

หลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 135 หน่วยกิต

3.1.1 โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรทางปฏิบัติการ

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	135	หน่วยกิต
ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	9	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาบังคับ	15	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเลือก	6	หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ	90	หน่วยกิต
วิชาเฉพาะพื้นฐาน	30	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์	6	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์	6	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี	18	หน่วยกิต
วิชาเฉพาะด้าน	60	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเฉพาะสาขา	42	หน่วยกิต
- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ	21	หน่วยกิต
- วิชาเฉพาะด้าน-เลือก	21	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาโครงการ	9	หน่วยกิต
วิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	9	หน่วยกิต
/วิชาบูรณาการการเรียนรู้ร่วมการทำงาน		
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	15	หน่วยกิต

3.1.2 รายวิชา

หลักเกณฑ์การกำหนดรหัสของวิชาในหมวดวิชาเฉพาะของสาขาวิชาสื่อดิจิทัลมีดังนี้

1. กำหนดรหัสไว้ 6 ตัว สองตัวแรกเป็นตัวอักษร สามตัวหลังเป็นตัวเลขเช่น ดจท. 200
2. อักษร 3 ตัวแรก หมายถึง สาขาวิชา เช่น
 ทลย. หมายถึง สาขาวิชาเทคโนโลยี
 ดจท. หมายถึง สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
3. ตัวเลข 3 ตัวหลัง หมายถึง เลขกำกับรายวิชา

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

อก. 001

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

3 (0 – 6 – 3)

EN 001

English for Everyday Communication

อก. 002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคม	3 (0 – 6 – 3)
EN 002	English for Social Communication	
อก. 003	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับสากล	3 (0 – 6 – 3)
EN 003	English for Global Communication	

กลุ่มวิชาบังคับ (15 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

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-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียน 2 รายวิชา จากรายวิชาดังต่อไปนี้

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 90 หน่วยกิต

วิชาเฉพาะพื้นฐาน (30 หน่วยกิต)

<u>กลุ่มวิชาพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ (6 หน่วยกิต)</u>	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ทลย. 001 วิทยาศาสตร์กับความคิดสร้างสรรค์	3 (3 – 0 – 6)
TEC 001 Science and Creativity	
ทลย. 002* วิทยาศาสตร์ชีวิตเพื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์	3 (0 – 6 – 3)
TEC 002 Life Sciences for Creative Learning	
<u>กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ (6 หน่วยกิต)</u>	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ทลย. 009 คณิตศาสตร์กับความคิดสร้างสรรค์	3 (3 – 0 – 6)
TEC 009 Mathematics and Creativity	
ทลย. 010 คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
TEC 010 Fundamental Mathematics for Digital Media	
<u>กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี (18 หน่วยกิต)</u>	หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ทลย. 003* เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกส์สามมิติ	3 (0 – 6 – 3)
TEC 003 3D Computer Graphics Technology	
ทลย. 004* เทคโนโลยีการถ่ายภาพดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
TEC 004 Digital Photography Technology	
ทลย. 005 เทคโนโลยีทางภาพและดนตรี	3 (3 – 0 – 6)
TEC 005 Visual and Music Technology	
ทลย. 006* การสร้างผลพิเศษทางภาพเบื้องต้น	3 (0 – 6 – 3)
TEC 006 Introduction to Visual Effects	
ทลย. 007* ปฏิบัติการโครงการสตูดิโอขั้นพื้นฐาน	3 (0 – 6 – 3)
TEC 007 Fundamental Studio Project Workshop	
ทลย. 008* เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกส์สองมิติ	3 (0 – 6 – 3)
TEC 008 2D Computer Graphics Technology	
หมายเหตุ: * รายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ	
วิชาเฉพาะพื้นฐานประกอบด้วยรายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ 18 หน่วยกิต และรายวิชาที่เป็นทฤษฎี 12 หน่วยกิต	

วิชาเฉพาะด้าน (60 หน่วยกิต)

<u>กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเฉพาะสาขา (42 หน่วยกิต)</u>	
- <u>วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (21 หน่วยกิต)</u>	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ดจท. 201 การเล่าเรื่องด้วยภาพ	3 (3 – 0 – 6)
DGM 201 Visual Storytelling	
ดจท. 202 การบริหารจัดการและธุรกิจสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DGM 202 Digital Media Business and Management	
ดจท. 205* การถ่ายภาพยนตร์เพื่องานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3 (0 – 6 – 3)
DGM 205 Cinematography for Animation and Visual Effects	
ดจท. 206 การเขียนบทสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)

DGM 206 Script Writing for Digital Media	
ดจท. 207* การผลิตเสียงเบื้องต้น	3 (0 – 6 – 3)
DGM 207 Introduction to Sound Production	
ดจท. 301* กระบวนการหลังการผลิต	3 (0 – 6 – 3)
DGM 301 Video Post-Production	
ดจท. 491* การผลิตภาพเคลื่อนไหว	3 (0 – 6 – 3)
DGM 491 Moving Image Production	
หมายเหตุ: * รายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ	
วิชาเฉพาะด้าน-บังคับประกอบด้วยรายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ 12 หน่วยกิต และรายวิชาที่เป็นทฤษฎี 9 หน่วยกิต	

- วิชาเฉพาะด้าน-เลือก (21 หน่วยกิต)

เลือกเรียนตามความสนใจ 21 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

ดจท. 303* ระบบไฟฟ้าพื้นฐาน	3 (0 – 6 – 3)
DGM 303 Basic Electrical System	
ดจท. 304* พื้นฐานทางอิเล็กทรอนิกส์และการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น	3 (0 – 6 – 3)
DGM 304 Basic Electronics and Programming	
ดจท. 305* ระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี	3 (0 – 6 – 3)
DGM 305 Computer System and Technology	
ดจท. 306* การเขียนโปรแกรมควบคุมอุปกรณ์	3 (0 – 6 – 3)
DGM 306 Computer Programing and its application	
ดจท. 307* เทคโนโลยีการแสดงผลภาพและการประมวลผลภาพดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 307 Imaging and Photographic Technology	
ดจท. 308* เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี 1	3 (0 – 6 – 3)
DGM 308 Entertainment Technology I	
ดจท. 309* เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี 2	3 (0 – 6 – 3)
DGM 309 Entertainment Technology II	
ดจท. 311* การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	3 (0 – 6 – 3)
DGM 311 Essential Drawing for Animation	
ดจท. 312* การวาดภาพดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 312 Digital Painting	
ดจท. 313* การออกแบบตัวละคร	3 (0 – 6 – 3)
DGM 313 Character Design	
ดจท. 314* การจัดแสงและการประมวลผลภาพ	3 (0 – 6 – 3)
DGM 314 Lighting and Rendering	
ดจท. 315* ประติมากรรมดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 315 Digital Sculpture	
ดจท. 321 ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ	3 (3 – 0 – 6)
DGM 321 History of Photography	
ดจท. 322* เทคนิคการถ่ายภาพ	3 (0 – 6 – 3)
DGM 322 Photography Techniques	

ดจท. 323* โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในงานถ่ายภาพ	3 (0 – 6 – 3)
DGM 323 Basic Image Editing and Management Application	
ดจท. 324* การถ่ายภาพในสตูดิโอ	3 (0 – 6 – 3)
DGM 324 Studio Photography	
ดจท. 331 ทฤษฎีดนตรีและพื้นฐานการเขียนเพลง	3 (3 – 0 – 6)
DGM 331 Music Theory and Basic Song Writing	
ดจท. 332* เทคโนโลยีการบันทึกเสียง 1	3 (0 – 6 – 3)
DGM 332 Recording Technology I	
ดจท. 333* การเสริมคุณภาพเสียง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 333 Sound Reinforcement	
ดจท. 334* เทคนิคการผสมเสียง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 334 Mixing Techniques	
ดจท. 335 * การสังเคราะห์เสียง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 335 Sound Synthesis	
ดจท. 341* แอนิเมชัน	3 (0 – 6 – 3)
DGM 341 Animation	
ดจท. 342* การกำหนดลักษณะตัวละคร 3 มิติ	3 (0 – 6 – 3)
DGM 342 3D Character Set Up	
ดจท. 343* การเคลื่อนไหวตัวละคร	3 (0 – 6 – 3)
DGM 343 Character Animation	
ดจท. 351* การสร้างผลพิเศษทางภาพ 1	3 (0 – 6 – 3)
DGM 351 Visual Effects I	
ดจท. 352* การสร้างผลพิเศษทางภาพ 2	3 (0 – 6 – 3)
DGM 352 Visual Effects II	
ดจท. 353* เทคนิคการประกอบภาพขั้นสูง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 353 Advanced Compositing Techniques	
ดจท. 354* การจำลองพลศาสตร์	3 (0 – 6 – 3)
DGM 354 Dynamic Simulations	
ดจท. 361 ธุรกิจระหว่างประเทศด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3 (3 – 0 – 6)
DGM 361 International Business in Animation and Visual Effects	
ดจท. 365* ภาษาญี่ปุ่นสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 365 Japanese for Digital Media Communication	
ดจท. 366* ภาษาจีนสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 366 Chinese for Digital Media Communication	
ดจท. 367* ภาษาเกาหลีสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 367 Korean for Digital Media Communication	
ดจท. 368* ภาษาฝรั่งเศสสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 368 French for Digital Media Communication	
ดจท. 371* การพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 371 Photography Digital Printing	
ดจท. 372* การจัดแสงในงานถ่ายภาพดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)

