชา

หลักเกณฑ์การกำหนดรหัสของวิชาในหมวดวิชาเฉพาะของสาขาวิชาการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และ  
ประสบการณ์ดิจิทัล มีดังนี้

1. กำหนดรหัสไว้ 6 ตัว สามตัวแรกเป็นตัวอักษร สามตัวหลังเป็นตัวเลข เช่น นปด. 201
2. อักษร 3 ตัวแรก หมายถึง สาขาวิชา เช่น

    นศ. หมายถึง สาขาวิชานิติศาสตร์

    นปด. หมายถึง สาขาวิชาการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล ตัวเลข 3  
ตัวหลัง หมายถึง เลขกำกับรายวิชา โดยตัวเลขแรก หมายถึง ชั้นปีของนักศึกษา และตัวเลขสองหลักหลัง หมายถึง  
เลขกำกับรายวิชา

### 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)

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	

**ข. หมวดวิชาเฉพาะ (99 หน่วยกิต)**

**กลุ่มวิชาแกน (36 หน่วยกิต)**

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

อก.303	ภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพนิเทศศาสตร์	3 (3 - 0 - 6)
EN 303	English for Communication Arts Profession	
นศ.001	การสื่อสาร: แนวคิดทฤษฎีและการปฏิบัติ	3 (3 - 0 - 6)
CA 001	Communication: Theories and Practices	
นศ.002	กฎหมายและจริยธรรมสื่อ	3 (3 - 0 - 6)
CA 002	Media Law and Ethics	
นศ.003	ศิลปะแห่งการพูด	3 (3 - 0 - 6)
CA 003	Art of Speaking	
นศ.004	การถ่ายภาพดิจิทัล	3 (2 - 2 - 6)
CA 004	Digital Photography	
นศ.005	ศิลปะแห่งการเล่าเรื่อง	3 (3 - 0 - 6)
CA 005	Art of Storytelling	
นศ.006	การสื่อสารการตลาดในยุคดิจิทัล	3 (3 - 0 - 6)
CA 006	Marketing Communications in Digital Age	
นศ.007	การรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล	3 (3 - 0 - 6)
CA 007	Media and Information Literacy	
นศ.008	แนวโน้มเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร	3 (3 - 0 - 6)
CA 008	Trends in Communication Technology	
นศ.009	สื่อและธุรกิจบันเทิง	3 (3 - 0 - 6)
CA 009	Media and Entertainment Business	
นศ.011	ปฏิบัติการการออกแบบสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล	3 (2 - 2 - 6)
CA 011	Creative Design Workshop	
นศ.013	เส้นทางของประสบการณ์แบบดิจิทัล	3 (3 - 0 - 6)
CA 013	Digital Experience Journey	

**กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (42 หน่วยกิต)**

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

นปด.201	ความเข้าใจพื้นฐานอุตสาหกรรมเนื้อหาระดับนานาชาติ	3 (3 - 0 - 6)
CDE 201	Understanding International Content Industry	

นปด.202	การเล่าเรื่องในสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
CDE 202	Digital Media Narrative	
นปด.203	การออกแบบงานสร้างสำหรับการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
CDE 203	Production Design for Creative Content Production and Digital Experience	
นปด.204	เทคนิคพื้นฐานการผลิตงานในสื่อดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
CDE 204	Digital Media Foundation Techniques	
นปด.205	การออกแบบแนวคิดและทิศทางสำหรับการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
CDE 205	Conceptualization and Direction for Creative Content Production and Digital Experience	
นปด.206	การออกแบบและถ่ายภาพเคลื่อนไหว	3 (2 – 2 – 6)
CDE 206	Moving Image Design and Production	
นปด.207	ปฏิบัติการหลังการถ่ายทำ	3 (2 – 2 – 6)
CDE 207	Post-Production Workshop	
นปด.301	การบริหารจัดการโครงการด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
CDE 301	Project Management in Creative Content Production and Digital Experience	
นปด.302	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานนิเทศศาสตร์	3 (3 – 0 – 6)
CDE 302	Artificial Intelligence for Communication Arts	
นปด.303	วิทยาการข้อมูลสำหรับนิเทศศาสตร์	3 (3 – 0 – 6)
CDE 303	Data Science for Communication Arts	
นปด.304	การผลิตสื่อความเป็นจริงเสมือนและความเป็นจริงเสริมเพื่อเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
CDE 304	Virtual Reality and Augmented Reality for Creative Content and Digital Experience	
นปด.401	การหาทุน และการเป็นผู้ประกอบการด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
CDE 401	Fundraising and Entrepreneurship in Creative Content Production and Digital Experience	
นปด.402	ฝึกงานด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	6 (0 – 36 – 6)
CDE 402	Creative Content Production and Digital Experience Internship หรือ	
นปด.403	โครงการสารนิพนธ์ด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	6 (3 – 6 – 8)
CDE 403	Degree Project in Creative Content Production and Digital Experience	