DGM 372	Lighting for Digital Photography	
ดจท. 373*	การถ่ายภาพบุคคล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 373	People Photography	
ดจท. 374*	โปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูงในงานถ่ายภาพ	3 (0 – 6 – 3)
DGM 374	Digital Imaging in Photography	
ดจท. 375*	วิดีโอ فوتเทจสำหรับภาพสต็อก	3 (0 – 6 – 3)
DGM 375	Video Footage for Stock	
ดจท. 381*	เทคโนโลยีการบันทึกเสียง 2	3 (0 – 6 – 3)
DGM 381	Recording Technology II	
ดจท. 382*	เทคนิคการผสมเสียงขั้นสูง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 382	Advanced Mixing Techniques	
ดจท. 383*	การออกแบบเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 383	Sound Design for Digital Media	
ดจท. 393	การวิเคราะห์วิจารณ์สื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DGM 393	Digital Media Analysis and Criticism	
ดจท. 394*	การลำดับภาพสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 394	Digital Media Editing	
ดจท. 395*	ภาษาญี่ปุ่นสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล II	3 (0 – 6 – 3)
DGM 395	Japanese for Digital Media Communication II	
ดจท. 396*	ภาษาจีนสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล II	3 (0 – 6 – 3)
DGM 396	Chinese for Digital Media Communication II	
ดจท. 397*	ภาษาเกาหลีสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล II	3 (0 – 6 – 3)
DGM 397	Korean for Digital Media Communication II	
ดจท. 398*	ภาษาฝรั่งเศสสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล II	3 (0 – 6 – 3)
DGM 398	French for Digital Media Communication II	
ดจท. 399*	ภาพกราฟิกส์เคลื่อนไหว 3 มิติ	3 (0 – 6 – 3)
DGM 399	3D Motion Graphics	
ดจท. 441*	การจำลองพลศาสตร์สำหรับตัวละคร	3 (0 – 6 – 3)
DGM 441	Character Dynamic Simulations	
ดจท. 461	การควบคุมการผลิตงานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3 (3 – 0 – 6)
DGM 461	Producing for Animation and Visual Effects	
ดจท. 471*	การถ่ายภาพเชิงพาณิชย์	3 (0 – 6 – 3)
DGM 471	Commercial Photography	
ดจท. 481*	การสร้างสรรค์ดนตรีเบื้องต้นสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 481	Basic Music Creation for Digital Media	
ดจท. 519*	การออกแบบอินเตอร์เฟซและการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	3 (0 – 6 – 3)
DGM 519	User Interface and User Experience Design	
ดจท. 524*	การออกแบบเชิงแนวคิด	3 (0 – 6 – 3)
DGM 524	Conceptual Design	
ดจท. 527*	ภาพกราฟิกส์เคลื่อนไหว	3 (0 – 6 – 3)
DGM 527	Motion Graphics	

ดจท. 535* การถ่ายภาพข่าวและสารคดี 3 (0 – 6 – 3)

DGM 535 Journalism and Documentary Photography

ดจท. 540* แอนิเมชัน 2 มิติ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 540 2D Animation

หมายเหตุ: * รายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ

วิชาเฉพาะด้าน-เลือก ประกอบด้วยรายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ 156 หน่วยกิต และรายวิชาที่เป็นทฤษฎี 15 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาโครงการ (9 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

ดจท. 212* โครงการสตูดิโอ 1

3 (0 – 6 – 3)

DGM 212 Studio Project I

ดจท. 213* โครงการสตูดิโอ2

3 (0 – 6 – 3)

DGM 213 Studio Project II

ดจท. 214* โครงการสตูดิโอ3

3 (0 – 6 – 3)

DGM 214 Studio Project III

หมายเหตุ: * รายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ

กลุ่มวิชาโครงการ ประกอบด้วยรายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ 9 หน่วยกิต

วิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/วิชาบูรณาการการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (9 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

ดจท. 400 การเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ

3 (3 – 0 – 6)

DGM 400 Career Preparation

ดจท. 435* การวิจัยและพัฒนาโครงการสารนิพนธ์

3 (0 – 6 – 3)

DGM 435 Degree Project Research and Development

ดจท. 436* โครงการสารนิพนธ์สื่อดิจิทัล

3 (0 – 6 – 3)

DGM 436 Degree Project in Digital Media

หมายเหตุ: * รายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ

วิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/วิชาบูรณาการการเรียนรู้ร่วมการทำงาน ประกอบด้วยรายวิชาที่เป็นวิชาทางปฏิบัติการ 6 หน่วยกิต และและรายวิชาที่เป็นทฤษฎี 3 หน่วยกิต

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 15 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย

ตนเอง)

ดจท. 510 การถ่ายภาพขาว-ดำ

3 (0 – 6 – 3)

DGM 510 Black & White Photography

ดจท. 511 การถ่ายภาพแฟชั่น

3 (0 – 6 – 3)

DGM 511 Fashion Photography

ดจท. 512 ระบบโซน

3 (0 – 6 – 3)

DGM 512 Zone System

ดจท. 513	การถ่ายภาพภูมิทัศน์	3 (0 – 6 – 3)
DGM 513	Landscape Photography	
ดจท. 514	ธุรกิจการถ่ายภาพ	3 (0 – 6 – 3)
DGM 514	The Business of Photography	
ดจท. 515	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย	3 (0 – 6 – 3)
DGM 515	Selected Topics in Digital Media	
ดจท. 516	การตลาดสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 516	Digital Content Marketing	
ดจท. 517	การวาดฉากสำหรับวิชวลเอฟเฟค	3 (0 – 6 – 3)
DGM 517	Matte Painting for Visual Effects	
ดจท. 518	การแสดงสำหรับแอนิเมชัน	3 (0 – 6 – 3)
DGM 518	Acting for Animation	
ดจท. 520	การอนิเมชันเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์	3 (0 – 6 – 3)
DGM 520	Motion Capture Technology Implementation	
ดจท. 521	การเขียนโปรแกรมไพทอนและเมล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 521	Scripting in Python & MEL	
ดจท. 522	การสร้างแบบจำลองขั้นสูง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 522	Advanced Modeling	
ดจท. 523	การสร้างแบบจำลองสิ่งมีชีวิต	3 (0 – 6 – 3)
DGM 523	Creature Modeling	
ดจท. 525	สต็อปโมชัน	3 (0 – 6 – 3)
DGM 525	Stop Motion	
ดจท. 526	เทคนิคการสร้างแบบจำลองและการเคลื่อนไหวแบบโปรซีดูรัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 526	Procedural Modeling and Animation Techniques for Visual Effects	
ดจท. 528	การสังเคราะห์เสียงขั้นสูง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 528	Advanced Sound Synthesis	
ดจท. 529	การออกแบบเสียงขั้นสูง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 529	Advanced Sound Design	
ดจท. 530	ศิลปะเสียง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 530	Sound Arts	
ดจท. 531	การผลิตเสียงสำหรับเกมคอมพิวเตอร์	3 (0 – 6 – 3)
DGM 531	Computer Games Sound Production	
ดจท. 532	เทคนิคการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์	3 (0 – 6 – 3)
DGM 532	Film Music Composition	
ดจท. 533	อคูสติกวิทยา	3 (0 – 6 – 3)
DGM 533	Acoustics	
ดจท. 534	การประพันธ์ดนตรีทดลอง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 534	Experimental Music Composition	
ดจท. 536	การออกแบบและพัฒนาพื้นผิวสำหรับแอนิเมชัน	3 (0 – 6 – 3)
DGM 536	Texturing Design and Development for Animation	
ดจท. 537	การสร้างผลพิเศษทางภาพ 3	3 (0 – 6 – 3)

DGM 537	Visual Effects III	
ดจท. 538	การเสริมคุณภาพเสียงขั้นสูง	3 (0 – 6 – 3)
DGM 538	Advanced Sound Reinforcement	
ดจท. 539	ประวัติศาสตร์แห่งภาพเคลื่อนไหว	3 (0 – 6 – 3)
DGM 539	History of Moving Images	
ดจท. 541	การออกแบบเพื่อการสื่อสารข้อมูล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 541	Information Design	
ดจท. 542	การดำเนินการแบรนด์บนมัลติแพลตฟอร์ม	3 (0 – 6 – 3)
DGM 542	Multi-Platform Brand Execution	
ดจท. 545	การเคลื่อนไหวตัวอักษร	3 (0 – 6 – 3)
DGM 545	Types in Motion	
ดจท. 546	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 2	3 (0 – 6 – 3)
DGM 546	Selected Topics in Digital Media II	
ดจท. 547	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 3	3 (0 – 6 – 3)
DGM 547	Selected Topics in Digital Media III	
ดจท. 548	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 4	3 (0 – 6 – 3)
DGM 548	Selected Topics in Digital Media IV	
ดจท. 549	การทดลองงานออกแบบการเคลื่อนไหวและสื่อผสม	3 (0 – 6 – 3)
DGM 549	Experimental Design in Motion Design and Mixed media	
ดจท. 550	การถ่ายภาพสถาปัตยกรรม	3 (0 – 6 – 3)
DGM 550	Architecture Photography	
ดจท. 551	การถ่ายภาพงานพิธี	3 (0 – 6 – 3)
DGM 551	Event Photography	
ดจท. 552	ทฤษฎีและการวิจารณ์ผลงานภาพถ่าย	3 (0 – 6 – 3)
DGM 552	Theory and Criticism in Photography	

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

คำอธิบายรายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (30 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

อก. 001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

3 (0 – 6 – 3)