### **กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก (6 หน่วยกิต)**

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนวิชาเฉพาะด้าน-เลือกจากกลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือกที่ด้านสนใจ 1 กลุ่ม

ตนเอง)

	- <b>กลุ่มการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์</b>	
นปด.311	การผลิตเนื้อหาขนาดสั้นและสื่อใหม่	3 (3 - 0 - 6)
CDE 311	Short Form and New Media Production	
นปด.312	การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก	3 (3 - 0 - 6)
CDE 312	Infographic Production	
	- <b>กลุ่มการออกแบบประสบการณ์ดิจิทัล</b>	
นปด.321	การผลิตสื่อเชิงโต้ตอบ	3 (3 - 0 - 6)
CDE 321	Interactive Media Production	
นปด.322	การผลิตอีเวนต์เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	3 (2 - 2 - 6)
CDE 322	eSport Event Production	

**กลุ่มวิชาโท (15 หน่วยกิต) (สำหรับนักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล )**

นักศึกษาภาควิชาการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัลสามารถเลือกเรียนวิชาโท ได้จาก

1) กลุ่มวิชาที่ภาควิชาอื่นของคณะนิเทศศาสตร์กำหนดให้เป็นวิชาโท หรือ

2) กลุ่มวิชาของคณะอื่นที่คณะนิเทศศาสตร์อนุมัติให้เรียนเป็นวิชาโท

\*\*การปรับเปลี่ยนรายวิชาในกลุ่มวิชาโทให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี

**ผู้รับผิดชอบกลุ่มวิชาโท**

ดร.พีรชัย เกิดสินธุ์

- PH.D. (Screen Media Research), Brunel University London, U.K, 2559

- M.A. (Film History and Criticism), University of East London, U.K., 2543

- นศ.บ. (การภาพยนตร์และภาพนิ่ง), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539

วิชาโทการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล (สำหรับนักศึกษาที่ไม่ได้เรียนในสาขาวิชาการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล ) นักศึกษาเรียน 5 วิชาที่สาขาวิชาการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล กำหนดดังต่อไปนี้

		หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาคด้วยตนเอง)
นศ.013	เส้นทางประสบการณ์แบบดิจิทัล	3 (3 - 0 - 6)
CA 013	Digital Experience Journey	
นปด.200	ความเข้าใจพื้นฐานอุตสาหกรรมเนื้อหาระดับนานาชาติ	3 (3 - 0 - 6)
CDE 200	Understanding International Content Industry	
นปด.302	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับนิเทศศาสตร์	3 (3 - 0 - 9)

CDE 302	Artificial Intelligence for Communication Arts	
นปด.303	วิทยาการข้อมูลสำหรับงานนิเทศศาสตร์	3 (3 – 0 – 6)
CDE 203	Data Science for Communication Arts	
นปด.322	การผลิตอีเว้นท์เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	3 (2 – 2 – 6)
CDE 322	eSport Event Production	

### ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในคณะหรือมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

		หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
นปด.509	งานผลิตสื่อด้านเสียง	3 (2 – 2 – 6)
CDE 509	Audio Production	
นปด.511	เทคนิคพิเศษทางภาพและการแก้ไขสี	3 (2 – 2 – 6)
CDE 511	Color Grading and Visual Effect	
นปด.512	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์สำหรับงานนิเทศศาสตร์	3 (2 – 2 – 6)
CDE 512	Human-Computer Interaction for Communication Arts Practices	
นปด.513	การเขียนโค้ดสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3 (3 – 0 – 6)
CDE 513	Coding for Creative Industry	
นปด.514	การวางแผนสื่อโดยยึดคนดู	3 (3 – 0 – 6)
CDE 514	Audience-based Planning	
นศ. 551	การค้นคว้าอิสระ	3 (0 – 0 – 12)
CA 551	Independent Study	
นศ.552	การสื่อสารมวลชนระหว่างประเทศ	3 (3 – 0 – 6)
CA 552	International Mass Communication	
นศ.553	การสื่อสารเพื่อการพัฒนา	3 (3 – 0 – 6)
CA 553	Development Communication	
นศ.554	การบริการวิชาการแก่สังคม	3 (0 – 6 – 6)
CA 554	Integrated Academic Social Responsibility	
นศ.555	การจัดโครงการเพื่อการมีส่วนร่วมกับสังคม	3 (0 – 6 – 6)
CA 555	Social Engagement Project	
นศ.556	การจัดการเทศกาลดนตรี	3 (3 – 0 – 6)
CA 556	Music Festival Management	
นศ.557	การปฏิบัติการเทศกาลดนตรี	3 (0 – 6 – 6)
CA 557	Music Festival Workshop	