EN 001 English for Everyday Communication

วิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการมีปฏิสัมพันธ์แบบพื้นฐาน รวมทั้งการแนะนำตัวเอง การบรรยายกิจวัตรประจำวัน การถามและตอบคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดส่วนตัวและเรื่องง่าย ๆ

อก. 002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคม 3 (0 – 6 – 3)

EN 002 English for Social Communication

วิชานี้มุ่งเน้นเรื่องการใช้ประโยคและสำนวนที่ใช้บ่อย ๆ เกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางด้านสังคม การแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นและสภาพแวดล้อมของบุคคลอื่น

อก. 003 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับสากล 3 (0 – 6 – 3)

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 การคิดแก้ปัญหาการเชื่อมโยงความคิด และสามารถเลือกเครื่องมือความคิดที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียน และการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ศท. 002 พลเมืองกับสังคมพลวัต 3 (3 – 0 – 6)

GE 002 Citizenship and Social Dynamics

ศึกษาคุณลักษณะที่ดีของความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย ได้แก่ การเคารพกฎหมาย การเคารพสิทธิผู้อื่น การเคารพความแตกต่าง และการรักษาอัตลักษณ์ความเป็นไทย รวมถึงการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์และการสร้างองค์ความรู้จากข้อมูลข่าวสารรอบตัวที่เกี่ยวกับด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง สังคมและวัฒนธรรม ทั้งนี้ เพื่อให้ นักศึกษารู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น และแก้ปัญหาต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตได้ตามศักยภาพ เพื่อให้ นักศึกษาพร้อมปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุข

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

GE 003 Cultivating Entrepreneurial Mindset

ศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นการคิดแบบเจ้าของ ประกอบด้วย มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นนักแสวงหาโอกาสในการทำธุรกิจ มีความกล้าตัดสินใจ มีความเป็นผู้นำ รอบรู้ ทันต่อเหตุการณ์ และสามารถทำงานเป็นทีม ศึกษาองค์ความรู้ในการประกอบธุรกิจอย่าง มีความรับผิดชอบต่อสังคมและการเป็นผู้ประกอบการตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์

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

ศท. 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)

นักศึกษาเลือกเรียน 2 รายวิชา จากรายวิชาดังต่อไปนี้

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

GE 006 Asia and the Global Community

ศึกษาการพัฒนาบทบาททางเศรษฐกิจ การเมือง ความสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศในทวีปเอเชีย ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมโลก

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

GE 007 Art of Life

ศึกษาการพัฒนามุมมองเรื่องสุนทรียภาพ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคม ทำให้เกิดทัศนคติเชิงบวก และเข้าใจเรื่องความหลากหลายทางรสนิยม มีแนวโน้มจะพัฒนามุมมองเรื่องรสนิยมและความงามให้เปิดกว้างขึ้น ส่งผลให้เพิ่มความเข้าใจในการชมงานประเภทศิลปะ ดนตรีและวรรณกรรม

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

GE 008 Health and Wellness for Life

ศึกษาความสำคัญของการดูแลสุขภาพการประเมินสุขภาพตนเองและคนใกล้ชิด การออกกำลังกาย เพื่อสุขภาพการส่งเสริมสุขภาพจิตและการจัดการทางอารมณ์ อาหารและยาที่มีผลต่อสุขภาพ การแพทย์ทางเลือก ภัยสังคม ผลกระทบสิ่งแวดล้อมต่อสุขภาพ และโรคอุบัติใหม่

ข. หมวดวิชาเฉพาะ (90 หน่วยกิต)

วิชาเฉพาะพื้นฐาน (30 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ (6 หน่วยกิต)

ทลย. 001 วิทยาศาสตร์กับความคิดสร้างสรรค์ 3 (3 – 0 – 6)

TEC 001 Science and Creativity

ศึกษากระบวนการคิดแบบวิทยาศาสตร์ การสังเกต การตั้งสมมุติฐาน การทดลอง การสรุปผล การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การนำกระบวนการคิดแบบวิทยาศาสตร์แก้ปัญหาโจทย์ของการสื่อสาร และการคิดสร้างสรรค์

ทลย. 002 วิทยาศาสตร์ชีวิตเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 3 (0 – 6 – 3)

TEC 002 Life Sciences for Creative Learning

ศึกษาโครงสร้างของสิ่งมีชีวิต ทั้ง คน สัตว์ และพืช สภาพแวดล้อมของที่อยู่อาศัย การปรับตัวเพื่อความอยู่รอดของสิ่งมีชีวิต เรียนรู้โครงสร้างที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ฝึกปฏิบัติวาดภาพและประยุกต์เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร หรือฉากขึ้นมาใหม่

กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ (6 หน่วยกิต)

ทลย. 009 คณิตศาสตร์กับความคิดสร้างสรรค์ 3 (3 – 0 – 6)

TEC 009 Mathematics and Creativity

ศึกษาความหมายและการพัฒนาความคิดเชิงคณิตศาสตร์ ความรู้พื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ ศิลปะ สัญลักษณ์ และธรรมชาติ การประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในงานด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์

ทลย. 010 คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

TEC 010 Fundamental Mathematics for Digital Media

ศึกษาความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นต่อวิชาชีพด้านการผลิตสื่อดิจิทัลโดยเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาด้านสื่อดิจิทัล การใช้คณิตศาสตร์ในการคำนวณพื้นฐานในการประกอบอาชีพ เช่น การคำนวณ Resolution ของจอภาพ สัดส่วน และการใช้แนวคิดคณิตศาสตร์ในการอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ที่จำเป็นต่อการทำงานด้านสื่อดิจิทัล

กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี (18 หน่วยกิต)

ทลย. 003 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกส์สามมิติ 3 (0 – 6 – 3)

TEC 003 3D Computer Graphics Technology

ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในงานภาพยนตร์ วิชวลเอฟเฟค แอนิเมชัน และเกม พื้นฐานของกระบวนการทำงาน 3 มิติ โดยเน้นในด้านการสร้างงานเคลื่อนไหวเบื้องต้น ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือและเทคนิคการทำงานแอนิเมชัน 3 มิติ

ทลย. 004 เทคโนโลยีการถ่ายภาพดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)

TEC 004 Digital Photography Technology

ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพ ส่วนประกอบต่างๆ ของกล้องดิจิทัลสะท้อนภาพเลนส์เดี่ยว เลนส์ อุปกรณ์เสริม การตั้งค่าแสง ระบบบันทึกภาพ ความละเอียด และการบันทึกไฟล์ การจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความงดงามและตกแต่งภาพในโปรแกรมที่ทันสมัย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการถ่ายภาพในแต่ละประเภทได้เหมาะสม

ทลย. 005 เทคโนโลยีทางภาพและดนตรี 3 (3 – 0 – 6)

TEC 005 Visual and Music Technology

ศึกษาหลักการเบื้องต้นของเสียงประกอบภาพยนตร์ สื่อทัศนศิลป์ประเภทอื่นๆ โดยการเรียนรู้ผ่านตัวอย่างของภาพยนตร์ประเภทต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของเสียงและดนตรีประกอบมีต่องานด้านสื่อดิจิทัล

ทลย. 006 การสร้างผลพิเศษทางภาพเบื้องต้น 3 (0 – 6 – 3)

TEC 006 Introduction to Visual Effects

ศึกษาหลักการและฝึกปฏิบัติการสร้างผลพิเศษทางภาพในสื่อดิจิทัล การทำคอมโพสิต (Compositing) เครื่องมือและเทคนิค เรียนรู้แนวคิด ศิลปะ ขั้นตอนและกระบวนการตลอดจนเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลพิเศษทางภาพทั้งแบบสองมิติและสามมิติ

ทลย. 007 ปฏิบัติการโครงการสตูดิโอขั้นพื้นฐาน 3 (0 – 6 – 3)

TEC 007 Fundamental Studio Project Workshop

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัลขั้นพื้นฐาน การกำหนดโครงการ เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า การพัฒนางานในขั้นตอนกระบวนการออกแบบ การผลิต ไปจนถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์แนวคิดและผลงานด้านสื่อดิจิทัล

ทลย.008 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกส์สองมิติ 3 (0 – 6 – 3)

TEC 008 2D Computer Graphics Technology

ศึกษาและฝึกปฏิบัติทักษะการออกแบบสองมิติสำหรับสื่อดิจิทัลและภาพยนตร์ โดยเน้นเรื่องทฤษฎี และการจัดองค์ประกอบ โดยใช้โปรแกรมที่เป็นมาตรฐานของอุตสาหกรรมด้านการตกแต่งภาพ และการเขียนภาพประกอบ

วิชาเฉพาะด้าน (60 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเฉพาะสาขา (42 หน่วยกิต)

- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (21 หน่วยกิต)

ดจท. 201 การเล่าเรื่องด้วยภาพ 3 (3 – 0 – 6)

DGM 201 Visual Storytelling

ศึกษาพื้นฐานและกระบวนการสร้างสตอรี่บอร์ด การสร้างโครงเรื่อง ภาษาภาพยนตร์ ฉาก ในการสร้างสรรค์สตอรี่บอร์ด รวมไปถึงกระบวนการก่อนการผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน

ดจท. 202 การบริหารจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DGM 202 Digital Media Business and Management

ศึกษาหลักการการตลาด การสร้างอัตลักษณ์ การวางแผนกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและจัดจำหน่ายสื่อดิจิทัล รวมไปถึงความรู้เบื้องต้นด้านลิขสิทธิ์ การบริหารลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)

ดจท. 205 การถ่ายภาพยนตร์เพื่องานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 3 (0 – 6 – 3)