นศ.558	วิทยาการทหาร	3 (3 – 0 – 6)
CA 558	Military Science	
นศ.559	การพัฒนาความมั่นคงแห่งชาติ	3 (3 – 0 – 6)
CA 559	National Security Development	

**หมายเหตุ** ทุกรายวิชาที่เป็น 3 (3-0-6) แบ่งเป็นการบรรยาย 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยมีการฝึกปฏิบัติร่วมกันระหว่าง นักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนและการศึกษาด้วยตนเองของนักศึกษา 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### คำอธิบายรายวิชา

ก. 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 และหัวข้ออื่นๆ ในระดับสากลในสถานการณ์ที่ซับซ้อนมากขึ้น

#### 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 เพื่อให้ให้นักศึกษารู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น และแก้ปัญหาต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตได้ตามศักยภาพ เพื่อให้นักศึกษาพร้อมปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุข

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





รายวิชานี้มุ่งวิพากษ์หลักการพื้นฐานของกฎหมายและจริยธรรมของสื่อ เพื่อสำรวจปฏิสัมพันธ์ระหว่างกฎหมาย (สิทธิและเสรีภาพ) และจริยธรรม (จรรยาบรรณของวิชาชีพ) ซึ่งมีผลกับสื่อ โดยให้ความสำคัญกับสิทธิทางกฎหมาย ลิขสิทธิ์ทางปัญญา และข้อจำกัดต่างๆ อันเกิดจากลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละประเภท

นศ.003 ศิลปะแห่งการพูด 3 (3 – 0 – 6)  
CA 003 Art of Speaking

ศึกษาหลักเกณฑ์และรูปแบบการพูดประเภทต่างๆ การเตรียมข้อมูล การนำเสนอความคิดผ่านการพูด และการใช้สื่อประกอบ การฝึกฝนการพูดตามวัตถุประสงค์และโอกาสที่แตกต่างกัน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นศ.004 การถ่ายภาพดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)  
CA 004 Digital Photography

รายวิชานี้มุ่งศึกษาหลักการพื้นฐานและการประยุกต์ใช้การถ่ายภาพดิจิทัล หัวข้อการเรียนการสอนประกอบไปด้วย การใช้กล้อง การถ่ายภาพแบบต่างๆ การปรับปรุงแก้ไขภาพโดยใช้ซอฟต์แวร์ การพิมพ์ภาพ ความเข้าใจในสุนทรียะ และผลกระทบของภาพถ่ายต่อสังคม

นศ.005 ศิลปะแห่งการเล่าเรื่อง 3 (3 – 0 – 6)  
CA 005 Art of Storytelling

ศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องที่ปรากฏในสื่อประเภทต่างๆ การเล่าเรื่องผ่านถ้อยคำ ภาพและเสียง คุณลักษณะที่ควรมีของเรื่องเล่า เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารความหมายและความรู้สึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้จินตนาการ และประสบการณ์รอบตัวในการสร้างสรรค์เรื่องเล่า รวมถึงทักษะการฟัง การมองหาประเด็น การเลือกสรรเนื้อหา การคิดวิเคราะห์ และการสรุปใจความที่ส่งเสริมการเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพ

นศ.006 การสื่อสารการตลาดในยุคดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)  
CA 006 Marketing Communications in Digital Age

รายวิชานี้มุ่งให้นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสาร แนวความคิด และการออกแบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ อีกทั้งสามารถประยุกต์และประเมินผลการสื่อสารได้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทฤษฎีต่างๆ เช่น ทฤษฎีการสื่อสารของมนุษย์ การสื่อสารมวลชน รวมถึงสื่อและเทคโนโลยีใหม่

นศ.007 การรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสาร 3 (3 – 0 – 6)  
CA 007 Media and Information Literacy

ศึกษาคุณลักษณะและธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภท บทบาท หน้าที่ จริยธรรมตลอดจนความรับผิดชอบของสื่อต่อสังคม ผลกระทบต่อผู้รับสาร อิทธิพลของสื่อต่อการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ วิพากษ์ และตั้งคำถามตามหลักทฤษฎี และแนวความคิดทางด้าน

การสื่อสารเพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อ

นศ.008 แนวโน้มเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร 3 (3 - 0 - 6)

CA 008 Trends in Communication Technology

ศึกษาถึงรูปแบบและแนวโน้มเทคโนโลยีทางการสื่อสารยุคดิจิทัลตั้งแต่ปัจจุบันไปจนถึงอนาคตนวัตกรรมทางด้านอุปกรณ์อัจฉริยะ (Smart Devices) รูปแบบต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ระบบการแพร่ภาพ และกระจายเสียงที่เน้นความคมชัดสูง วิดีโอ 360 องศา และเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Virtual Reality) อิทธิพลจากเทคโนโลยีเก็บธุรกรรมออนไลน์ (Blockchain) สามารถนำเทคโนโลยีการสื่อสารดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการทำงานด้านสื่อในทุกรูปแบบได้

นศ.009 สื่อและธุรกิจบันเทิง 3 (3 - 0 - 6)

CA 009 Media and Entertainment Business

ศึกษาคุณลักษณะ และคุณสมบัติของสื่อทั้งออนไลน์และออฟไลน์ประเภทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับแวดวงอุตสาหกรรมธุรกิจบันเทิงและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลากหลายแขนง ทั้งการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ การจัดกิจกรรมพิเศษ ฯลฯ มีการเชื่อมโยงแนวคิดด้านการตลาด การสื่อสารการตลาด การประเมินสถานการณ์ การวิเคราะห์สื่อและกลุ่มเป้าหมาย การวิเคราะห์บริษัท การวางแผนกลยุทธ์ การประเมินความคุ้มค่า ตลอดจนการบริหารงานธุรกิจบันเทิง

นศ.011 ปฏิบัติการการออกแบบสร้างสรรค์เนื้อหา 3 (2 - 2 - 6)

CA 011 Creative Design Workshop

หลักการเบื้องต้นของการออกแบบสร้างสรรค์ด้านกราฟิก โดยใช้ซอฟต์แวร์ที่นิยมใช้ในบริษัทด้านการออกแบบกราฟิก โดยจะชี้ให้เห็นความแตกต่างของกราฟิกแบบเวกเตอร์และแรสเตอร์ ทฤษฎีสี เทคนิคการออกแบบ และการประกอบสร้างตัวแบบและเทคนิคอื่นๆ ที่จำเป็นในงานออกแบบ

นศ.013 เส้นทางของผู้บริโภคยุคดิจิทัล 3 (3 - 0 - 6)

CA 013 Digital Consumer Journey

ศึกษาและทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้บริโภคในโลกยุคดิจิทัล การเข้าถึงสื่อและเนื้อหาของผู้บริโภค ทั้งมิติของสถานที่ ช่วงเวลา และแพลตฟอร์ม เนื้อหาที่เหมาะสมกับช่องทาง สถานการณ์และความต้องการของผู้บริโภค

### **กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (42 หน่วยกิต)**

นปด.201 ความเข้าใจพื้นฐานอุตสาหกรรมเนื้อหาระดับนานาชาติ 3 (3 - 0 - 6)

CDE 201 Understanding International Content Industry

รายวิชานี้มุ่งศึกษาวิวัฒนาการอุตสาหกรรมเนื้อหาระดับนานาชาติ โครงสร้างอุตสาหกรรมเนื้อหาระดับนานาชาติ แนวคิดและรูปแบบธุรกิจของบริษัทผู้ผลิตและเผยแพร่เนื้อหาระดับนานาชาติ ทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและ

ออนไลน์ ตลาดเนื้อหาระดับนานาชาติ รวมถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีในโลกยุคดิจิทัล ที่มีผลต่อพัฒนาการของการสร้างสรรค์เนื้อหาและช่องทางใหม่ๆ

นปด.202 การเล่าเรื่องในสื่อดิจิทัล 3 (3 - 0 - 6)

CDE 202 Digital Media Narrative

ศึกษาและเรียนรู้หลักสำคัญ และเทคนิคการเขียนบทในรูปแบบต่างๆ ในสื่อดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่อง การวิเคราะห์กลยุทธ์การเขียน และสามารถประยุกต์ใช้รูปแบบของบทได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งสามารถเล่าเรื่องได้อย่างสร้างสรรค์

นปด.203 ปฏิบัติการการออกแบบงานสร้างสำหรับเนื้อหาสร้างสรรค์และงานออกแบบ  
ประสบการณ์ 3 (2 - 2 - 6)

CDE 203 Production Design for Creative Content Production and Digital Experience

รายวิชานี้มุ่งศึกษาพื้นฐานการออกแบบงานสร้างอย่างสร้างสรรค์ในเชิงสุนทรียศาสตร์และในเชิงเทคนิค รวมถึงพื้นฐานการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ของงานสร้างในสื่อจอ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา การจัดอีเว้นท์ ออกแบบแนวคิดในการนำเสนอ การตีความและดัดแปลงบทออกมาเป็นภาพ การออกแบบในเชิงองค์ประกอบศิลป์ และการออกแบบแสงและบรรยากาศ