DGM 205 Cinematography for Animation and Visual Effects

ศึกษาหลักการและเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ผ่านการสร้างภาพยนตร์สั้น เรียนรู้ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นของการสร้างภาพยนตร์และสื่อในระบบดิจิทัล ตลอดจนความเข้าใจในเทคนิคพื้นฐานของการใช้เครื่องมือการถ่ายทำในรูปแบบดิจิทัล การใช้งานกล้อง องค์ประกอบภาพ และการจัดแสง

ดจท. 206 การเขียนบทสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DGM 206 Script Writing for Digital Media

ศึกษาหลักการเขียนบทสำหรับสื่อดิจิทัลทั้งด้านรูปแบบและองค์ประกอบของบท การสร้างลักษณะนิสัยตัวละคร การสื่อสารความคิดและความรู้สึกผ่านภาพและองค์ประกอบอื่นๆ ฝึกปฏิบัติการเขียนบทสำหรับสื่อดิจิทัลโดยเริ่มจากการเขียนโครงร่าง และการพัฒนาเรื่องราวไปสู่บทสำหรับสื่อดิจิทัลที่สมบูรณ์

ดจท. 207 การผลิตเสียงเบื้องต้น 3 (0 – 6 – 3)

DGM 207 Introduction to Sound Production

ศึกษาการทำงานด้านเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล ความรู้พื้นฐานของระบบเครื่องเสียง หลักและวิธีการทำงานของอุปกรณ์ในห้องบันทึกเสียง การทำงานของดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) การตัดต่อเสียง เครื่องมือที่ใช้ในการประมวลผลเสียงและวิธีการใช้มีดี (MIDI) ในการผลิตเสียง

ดจท. 301 กระบวนการหลังการผลิต 3 (0 – 6 – 3)

DGM 301 Video Post Production

ศึกษากระบวนการ เทคนิค เทคโนโลยีที่สนับสนุนให้การปฏิบัติงานนิชวลเอฟเฟคในกระบวนการหลังการถ่ายทำมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงการตัดต่อ การปรับแก้สี และการผลิตผลงานในรูปแบบที่เหมาะสม

ดจท. 491 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 3 (0 – 6 – 3)

DGM 491 Moving Image Production

ฝึกปฏิบัติการการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การเล่าเรื่องและสื่อความหมายด้วยภาพ ขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล โดยเริ่มตั้งแต่การเขียนบท การวางแผน การถ่ายทำ การตัดต่อ และกระบวนการหลังการถ่ายทำอื่นๆ เพื่อให้สำเร็จเป็นภาพเคลื่อนไหวดิจิทัลที่สมบูรณ์

- วิชาเฉพาะด้าน-เลือก (21 หน่วยกิต)

เลือกเรียนตามความสนใจ 21 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

ดจท. 303 ระบบไฟฟ้าพื้นฐาน 3 (0 – 6 – 3)

DGM 303 Basic Electrical System

ศึกษาวงจรไฟฟ้าพื้นฐาน ฝึกปฏิบัติอ่านค่ากำลังไฟฟ้าจากอุปกรณ์ไฟฟ้า อุปกรณ์ต่อพ่วงทางไฟฟ้า และการประเมินขนาดของอุปกรณ์ต่อพ่วงทางไฟฟ้า ความปลอดภัยของการติดตั้งอุปกรณ์ไฟฟ้า การประเมินต้นทุนของงานไฟฟ้า ลักษณะโครงสร้างพื้นฐานและการรับน้ำหนักของอุปกรณ์ไฟฟ้า

ดจท. 304 พื้นฐานทางอิเล็กทรอนิกส์และการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น 3 (0 – 6 – 3)

DGM 304 Basic Electronics and Programming

ฝึกปฏิบัติออกแบบวงจรเบื้องต้น เครื่องมือวัดทางไฟฟ้า หลักการทำงานของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ชนิดต่างๆ ตัวต้านทาน ตัวเก็บประจุ ทรานซิสเตอร์ ไดโอด สวิตช์ ลำโพง แอลอีดี เฟด และไอซี ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมพื้นฐานอย่างน้อย 1 ภาษา สำหรับการติดต่อกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น

ดจท. 305 ระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี 3 (0 – 6 – 3)

DGM 305 Computer System and Technology

ศึกษาและฝึกปฏิบัติกับระบบคอมพิวเตอร์เบื้องต้นทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ โปรแกรมประยุกต์สำหรับงานด้านอินเทอร์เน็ต ระบบการสื่อสารของคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่าย รวมถึงการดูแลรักษาอุปกรณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายในงานอินเทอร์เน็ต

- ดจท. 306 การเขียนโปรแกรมควบคุมอุปกรณ์ 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 306 Computer Programing and its application
 ศึกษาค้นคว้าการเขียนโปรแกรมเพื่อประยุกต์ใช้งานการควบคุมอุปกรณ์ทางฮาร์ดแวร์ต่างๆ สำหรับการสร้างผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถใช้ในงานเอ็นเตอร์เทนเมนต์ได้อย่างเหมาะสม
- ดจท. 307 เทคโนโลยีการแสดงผลภาพและการประมวลผลภาพดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 307 Imaging and Photographic Technology
 ศึกษาหลักการและเทคโนโลยีในการแสดงผลภาพดิจิทัลผ่านอุปกรณ์แสดงผลแบบต่างๆ เทคนิคการประมวลผลภาพดิจิทัล รวมถึงการใช้โปรแกรมหรือไลบรารีสำเร็จรูปเพื่อนำภาพดิจิทัลไปประยุกต์ใช้งานในด้านต่างๆ เช่น สื่อโต้ตอบ ภาพยนตร์ หรือ เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น การประมวลผลภาพดิจิทัลขั้นสูง เช่น การติดตามวัตถุในภาพเพื่อควบคุมกลไกอัตโนมัติ การรู้จำวัตถุ
- ดจท. 308 เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี 1 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 308 Entertainment Technology I
 ศึกษาค้นคว้าหัวข้อที่น่าสนใจเกี่ยวกับพัฒนาการใหม่ๆ ทางเทคโนโลยีเอ็นเตอร์เทนเมนต์ เช่น การออกแบบเพื่อเอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี
- ดจท. 309 เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี 2 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 309 Selected Topics in Entertainment Technology II
 ศึกษาค้นคว้าหัวข้อที่น่าสนใจเกี่ยวกับพัฒนาการใหม่ๆ ทางเทคโนโลยีเอ็นเตอร์เทนเมนต์ เช่น Real Time 3D Interaction
- ดจท. 311 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 311 Essential Drawing for Animation
 ฝึกทักษะการถ่ายทอดโดยการวาดภาพของสิ่งที่เห็น เข้าใจถึงโครงสร้าง สัดส่วน เรียนรู้การใช้เส้นในการสร้างรูปทรง แสงเงา ลักษณะการเคลื่อนไหว และท่วงท่าในรูปแบบต่างๆ
- ดจท. 312 การวาดภาพดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 312 Digital Painting
 ศึกษาการนำเทคนิคการสร้างภาพ 2 มิติ ด้วยการวาดภาพ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการออกแบบส่วนต่างๆ ในภาพยนตร์ ทั้งการออกแบบตัวละคร ฉากหลัง รวมไปถึงการกำหนดอารมณ์และความรู้สึก (Mood and Tone) ของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง
- ดจท. 313 การออกแบบตัวละคร 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 313 Character Design
 ฝึกปฏิบัติการออกแบบตัวละครสำหรับแอนิเมชัน และเกม การสร้างภูมิหลังและทัศนคติ การสร้างลักษณะนิสัย การสร้างรายละเอียดแวดล้อมทั้งทางกายภาพ ทางจิตใจ และทางสังคมของตัวละคร การสร้างพัฒนาการของตัวละคร ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ความสำคัญของความต้องการและความปรารถนาของตัวละคร
- ดจท. 314 การจัดแสงและการประมวลผลภาพ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 314 Lighting and Rendering

ศึกษาหลักการและเทคนิคของงานจัดแสง ทั้งการจัดแสงด้วยไฟประเภทต่างๆ การจัดแสงเลียนแบบแสงธรรมชาติ การจัดแสงและการจำลองแสงในธรรมชาติด้วย HDRI การเรนเดอร์ด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อให้ได้ภาพที่มีความสมจริง และมีประสิทธิภาพสูงสุด

ดจท. 315 ประติมากรรมดิจิทัล

3 (0 – 6 – 3)

DGM 315 Digital Sculpture

ฝึกปฏิบัติการปั้นโมเดล 3 มิติ ด้วยเทคนิคการปั้น ศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการปั้นรูปตัวละคร การขึ้นรูปจากโมเดลพื้นฐาน การขึ้นรูปและเพิ่มรายละเอียดจากโมเดลที่มีโพลีกอนต่ำ เทคนิคการ Retopology เพื่อสร้างโมเดลที่มีโครงสร้างโพลีกอนที่สามารถนำไปใช้งานได้สะดวกในการใช้งาน กระบวนการใช้งานโปรแกรมประติมากรรมดิจิทัล 3 มิติ ร่วมกับโปรแกรม 3 มิติพื้นฐานอื่นๆ

ดจท. 321 ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ

3 (3 – 0 – 6)

DGM 321 History of Photography

ศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของการถ่ายภาพจากยุคเริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน แนวโน้มทางศิลปะและวิทยาการ ผลกระทบทางสังคมที่มีต่องานด้านการถ่ายภาพ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างในแนวคิดค่านิยมของแต่ละชาติในงานภาพถ่ายแบบต่างๆ ศึกษาแนวคิดของช่างภาพและผลงานที่สำคัญในแต่ละยุคสมัย

ดจท. 322 เทคนิคการถ่ายภาพ

3 (0 – 6 – 3)

DGM 322 Photography Techniques

ศึกษาหลักการและพื้นฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายภาพ ขั้นตอนการทำงาน หน้าที่ความรับผิดชอบในสายงานถ่ายภาพ ฝึกปฏิบัติการใช้อุปกรณ์ถ่ายภาพเบื้องต้น

ดจท. 323 โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในงานถ่ายภาพ

3 (0 – 6 – 3)

DGM 323 Basic Image Editing and Management Application

ศึกษาบทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ในงานถ่ายภาพ กระบวนการทำงาน เทคนิคคุณลักษณะและการใช้เครื่องมือขั้นพื้นฐานในการปรับแต่งและสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ เช่น Lightroom และ Photoshop เพื่อให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานเพื่อการเผยแพร่ตามช่องทางต่างๆ

ดจท. 324 การถ่ายภาพในสตูดิโอ

3 (0 – 6 – 3)

DGM 324 Studio Photography

เรียนรู้หลักการและฝึกปฏิบัติถ่ายภาพในสตูดิโอ การใช้กล้องถ่ายภาพขนาดต่างๆ เช่น การใช้กล้องถ่ายภาพขนาดกลาง กล้องถ่ายภาพขนาดใหญ่ ไฟถ่ายภาพ เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบชนิดต่างๆ ในสตูดิโอ

ดจท. 331 ทฤษฎีดนตรีและพื้นฐานการเขียนเพลง

3 (3 – 0 – 6)

DGM 331 Music Theory and Basic Songwriting

ศึกษาทฤษฎีดนตรี วิธีการประพันธ์บทเพลงเบื้องต้น ฝึกวิเคราะห์ผลงานเพลงในอดีตที่มีอิทธิพลต่อการประพันธ์เพลงในยุคปัจจุบัน

ดจท. 332 เทคโนโลยีการบันทึกเสียง 1 3 (0 – 6 – 3)

DGM 332 Recording Technology I

ศึกษากระบวนการบันทึกเสียงเบื้องต้น ตั้งแต่การบันทึกเสียงนอกสถานที่ การใช้เครื่องมืออุปกรณ์สำหรับการบันทึกเสียงทั่วไป การใช้และการเก็บรักษาอุปกรณ์ต่างๆ สำหรับการบันทึกเสียง ทั้งการจัดเตรียมขั้นตอนในการบันทึกเสียง การประเมินคุณภาพของเสียงที่บันทึก การแก้ไขปัญหาสำหรับการบันทึกเสียงนอกสถานที่ วิธีการทำรายการการบันทึกเสียง ทั้งการจัดทำดัชนี การจัดชนิดประเภทของเสียง และอุปกรณ์ในการจัดเก็บเสียงต้นฉบับ การนำเข้าเสียงที่บนซอฟต์แวร์ประเภทดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation)

ดจท. 333 การเสริมคุณภาพเสียง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 333 Sound Reinforcement

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องประมวลผลเสียงด้านต่างๆ เครื่องประมวลผลด้านความถี่ (Frequency Manipulation Processor) ด้านระดับความดัง (Loudness Manipulation Processor) ด้านพื้นที่และเวลา (Space and Time Manipulation Processor) และด้านการกล้ำสัญญาณ (Modulation Manipulation Processor) ปลั๊ก-อินประมวลผล (Processor Plug-In) สำหรับซอฟต์แวร์ดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) ชนิดต่างๆ ในระดับพื้นฐาน

ดจท. 334 เทคนิคการผสมเสียง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 334 Mixing Techniques

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการผสมเสียงตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น เพื่อที่จะสามารถผสมเสียงสำหรับ 2 ช่องเสียงให้กับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลชนิดอื่นๆ การประเมินเสียงดิบ (RAW Sound) ก่อนที่จะเริ่มทำการผสมเสียง การจัดระเบียบหมวดหมู่และวางแผนการผสมเสียง การจัดระดับความดัง การจัดตำแหน่ง การแก้ไขปัญหาต่างๆ ของเสียงที่ได้มา การสร้างคุณลักษณะพิเศษให้กับเสียง การประยุกต์ใช้เครื่องประมวลผลชนิดต่างๆ ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในการผสมเสียง

ดจท. 335 การสังเคราะห์เสียง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 335 Sound Synthesis

ศึกษาการใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงหรือซินธิไซเซอร์ทั้งฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ในการสังเคราะห์เสียงขั้นต้น การสังเคราะห์เสียงแบบเพิ่ม (Additive Synthesis) แบบลดทอน (Subtractive Synthesis) และแบบเก็บตัวอย่าง (Sampling Synthesis)

ดจท. 341 แอนิเมชัน 3 (0 – 6 – 3)

DGM 341 Animation

ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพ 3 มิติ การควบคุมโครงสร้างกระดูกตัวละคร การสร้างแอนิเมชันให้ได้การเคลื่อนไหวพื้นฐานต่างๆ เช่น การเคลื่อนที่ การเดินและวิ่งของตัวละคร การสร้างแอนิเมชันสั้นเพื่อนำเสนอเรื่องราว

ดจท. 342 การกำหนดลักษณะตัวละคร 3 มิติ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 342 3D Character Set Up

ฝึกปฏิบัติพัฒนาความสามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรมที่ใช้ในการทำการเคลื่อนไหว โดยเริ่มต้นตั้งแต่การใส่โครงสร้างให้กับโมเดลที่สร้างขึ้นเพื่อที่จะให้โมเดลที่สร้างขึ้นสามารถเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต รวมถึงการคำนวณความยืดหยุ่นต่างๆ ของวัตถุที่ติดกับโมเดล เช่น เสื้อผ้า เส้นผม ให้มีความสมจริง ตลอดจนการเตรียมตัวละครสำหรับให้ผู้อื่นนำไปใช้งานได้โดยสะดวก

ดจท. 343 การเคลื่อนไหวตัวละคร 3 (0 – 6 – 3)

DGM 343 Character Animation

ศึกษาทักษะการสร้างการเคลื่อนไหวตัวละคร โดยนำความรู้และทฤษฎีของการเคลื่อนไหวต่างๆ มาประยุกต์ใช้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ เข้าใจถึงการเคลื่อนไหว จังหวะ สีหน้า การขยับปาก และการแสดงออกด้วยท่าทางของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้น

ดจท. 351 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 1 3 (0 – 6 – 3)

DGM 351 Visual Effects I

ศึกษาองค์ประกอบพื้นฐานด้านวิชวลเอฟเฟค เรียนรู้การประกอบภาพงานวิชวลเอฟเฟค การรวมองค์ประกอบที่เป็นงาน 3 มิติ เข้ากับภาพยนตร์ รวมถึงการซ้อนภาพ การแมสกกิง (Masking) และแทรกสิ่งที่เคลื่อนไหว การทำโรโตสโคป (Rotoscope) และการทำเอฟเฟคต่างๆ

ดจท. 352 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 2 3 (0 – 6 – 3)

DGM 352 Visual Effects II

ศึกษาและฝึกปฏิบัติทักษะระดับกลางของการประกอบภาพ การทำงานกับฉากบลูสกรีน แม็ทซ์มูฟ การผสมรวมระหว่างภาพกับงาน 3 มิติ และการแก้ไขภาพ ตลอดจนการเรียนรู้กระบวนการทำงานสำหรับภาพยนตร์และโทรทัศน์ในระดับมืออาชีพ

ดจท. 353 เทคนิคการประกอบภาพขั้นสูง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 353 Advanced Compositing Techniques

ศึกษาเทคนิคและแนวความคิดของการประกอบภาพ โดยใช้ซอฟต์แวร์ระดับสูงที่เป็นที่นิยมในอุตสาหกรรม การประกอบภาพและงานที่มีความซับซ้อนสูง การใช้การเขียนสคริปต์ร่วมกับการประกอบภาพ การเก็บรายละเอียดต่างๆ ที่เป็นมาตรฐานของมืออาชีพ

ดจท. 354 การจำลองพลศาสตร์ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 354 Dynamic Simulations

ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้เทคนิคการสร้างวิชวลเอฟเฟคต่างๆ เช่น หิมะ ลมพายุ ไฟ หมอกควัน สำหรับภาพยนตร์

ดจท. 361 ธุรกิจระหว่างประเทศด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 3 (3 – 0 – 6)

DGM 361 International Business in Animation and Visual Effects

ศึกษาถึงแนวคิดและวิธีการจัดการธุรกิจแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟคระหว่างประเทศในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในการดำเนินธุรกิจ การทำการตลาด การจัดจำหน่าย การแสดงงานในนานาชาติ

ดจท. 365 ภาษาญี่ปุ่นสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)

DGM 365 Japanese for Digital Media Communication

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอ การนำเสนองานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

ดจท. 366 ภาษาจีนสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล

3 (0 – 6 – 3)

DGM 366 Chinese for Digital Media Communication

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาจีน โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอ การนำเสนองานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

ดจท. 367 ภาษาเกาหลีสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล

3 (0 – 6 – 3)

DGM 367 Korean for Digital Media Communication

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาเกาหลี โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอ การนำเสนองานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

ดจท. 368 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล

3 (0 – 6 – 3)

DGM. 368 French for Digital Media Communication

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาฝรั่งเศส โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอ การนำเสนองานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

ดจท. 371 การพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล

3 (0 – 6 – 3)