นปด.204 เทคนิคพื้นฐานการผลิตงานในสื่อดิจิทัล 3 (2 - 2 - 6)

CDE 204 Digital Media Foundation Techniques

ศึกษาทฤษฎี ฝึกปฏิบัติ และศึกษาดูงานด้านเทคนิคขั้นพื้นฐานการผลิตงานในสื่อดิจิทัล การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อให้ก้าวทันต่อเทคโนโลยีการผลิตเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ศึกษาประเภทและรูปแบบของเครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆ ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพต่อลักษณะการผลิตเนื้อหาอันสอดคล้องกับทบทบริบทสังคมและวัฒนธรรม

นปด.205 การกำกับทิศทางสำหรับงานผลิตเนื้อหาและประสบการณ์ดิจิทัล 3 (3 - 0 - 6)

CDE 205 Conceptualization and Direction for Creative Content Production and Digital Experience

หลักการในการออกแบบแนวคิดและทิศทางของการผลิตสื่อและการออกแบบประสบการณ์ในโลกยุคดิจิทัล การตีความความต้องการและโจทย์ทางธุรกิจ การออกแบบเนื้อหาทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ การควบคุมทิศทางของเนื้อหา การสร้างสรรค์องค์ประกอบ กระบวนการนำเสนอ และการกำกับการผลิตเนื้อหา

นปด.206 การออกแบบและการถ่ายภาพเคลื่อนไหว 3 (2 - 2 - 6)

CDE 206 Moving Image Design and Production

ศึกษาทฤษฎีและหลักปฏิบัติในการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลประเภทต่างๆ การออกแบบภาพ การจัดแสง การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบ ฝึกปฏิบัติการถ่ายทำสื่อด้านภาพ

นปด.207 ปฏิบัติการหลังการถ่ายทำ 3 (2 - 2 - 6)

CDE 207 Post-production Workshop

ศึกษาสุนทรียะและหลักการของกระบวนการหลังการถ่ายทำ พัฒนาการทางความคิดและเทคนิคการตัดต่อ ลำดับภาพเพื่อสื่อความหมาย การทำกราฟิก วิชวลเอฟเฟกซ์ การแก๊ส การมิกซ์เสียง ตลอดจนถึงเรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน การใช้อุปกรณ์และโปรแกรมตัดต่อทางคอมพิวเตอร์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการวิชาชีพ

นปด.301 การบริหารจัดการโครงการด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์ และประสบการณ์ดิจิทัล 3 (3 - 0 - 6)

CDE 301 Project Management in Creative Content Production and Digital Experience

ศึกษาหลักการวางแผนกระบวนการผลิต การควบคุมงบประมาณ การสรรหาบุคลากร การบริหารบุคคล การประเมินผลโครงการ บทบาทของการเป็นผู้อำนวยการผลิตในโครงการด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล

นปด.302 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับนิเทศศาสตร์ 3 (3 - 0 - 6)

CDE 302 Artificial Intelligence for Communication Arts

ศึกษานิยามของพฤติกรรมชาญฉลาด อิทธิพลของปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่องานนิเทศศาสตร์ การแก้ปัญหาด้วยการค้นหา การค้นหาแบบไม่มีข้อมูล การค้นหาแบบมีข้อมูล การกำหนดเงื่อนไขเพื่อช่วยในการแก้ปัญหา ออกแบบนวัตกรรมด้านสื่อและการออกแบบประสบการณ์ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจากปัญญาประดิษฐ์

นปด.303 วิทยาการข้อมูลสำหรับงานนิเทศศาสตร์ 3 (3 - 0 - 6)

CDE 303 Data Science for Communication Arts

ศึกษานิยาม พัฒนาการ ความสำคัญของวิทยาศาสตร์ข้อมูลที่มีต่องานนิเทศศาสตร์ การวิเคราะห์ข้อมูล Big Data ทักษะที่จำเป็นในการเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดระบบข้อมูล การแปลความหมายข้อมูล การใช้ประโยชน์จากข้อมูล การมองหาโอกาสทางธุรกิจ เพื่อการทำความเข้าใจลักษณะและพฤติกรรมผู้บริโภคในทางนิเทศศาสตร์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจากวิทยาการข้อมูลเพื่องานนิเทศศาสตร์

นปด.304 การผลิตสื่อความเป็นจริงเสมือนและความเป็นจริงเสริมเพื่อเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล 3 (2 - 2 - 6)

CDE 304 Virtual Reality and Augmented Reality for Creative Content and Digital Experience

ศึกษาประวัติศาสตร์และพัฒนาการของการใช้เทคโนโลยีสร้างความเป็นจริงเสมือน (VR) และความเป็นจริงเสริม (AR) ในงานผลิตสื่อและงานออกแบบฉาก การฉายภาพลงบนพื้นที่ (Projection mapping) การใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์เพื่อการผลิต การออกแบบเนื้อหาที่ทันสมัย นวัตกรรมสื่อเพื่อการแสดง งานส่งเสริมการตลาด การให้ข้อมูลและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

นปด.401 การหาทุน และการเป็นผู้ประกอบการด้านผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์ และประสบการณ์ดิจิทัล 3 (3 - 0 - 6)

CDE 401 Fundraising and Entrepreneurship in Creative Content Production and Digital Experience

ศึกษาหลักการออกแบบธุรกิจ การมองหาโอกาสจากช่องว่างทางการตลาด การแสวงหาทุน รูปแบบการระดมทุน รูปแบบธุรกิจ การทำแผนธุรกิจ การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเก็บธุรกรรมออนไลน์ (Blockchain) บทบาทของการเป็นผู้อำนวยความสะดวก และการเป็นผู้ประกอบการด้านสื่อและธุรกิจบันเทิง

นปด.402 ฝึกงานด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล 6 (0 - 36 -6)

CDE 402 Creative Content Production and Digital Experience Internship

วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป และมีหน่วยกิตสะสมในรายวิชาเฉพาะด้าน-บังคับไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต การฝึกงานของนักศึกษา กับ ผู้ประกอบการ หรือองค์กรด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และการประสบการณ์ดิจิทัลในภาคเรียนสุดท้ายก่อนสำเร็จการศึกษา เพื่อให้ศึกษามีประสบการณ์ในงานด้านฝึกงานด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัลโดยนักศึกษาจะต้องทำรายงานประกอบการฝึกงานและ/หรือศึกษาค้นคว้าการนำแนวคิดทฤษฎีเพื่อสร้างสรรค์โครงการสำเร็จการศึกษา ทั้งนี้จะอยู่ภายใต้การควบคุมและการประเมินผลของอาจารย์ร่วมกับหน่วยงานภายนอก

นปด.403 โครงการสารนิพนธ์ด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล 6 (3 - 6 - 8)

CDE 403 Degree Project in Creative Content Production and Digital Experience

วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป และมีหน่วยกิตสะสมในรายวิชาเฉพาะด้าน-บังคับไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต การพัฒนาโครงการนิพนธ์ด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัลที่สมบูรณ์พร้อมเผยแพร่ต่อสาธารณชน และมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองโจทย์ความต้องการของอุตสาหกรรม ทั้งภายในประเทศและระดับนานาชาติ หรือเทศบาลระดับนานาชาติ นักศึกษาจะต้องนำเสนอข้อเสนอโครงการให้คณะกรรมการที่แต่งตั้งโดยภาค

วิชาการผลิตสื่อนวัตกรรมพิจารณาอนุมัติ และต้องจัดทำสารนิพนธ์ที่สังเคราะห์การเรียนรู้ภายหลังการสร้างสรรค  
โครงการนิพนธ์ดังกล่าวเสร็จสิ้น

### **กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก (6 หน่วยกิต)**

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนวิชาเฉพาะด้าน-เลือกจากกลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือกที่ด้านสนใจ 1 กลุ่ม

#### **- กลุ่มวิชาการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์**

นปด.311 การผลิตเนื้อหาขนาดสั้นและสื่อใหม่ 3 (3 - 0 - 6)

CDE 311 Short form and New Media Production

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อขนาดสั้น (Short-form) เพื่อเผยแพร่ในสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ประเภทต่างๆ ได้แก่ ภาพยนตร์สั้น สปอตโฆษณา (Spot) มิวสิควิดีโอ (Music video) สารคดีองค์กร (Corporate video) คลิปไวรัล (Viral clip) ตัวอย่างรายการ (Teaser) และรายการสั้นคั่นช่วงเวลา (Filler) โดยเน้นการวางแผนความคิด การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล Big Data รูปแบบการนำเสนอที่สร้างสรรค์และตอบโจทย์ความต้องการของภาค ธุรกิจและสังคม

นปด.312 การผลิตสื่ออินโฟกราฟิก 3 (3 - 0 - 6)

CDE 312 Infographic Production

ศึกษาการวิเคราะห์ข้อมูล เรียนรู้การเรียบเรียงข้อมูลต่างๆ อย่างเป็นระบบผ่านการนำเสนอด้วยสัญลักษณ์ ภาพ การเล่าเรื่องด้วยแผนภาพและตัวอักษร รวมถึงฝึกปฏิบัติการออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลให้สามารถสื่อสารข้อมูล ที่มีความซับซ้อนให้เข้าใจง่ายและมีประสิทธิภาพ