DGM 371 Photography Digital Printing

ศึกษาหลักการและการทำงานในกระบวนการพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัล การจัดการสี การควบคุมคุณภาพ คุณลักษณะและการทำงานของเครื่องพิมพ์ภาพถ่ายดิจิทัลแบบต่างๆ

ดจท. 372 การจัดแสงในงานถ่ายภาพดิจิทัล

3 (0 – 6 – 3)

DGM 372 Lighting for Digital Photography

ศึกษาหลักการทางศิลปะการจัดแสงทั้งในสตูดิโอ และสถานที่จริง ฝึกปฏิบัติการใช้งานไฟถ่ายภาพและอุปกรณ์ประกอบชนิดต่างๆ เพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายได้ตามวัตถุประสงค์ และเกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

ดจท. 373 การถ่ายภาพบุคคล

3 (0 – 6 – 3)

DGM 373 People Photography

ศึกษาประวัติศาสตร์ ทฤษฎี หลักการและรูปแบบการถ่ายภาพบุคคล การจัดแสงแสงไฟในสตูดิโอและแสงธรรมชาติสำหรับถ่ายภาพบุคคล การสร้างแนวความคิดและเรื่องราวในการถ่ายภาพบุคคล การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพถ่ายบุคคลในเชิงศิลปะ

ดจท. 374 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูงในงานถ่ายภาพ

3 (0 – 6 – 3)

DGM 374 Advanced Digital Imaging in Photography

ศึกษากระบวนการทำงานการใช้เครื่องมือ และเทคนิคขั้นสูงเพื่อปรับแต่งและสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรม Lightroom และ Photoshop ฝึกปฏิบัติประยุกต์ใช้โปรแกรมตกแต่งภาพขั้นสูงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย

ดจท. 375 การถ่ายคลิปรีวิดีโอเชิงพาณิชย์ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 375 Video Footage for Commercial

ศึกษาหลักการและเทคนิคในการถ่ายคลิปรีวิดีโอสั้น เพื่อนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ ข้อกำหนดของตัวแทนจำหน่ายทางด้านเทคนิคและทางด้านกฎหมาย แนวทางแก้ไขข้อผิดพลาดที่พบบ่อย การคิดวางแผนเตรียมงาน เพื่อให้คลิปรีวิดีโอให้ตรงตามความต้องการของตลาด เทคนิคการถ่ายทำและการปรับแต่งขั้นสุดท้ายเพื่อส่งงาน ศึกษาลักษณะของตัวแทนจำหน่ายในต่างประเทศ เงื่อนไขราคา การสมัครเริ่มต้นส่งขาย การอัปโหลดงาน การใส่รายละเอียดที่ถูกกำหนดไว้ การใส่คำค้น การส่งใบอนุญาตที่จำเป็น

ดจท. 381 เทคโนโลยีการบันทึกเสียง 2 3 (0 – 6 – 3)

DGM 381 Recording Technology II

วิชาบังคับก่อน: เคยเรียน ดจท.332

ศึกษาเทคนิคการบันทึกเสียงแบบต่างๆ ในห้องบันทึกเสียง การใช้อุปกรณ์ในห้องบันทึกเสียง ความแตกต่างระหว่างการบันทึกเสียงนอกและในสถานที่ ชนิดไมโครโฟนในห้องบันทึกเสียง การใช้ไมโครโฟนปริแอมป์ (Microphone Preamp) กับเสียงลักษณะต่างๆ ในภาพยนตร์ การบันทึกเสียงพากษ์และเสียงมนุษย์ การบันทึกเสียงโฟลีย์ (Foley) การบันทึกเสียงสำหรับใช้เป็นเสียงเอฟเฟค (Sound Effect) การบันทึกเสียงเครื่องดนตรี

ดจท. 382 เทคนิคการผสมเสียงขั้นสูง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 382 Advanced Mixing Techniques

วิชาบังคับก่อน: เคยเรียน ดจท.334

ศึกษาและฝึกปฏิบัติผสมเสียงเพื่อสื่อดิจิทัลที่มีมากกว่า 2 ช่องสัญญาณเสียง โดยเฉพาะในระบบเสียงรอบทิศทาง ระบบเสียง 5.1, 7.1 และแบบ Dolby Atmos หรือ DTS:X การออกแบบและวางแผนการผสมเสียง ตำแหน่งของแหล่งถ่ายทอดเสียงในโรงภาพยนตร์หรือระบบเสียงรอบทิศทางอื่นๆ การทำอัตโนมัติ (Automation) และกลัฟพารามิเตอร์ (Parameter Modulation) กับเสียงแทร็ก (Track) และปลั๊ก-อินต่างๆ การจัดความสมดุล ตำแหน่ง พื้นที่และเวลาของเสียงในระบบเสียงรอบทิศทาง

ดจท. 383 การออกแบบเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)

DGM 383 Sound Design for Digital Media

ศึกษาและฝึกปฏิบัติออกแบบเสียงสำหรับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์เสียง ทั้งเสียงที่เกิดขึ้นจริง และเสียงสังเคราะห์ขึ้นใหม่ ผสมผสานเพื่อเป็นเสียงในสื่อดิจิทัลชนิดต่างๆ รวมถึงการใช้อุปกรณ์สำหรับสังเคราะห์เสียงในภาพยนตร์ ทั้งไมโครโฟน อุปกรณ์ทั่วไป เครื่องดนตรีชนิดต่างๆ ซินธิไซเซอร์ (Synthesizer) แซมเพลอร์ (Sampler) เครื่องประมวลผล (Effect Processor) ผสมผสานกันเป็นเสียงที่เหมาะสม

ดจท. 393 การวิเคราะห์วิจารณ์สื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DGM 393 Digital Media Analysis and Criticism

ศึกษาทฤษฎีสื่อดิจิทัล และทฤษฎีการวิจารณ์สื่อดิจิทัลรูปแบบต่างๆ การเขียนบทวิจารณ์ จรรยาบรรณของนักวิจารณ์ ฝึกวิเคราะห์วิจารณ์สื่อดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลาย

ดจท. 394 การลำดับภาพสื่อดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)

DGM 394 Digital Media Editing

ศึกษาหลักการและกระบวนการลำดับภาพขั้นพื้นฐาน ขั้นตอนการทำงานและเทคนิควิธีการใช้อุปกรณ์เพื่อการตัดต่อ ฝึกปฏิบัติการตัดต่อสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ ตลอดจนเรียนรู้เทคนิคทางการตัดต่อที่สามารถนำมาสร้างประสิทธิภาพในการทำงานเพื่อเพิ่มประสิทธิผลของงานลำดับภาพ

ดจท. 395 ภาษาญี่ปุ่นสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล 2 3 (0 – 6 – 3)

DGM 395 Japanese for Digital Media Communication II

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นโดยการใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนขึ้น เน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอ เพื่อการนำเสนอทางด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

ดจท. 396 ภาษาจีนสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล 2 3 (0 – 6 – 3)

DGM 396 Chinese for Digital Media Communication II

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาจีนโดยการใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนขึ้น โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอเพื่อการนำเสนอทางด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

ดจท. 397 ภาษาเกาหลีสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล 2 3 (0 – 6 – 3)

DGM 397 Korean for Digital Media Communication II

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาเกาหลีโดยการใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนขึ้น เน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอเพื่อการนำเสนอทางด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

ดจท. 398 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล 2 3 (0 – 6 – 3)

DGM 398 French for Digital Media Communication II

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาฝรั่งเศสโดยการใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนขึ้น เน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอเพื่อการนำเสนอทางด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

ดจท. 399 ภาพกราฟิกส์เคลื่อนไหว 3 มิติ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 399 3D Motion Graphics

ศึกษาเรียนรู้การนำงานประเภทกราฟิกมาสร้างเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหว รู้จักการเปลี่ยนภาพ การออกแบบช่วงเวลา และระยะเวลาในการนำเสนอภาพที่เหมาะสม โดยพิจารณาจากองค์ประกอบอื่นๆ อันได้แก่ ความต่อเนื่องของภาพ สี หรือจังหวะของดนตรีที่ใช้ในงานการเคลื่อนไหวด้วยภาพกราฟิก

ดจท. 441 การจำลองพลศาสตร์สำหรับตัวละคร 3 (0 – 6 – 3)

DGM 441 Character Dynamic Simulations

ฝึกปฏิบัติการสร้างแบบจำลองตัวละครขั้นสูง การสร้างตัวละครที่มากกว่า 2 ขา การควบคุมตัวละครที่เหนือธรรมชาติ การใช้เทคนิคของไดนามิกเข้ากับตัวละคร การทำ Simulation เช่น เสื้อผ้า ผม ขน และการเคลื่อนไหวต่างๆ รวมถึงการนำข้อมูล Motion Capture มาใช้กับตัวละคร

ดจท. 461 การควบคุมการผลิตงานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 3 (3 – 0 – 6)

DGM 461 Producing for Animation and Visual Effects

ศึกษาบทบาท หน้าที่ของผู้บริหารโครงการสื่อดิจิทัล การวางแผนโครงการ การจัดตารางเวลา การจัดสรรทรัพยากรและทีมงาน ทั้งแอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค เพื่อเข้าใจถึงกระบวนการทำงานทั้งหมด และการประเมินโครงการ การบริหารการเปลี่ยนแปลง การปิดโครงการ และการส่งงาน (Project Management)

ดจท. 471 การถ่ายภาพเชิงพาณิชย์ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 471 Commercial Photography