#### **- กลุ่มวิชาการออกแบบประสบการณ์ดิจิทัล**

นปด.321 การผลิตสื่อเชิงโต้ตอบ 3 (2- 2 - 6)

CDE 321 Interactive Media Production

ศึกษาความหมาย พัฒนาการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสื่อเชิงโต้ตอบ เพื่อกิจกรรมทางการตลาด งานนิทรรศการ งานแสดงศิลปะ นวัตกรรมสื่อ ฝึกปฏิบัติการการออกแบบการผลิต การควบคุมการผลิต การจัดการ ด้านสถานที่และอุปกรณ์เทคโนโลยี

นปด.322 การผลิตอีเว้นท์เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ 3 (2- 2 - 6)

CDE 322 eSport Event Production

ศึกษาความหมาย พัฒนาการ และองค์ประกอบของการจัดอีเว้นท์เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ การวางแผนการผลิต การจัดการการแข่งขัน การจัดการด้านสถานที่และอุปกรณ์ การวางแผนการตลาด การถ่ายทอดการแข่งขัน การทำสื่อประชาสัมพันธ์

### ค. หมวดวิชาเลือกเสรี (6 หน่วยกิต)

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในหลักสูตรอื่นๆของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต หรือนักศึกษาสามารถเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

นปด.509 งานผลิตสื่อด้านเสียง 3 (2 - 2 - 6)

CDE 509 Audio Production

รายวิชานี้มุ่งศึกษาการสร้างสรรคและประยุกต์ใช้เสียงและดนตรีเพื่อสร้างสรรค์สื่ออนวัตกรรม รวมถึงสื่อวิทยุและโทรทัศน์ เพื่อสื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอไปยังผู้บริโภคอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ นักศึกษาจะได้ฝึกปฏิบัติการผลิตเสียงจริง ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนการผลิตผลงานที่ได้รับมอบหมายด้วยห้องปฏิบัติการ อีกทั้งนักศึกษายังสามารถออกแบบและคัดเลือกเสียงหรือประเภทดนตรีให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่สอดคล้องกับสภาพการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม

นปด.511 เทคนิคพิเศษทางภาพและการแก้ไข 3 (2 - 2 - 6)

CDE 511 Color Grading and Visual Effect

ฝึกปฏิบัติการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพและการแก้ไข นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทฤษฎีสี หลักการแก้ไขด้วยซอฟต์แวร์ การสร้างภาพ 3 มิติ การเคลื่อนไหว การสร้างพื้นผิว การจัดแสง เทคนิคการซ้อนภาพ โมชันแคปเจอร์ เบื้องต้น (Motion Capture) การสร้างเทคนิคพิเศษขั้นพื้นฐาน

นปด.512 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์สำหรับงานนิเทศศาสตร์ 3 (2 - 2 - 6)

CDE 512 Human-Computer Interaction for Communication Arts Practices

ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยของมนุษย์ ศักยภาพมนุษย์และคอมพิวเตอร์ ที่ส่งผลต่อการออกแบบอินเทอร์เฟซของจุดสัมผัสบริการ (touch point) การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ การออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบเพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำ

นปด.513 การเขียนโค้ดสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 3 (3 - 0 - 6)

CDE 513 Coding for Creative Industry

ศึกษาประวัติศาสตร์ ความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและบริบททางสังคมเพื่อเข้าใจพัฒนาการของการเขียนโค้ดที่ใช้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ความสำคัญของการเขียนโค้ดเพื่อแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อรวมทั้งเข้าใจกระบวนการ แนวคิด และประโยชน์ของการเขียนโค้ด พร้อมกับฝึกปฏิบัติการเขียนโค้ดเบื้องต้นด้วยการใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการคิดแบบโค้ดดิ้งกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



นปด.514 การวางแผนสื่อโดยยึดคนดู 3 (3 – 0 – 6)

CDE 514 Audience-based Planning

ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และรูปแบบของเครื่องมือหรือช่องทางการวางแผนสื่อสารต่างๆ โดยเน้นการทำความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภค การเข้าถึงและการเสฟสื่อทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ศึกษาหลักการการวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด กลยุทธ์ของการใช้สื่อรูปแบบใหม่เพื่อสร้างความผูกพันและส่งเสริมการขาย

นศ.551 การค้นคว้าอิสระ 3 (0 – 0 – 12)

CA 551 Independent Study

ศึกษาค้นคว้าอย่างละเอียด หรือวิจัยในหัวข้อ ประเด็นหรือปัญหาทางนิเทศศาสตร์ที่นักศึกษาให้ความสนใจเป็นพิเศษ โดยจัดทำรายงานภายใต้การควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษา

นศ.552 การสื่อสารมวลชนระหว่างประเทศ 3 (3 – 0 – 6)

CA 552 International Mass Communication

ศึกษาระบบการสื่อสารมวลชนของประเทศต่างๆ และการสื่อสารมวลชนระหว่างชาติ เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างโดยเน้นทางด้านวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ วิเคราะห์โครงสร้างของระบบในแต่ละประเทศที่มีความสัมพันธ์ต่อสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง

นศ.553 การสื่อสารเพื่อการพัฒนา 3 (3 – 0 – 6)

CA 553 Development Communication

ศึกษาบทบาทหน้าที่ของการสื่อสารที่มีต่อการพัฒนาบุคคล ชุมชน สังคมและประเทศชาติ ปัญหา อุปสรรคในการสื่อสารเพื่อพัฒนาและแนวทางแก้ไข ศึกษาและวิเคราะห์นโยบายการสื่อสารแห่งชาติกับการพัฒนาบุคคล ชุมชน สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง รวมทั้งค้นหาแนวทางการนำการสื่อสารไปใช้พัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นศ.554 การบริการวิชาการแก่สังคม 3 (0 – 6 – 6)

CA 554 Integrated Academic Social Responsibility

ศึกษา เรียนรู้การจัดโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชนและสังคมในรูปแบบต่างๆ เช่น การให้คำปรึกษา การอบรม การจัดประชุม การจัดเวทีเสวนา และการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่มีการบูรณาการเชิงสหวิทยาการร่วมกับการเรียนการสอน การวิจัย และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

นศ.555 การจัดการโครงการเพื่อการมีส่วนร่วมกับสังคม 3 (0 – 6 – 6)

CA 555 Social Engagement Project

ฝึกปฏิบัติการจัดการโครงการเพื่อการมีส่วนร่วมต่อสังคม การประสานสัมพันธ์กับผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนากระบวนการมีส่วนร่วม เรียนรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมสร้างสรรค์คุณประโยชน์ในด้านต่างๆ ที่ตอบสนองต่อความต้องการ

และสอดคล้องกับบริบทขององค์การภาครัฐและเอกชน องค์การอิสระ องค์การสาธารณะชุมชน องค์การวิชาชีพ และ  
สังคมโดยกว้างอย่างเป็นรูปธรรม

นศ.556      การจัดการเทศกาลดนตรี      3 (3 – 0 – 6)

CA 556      Music Festival Management

ศึกษาเนื้อหา แนวความคิด ปรัชญา รูปแบบของงานเทศกาลดนตรี ที่มีความแตกต่างตามประเภทดนตรี  
การพัฒนางานเทศกาลดนตรีสู่สากล ธุรกิจบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลดนตรี ศึกษาถึงวิธีการคิดสร้างสรรค์ ตลอดจน  
ศึกษากระบวนการผลิตทุกขั้นตอน เพื่อนำมาใช้ปฏิบัติจริง ได้อย่างถูกต้องเข้าใจ

นศ.557      การปฏิบัติการเทศกาลดนตรี      3 (0 – 6 – 6)

CA 557      Music Festival Workshop

ฝึกปฏิบัติการการจัดเทศกาลดนตรีในรูปแบบต่างๆ การคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ การเตรียมการ การบริหาร  
งบประมาณ การผลิตสื่อ การตลาด การประชาสัมพันธ์ การดำเนินการตามแผนงาน ตลอดจนกระบวนการจัดเทศกาล  
ดนตรีทุกขั้นตอน

นศ.558      วิทยาการทหาร      3 (3 – 0 – 6)

CA 558      Military Science

ศึกษาให้เกิดความรู้ความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทหารกับพลเรือนในการป้องกันประเทศ รวมทั้งมี  
ความรู้ความเข้าใจอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับวิทยาการทหาร สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ ตลอดจนสามารถ  
ประเมินข้อมูล แนวคิด และหลักฐานใหม่ๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาต่อ  
สถานการณ์ที่เกิดขึ้นและเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างสร้างสรรค์

นศ.559      การพัฒนาความมั่นคงแห่งชาติ      3 (3 – 0 – 6)

CA 559      National Security Development

ศึกษาให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องความรู้ทั่วไปทางทหาร ความมั่นคงปลอดภัยแห่งชาติและยุทธศาสตร์  
รวมทั้งให้มองเห็นถึงความจำเป็น ของความร่วมมือและการประสานการปฏิบัติระหว่างพลเรือนและทหาร อันจะ  
ก่อให้เกิดความมั่นคงปลอดภัยแห่งชาติ