ศึกษาหลักการและรูปแบบการถ่ายภาพเชิงพาณิชย์เพื่อใช้ในงานธุรกิจประเภทต่างๆ อาทิ การถ่ายภาพสินค้า การถ่ายภาพอาหาร การถ่ายภาพสถาปัตยกรรม เป็นต้น

ดจท. 481 การสร้างสรรค์ดนตรีเบื้องต้นสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)

DGM 481 Basic Music Creation for Digital Media

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสร้างดนตรีในดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน ระบบมีดี (MIDI) โมดูลเสียง (Sound Module) เครื่องดนตรีเสมือน (Virtual Instrument) และปลั๊ก-อินเครื่องดนตรีเสมือน (Virtual Instrument Plug-In) การโปรแกรมมีดี พื้นฐานการแต่งเพลงจากจังหวะ การสร้างทำนองอย่างง่าย การใช้เสียงวน (Loop) มาประกอบกันเป็นดนตรี การวางโครงสร้างของเพลง และการวางเพลงในสื่อภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ดจท. 519 การออกแบบอินเตอร์เฟซและการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 519 User Interface and User Experience Design

ศึกษาการติดต่อประสานระหว่างซอฟต์แวร์ประยุกต์กับพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อที่จะช่วยให้การออกแบบดิจิทัลมีเดียมีประสิทธิภาพ และผู้มีการตอบสนองที่รวดเร็วขึ้น เข้าใจการตอบสนองของผู้ใช้ เพื่อผู้เรียนจะได้เรียนการวางแผน และสร้างแบบจำลองเพื่อการทดสอบ เน้นการออกแบบโดยใช้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

ดจท. 524 การออกแบบเชิงแนวคิด 3 (0 – 6 – 3)

DGM 524 Conceptual Design

ศึกษาความสำคัญ ประเภทของการสื่อสาร หลักการ ทฤษฎีทางการออกแบบเพื่อการสื่อสาร การหาแนวคิด การเล่าเรื่องด้วยภาพ การใช้เทคนิคเพื่อการสื่อสาร โดยเน้นกระบวนการคิด การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อตอบโจทย์ทางการสื่อสารแต่ละประเภท ตลอดจนฝึกทักษะปฏิบัติการออกแบบเพื่อการสื่อสาร

ดจท. 527 ภาพกราฟิกส์เคลื่อนไหว 3 (0 – 6 – 3)

DGM 527 Motion Graphics

ศึกษาเรียนรู้การนำงานประเภทกราฟิกส์มาสร้างเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหว รู้จักการเปลี่ยนภาพ การออกแบบช่วงเวลา และระยะเวลาในการนำเสนอภาพที่เหมาะสม โดยพิจารณาจากองค์ประกอบอื่นๆ อันได้แก่ ความต่อเนื่องของภาพ สี หรือจังหวะของดนตรีที่ใช้ในงานการเคลื่อนไหวด้วยภาพกราฟิกส์

ดจท. 535 การถ่ายภาพข่าวและสารคดี 3 (0 – 6 – 3)

DGM 535 Journalism and Documentary Photography

ศึกษาหลักการและฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพประเภทข่าว และสารคดี การคิด วิเคราะห์ การหาข้อมูลเพื่อการเตรียมงาน รวมถึงการเลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมตามประเภทและลักษณะของงาน

ดจท. 540 แอนิเมชัน 2 มิติ

3 (0 – 6 – 3)

DGM 540 2D Animation

ศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การเขียนภาพทีละเฟรม การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบคัทเอ้าท์ การวาดตัวละคร และการเตรียมตัวละคร เพื่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างฉากและการเคลื่อนไหวกล้อง

กลุ่มวิชาโครงการ (9 หน่วยกิต)

ดจท. 212 โครงการสตูดิโอ 1

3 (0 – 6 – 3)

DGM 212 Studio Project I

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล ด้วยการกำหนดโครงการ เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และพัฒนางานตั้งแต่กระบวนการออกแบบการผลิต ไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล

ดจท. 213 โครงการสตูดิโอ 2

3 (0 – 6 – 3)

DGM 213 Studio Project II

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล ด้วยการกำหนดโครงการ เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และค้นหาลักษณะเฉพาะของตนเอง ศึกษาในเชิงลึกของแต่ละหน้าที่ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายและมีลักษณะเฉพาะ เรียนรู้กระบวนการคิดและการพัฒนางาน

ดจท. 214 โครงการสตูดิโอ 3

3 (0 – 6 – 3)

DGM 214 Studio Project III

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยการกำหนดโครงการ ศึกษาค้นคว้าในเชิงลึกของแต่ละหน้าที่เฉพาะทาง และร่วมสร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล

วิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/วิชาบูรณาการการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (9 หน่วยกิต)

ดจท. 400 การเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ

3 (3 – 0 – 6)

DGM 400 Career Preparation

ศึกษาและปฏิบัติการจัดเตรียมแฟ้มผลงาน (Portfolio) เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ศึกษาเรียนรู้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับมืออาชีพในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

ดจท. 435 การวิจัยและพัฒนาโครงการสารนิพนธ์

3 (0 – 6 – 3)

DGM 435 Degree Project Research and Development

นำเสนอหัวข้อโครงการสารนิพนธ์ที่สนใจ เพื่อศึกษา วิเคราะห์ วิจัยและพัฒนา วางแผน และหางบประมาณ เตรียมการสำหรับการผลิตโครงการสารนิพนธ์ ตามระเบียบปฏิบัติที่ภาควิชาสื่อดิจิทัลกำหนด โดยผ่านความเห็นชอบและการควบคุมคุณภาพจากคณะกรรมการภาควิชาสื่อดิจิทัล

ดจท. 436 โครงการสารนิพนธ์สื่อดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)

DGM 436 Degree Project in Digital Media

ดำเนินการผลิตโครงการสารนิพนธ์ที่ผ่านเกณฑ์ โดยปฏิบัติตามข้อกำหนดในการทำโครงการผลิตสารนิพนธ์สื่อดิจิทัล ตามเกณฑ์ของภาควิชาสื่อดิจิทัล

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี (15หน่วยกิต)

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

ดจท. 510 การถ่ายภาพขาว-ดำ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 510 Black & White Photography

ศึกษาประวัติ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการถ่ายภาพขาวดำ การใช้กล้องและอุปกรณ์ การวัดแสงและจัดองค์ประกอบภาพ กระบวนการและเทคนิคการล้างฟิล์ม อัดขยายภาพขาวดำในห้องมืด การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพถ่ายขาวดำในเชิงศิลปะ

ดจท. 511 การถ่ายภาพแฟชั่น 3 (0 – 6 – 3)

DGM 511 Fashion Photography

เรียนรู้ประวัติศาสตร์ แนวคิดและรูปแบบของการถ่ายภาพแฟชั่น การสร้างแนวคิดและถ่ายทอดเรื่องราวในการถ่ายภาพแฟชั่น การจัดแสงไฟสตูดิโอและแสงธรรมชาติเพื่อการถ่ายภาพแฟชั่น การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพถ่ายแฟชั่นในเชิงศิลปะ

ดจท. 512 ระบบโซน 3 (0 – 6 – 3)

DGM 512 Zone System

ศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับระบบโซน (Zone System) เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการถ่ายภาพ ฝึกปฏิบัติควบคุมคุณภาพของการบันทึกภาพจนถึงกระบวนการพิมพ์หรืออัดขยายภาพ

ดจท. 513 การถ่ายภาพภูมิทัศน์ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 513 Landscape Photography

ศึกษาหลักการ แนวคิด กระบวนการและวิธีปฏิบัติในการถ่ายภาพภูมิทัศน์ ฝึกปฏิบัติการควบคุมการบันทึกภาพ การใช้งานอุปกรณ์สำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์ในสภาพแวดล้อมต่างๆ เช่น การถ่ายภาพพระอาทิตย์ขึ้นหรือตก การถ่ายภาพน้ำตก สายน้ำ การถ่ายภาพหมอก เป็นต้น กระบวนการปรับแต่งภาพถ่ายด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ดจท. 514 ธุรกิจการถ่ายภาพ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 514 The Business of Photography

ศึกษาเรียนรู้ธุรกิจการถ่ายภาพประเภทต่างๆ โครงสร้าง การจัดระบบ บัญชี กฎหมายและภาษีเบื้องต้น การเงินและ การตลาด การวางแผนจัดการตลอดจนกฎหมายและความรู้ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้อง

ดจท. 515 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 3 (0 – 6 – 3)

DGM 515 Selected Topics in Digital Media

ศึกษาประเด็นใหม่ๆ และนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ตั้งแต่แอนิเมชัน วิชาลเอฟเฟค การผลิต การผลิตดนตรี สื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพประเภทต่างๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ

- ดจท. 516 การตลาดสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (0 – 6 – 3)
DGM 516 Digital Content Marketing
ศึกษากลยุทธ์และเครื่องมือทางการตลาด การสร้างตราสินค้า การประยุกต์ใช้งานอินเทอร์เน็ตในงานด้านการตลาด เครื่องมือและการปฏิบัติการในสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลสำหรับนักการตลาด
- ดจท. 517 การวาดฉากสำหรับวิชวลเอฟเฟค 3 (0 – 6 – 3)
DGM 517 Matte Painting for Visual Effects
ศึกษาการใช้โปรแกรมต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานฉาก โดยเทคนิคต่างๆ เช่น การสร้างงาน 3 มิติ การขยายฉาก จิตกรรมอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในงานฉากด้านวิชวลเอฟเฟคต์ โดยเนื้อหาจะเน้นถึงเทคนิคการใช้สี แสง พื้นผิว ความลึกและทัศนียภาพในการสร้างสรรค์งานฉากทั้งแบบเหมือนจริงและเหนือจริง
- ดจท. 518 การแสดงสำหรับแอนิเมชัน 3 (0 – 6 – 3)
DGM 518 Acting for Animation
ศึกษากระบวนการความคิดของตัวละคร การวิเคราะห์ ศึกษาปัจจัยต่างๆ ที่เป็นตัวกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร ความรู้พื้นฐานด้านการแสดงที่จำเป็นต้องใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงสำหรับตัวละครในแอนิเมชัน องค์ประกอบของเรื่อง
- ดจท. 520 การอนูวัตเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ 3 (0 – 6 – 3)
DGM 520 Motion Capture Technology Implementation
ศึกษาแนวทางการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคนิคการจับการเคลื่อนไหวที่ใช้คนจริงเป็นผู้แสดง ท่วงท่าในการเคลื่อนไหว ทดลองนำการเคลื่อนไหวที่จับได้มาใส่ลงในโมเดล 3 มิติที่สร้างขึ้น เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวขึ้น
- ดจท. 521 การเขียนโปรแกรมไพทอนและเมล 3 (0 – 6 – 3)
DGM 521 Scripting in Python & MEL
ศึกษาความรู้ภาษา Python และ MEL (Maya Embedded Language) เบื้องต้น
- ดจท. 522 การสร้างแบบจำลองขั้นสูง 3 (0 – 6 – 3)
DGM 522 Advanced Modeling
ฝึกปฏิบัติการการสร้างโมเดล 3 มิติด้วยเทคนิคขั้นสูง ศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการปั้นรูปตัวละคร การขึ้นรูปจากโมเดลพื้นฐาน และการขึ้นรูปและเพิ่มรายละเอียดจากโมเดลที่มีโพลีกอนต่ำ
- ดจท. 523 การสร้างแบบจำลองสิ่งมีชีวิต 3 (0 – 6 – 3)
DGM 523 Creature Modeling
ศึกษากระบวนการการแปลงภาพสัตว์ประหลาดจากภาพ 2 มิติ เป็น 3 มิติ มุ่งเน้นไปที่ทักษะขั้นสูงในการขึ้นโครง 3 มิติ การใส่รายละเอียดตัวละคร และการสร้างพื้นผิว
- ดจท. 525 สต๊อปโมชัน 3 (0 – 6 – 3)
DGM 525 Stop Motion

ศึกษาและพัฒนาทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพนิ่งทีละเฟรม โดยมุ่งเน้นงาน 3 มิติ เรียนรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการทำงานเคลื่อนไหวแบบหยุดในรูปแบบดั้งเดิม

ดจท. 526 เทคนิคการสร้างแบบจำลองและการเคลื่อนไหวแบบโพซิตีฟรอล 3 (0 – 6 – 3)

DGM 526 Procedural Modeling and Animation Techniques for Visual Effects

ศึกษาแนวความคิดการสร้างแบบจำลอง การเคลื่อนไหว ระบบอนุภาคและวิซวลเอฟเฟค ด้วยวิธีการแบบโพซิตีฟรอล เน้นถึงระบบโครงสร้างการทำงาน ซึ่งมีประสิทธิภาพและความอ่อนตัวสูง

ดจท. 528 การสังเคราะห์เสียงขั้นสูง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 528 Advanced Sound Synthesis

ศึกษาการสังเคราะห์เสียงขั้นสูง มุ่งเน้นการผสมผสานด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น การสังเคราะห์เสียงแบบกล้ำสัญญาณ (Modulation) ชนิดต่างๆ ทั้งแบบกล้ำสัญญาณด้วยค่าความดัง (Amplitude Modulation) กล้ำสัญญาณด้วยค่าความถี่ (Frequency Modulation) การสังเคราะห์เสียงแบบกรานูลาร์ (Granular Synthesis) และแบบเสี้ยวส่วน (Fractal) ชนิดอื่นๆ

ดจท. 529 การออกแบบเสียงขั้นสูง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 529 Advanced Sound Design

ศึกษาการออกแบบเสียงสำหรับสื่อดิจิทัลในระดับสูง ด้วยอุปกรณ์และเทคโนโลยีใหม่

ดจท. 530 ศิลปะเสียง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 530 Sound Arts

ศึกษาการสร้างสรรคงานศิลปะที่มีเสียงเป็นสื่อด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ สร้างสรรคงานศิลปะเสียงที่มีอิทธิพลของสำนักต่างๆ จนถึงสร้างสรรคศิลปะเสียงที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ดจท. 531 การผลิตเสียงสำหรับเกมคอมพิวเตอร์ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 531 Computer Games Sound Production

ศึกษากระบวนการผลิตเสียงสำหรับเกมคอมพิวเตอร์ การประพันธ์ดนตรี การออกแบบเสียง การผสมเสียง และการจัดวางเสียงชนิดต่างๆ

ดจท. 532 เทคนิคการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 532 Film Music Composition

ศึกษาแนวคิดและเทคนิควิธีการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ การสร้างดนตรีสำหรับฉาก ตัวละครและอารมณ์ชนิดต่างๆ

ดจท. 533 อคูสติกวิทยา 3 (0 – 6 – 3)

DGM 533 Acoustics

ศึกษาลักษณะทางกายภาพของเสียง แหล่งกำเนิดเสียงและพื้นที่ในการกำธเสียง ห้องดนตรี สิ่งก่อสร้างทางการแสดงดนตรี ความก้องกังวาล และการดูดซับของเสียง การตบแต่งเพื่อผลทางเสียงดนตรี

- ดจท. 534 การประพันธ์ดนตรีทดลอง 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 534 Experimental Music Composition
 ศึกษาแนวคิดและการปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ดนตรีทดลองในรูปแบบต่างๆโดยเน้นการแสดงสดไม่ว่าจะ
 โดยแหล่งเสียงอคูสติคหรืออิเล็กทรอนิกส์
- ดจท. 536 การออกแบบและพัฒนาพื้นผิวสำหรับแอนิเมชัน 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 536 Texturing Design and Development for Animation
 ศึกษาทักษะการสร้างเนื้อผิว รวมไปถึงการจัดแสง การสร้างแสงและเงา การทำพื้นผิวรูปแบบต่างๆ
 การเรนเดอร์ภาพทั้งสำหรับตัวละคร และฉากให้ออกมาเสมือนจริง
- ดจท. 537 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 3 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 537 Visual Effects III
 วิชาบังคับก่อน: เคยเรียน ดจท. 352
 ฝึกปฏิบัติและทักษะด้านวิชวลเอฟเฟคขั้นสูง การจำลองทั้งกระบวนการทำงานจริง มุ่งเน้นในการ
 วางแผนงาน ขั้นตอนการผลิต เพื่อผลิตงานที่สมบูรณ์ที่สุด
- ดจท. 538 การเสริมคุณภาพเสียงขั้นสูง 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 538 Advanced Sound Reinforcement
 วิชาบังคับก่อน: เคยเรียน ดจท. 333
 ศึกษาเทคนิคการเสริมคุณภาพเสียงขั้นสูง การแก้ไขเสียงที่บันทึกจากสถานที่จริง การปรับปรุงโดยใช้
 เครื่องมือขั้นสูง การเปลี่ยนแปลงเสียงที่ได้มาให้กลายเป็นเสียงชนิดอื่น การลดเสียงรบกวน (Noise) เสียงที่
 เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจและแก้ไขปัญหาของเสียงในระดับที่ซับซ้อนขึ้น การทำมาสเตอร์สำหรับอุปกรณ์ในการฟัง
 ชนิดต่างๆ ทั้งโทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ ยูทูป (Youtube) ไอทูน (iTunes) และสื่อดิจิทัลอื่นๆ
- ดจท. 539 ประวัติศาสตร์แห่งภาพเคลื่อนไหว 3 (3 – 0 – 6)
 DGM 539 History of Moving Images
 ศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวจากจุดกำเนิดจนถึงปัจจุบันที่เชื่อมโยงกับบริบท
 ทางประวัติศาสตร์ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างทางความคิด ค่านิยมของแต่ละชาติที่สะท้อนในงาน
 ภาพเคลื่อนไหวประเภทต่างๆ ศึกษาแนวความคิดผู้สร้างสรรค์ผลงานคนสำคัญ รวมถึงผลงานที่สำคัญในแต่ละ
 ยุคสมัย
- ดจท. 541 การออกแบบเพื่อการสื่อสารข้อมูล 3(0 – 6 – 3)
 DGM 541 Information Design
 ศึกษาการสื่อสารข้อมูลด้วยภาพและสัญลักษณ์เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจของผู้รับสาร ตลอดจนการจับ
 ประเด็นในการสื่อสารข้อมูลลำดับและความต่อเนื่องของการนำเสนอข้อมูล และการสร้างภาพเคลื่อนไหวในการ
 นำเสนอข้อมูล

- ดจท. 542 การดำเนินการแบรนด์บนมัลติแพลตฟอร์ม 3 (0 – 6 – 3)
DGM 542 Multi-Platform Brand Execution
ศึกษาการสื่อสารอัตลักษณ์และเนื้อหาของแบรนด์ผ่านสื่อประเภทต่างๆ ที่มีความหลากหลายทั้งในรูปแบบการใช้งานและการเข้าถึง โดยนักศึกษาจะฝึกฝนการสร้างรูปแบบการสื่อสารแบรนด์และผลิตผลงานบนสื่อที่หลากหลายโดยยังคงสามารถคงข้อความหลักและอัตลักษณ์ของแบรนด์ที่ต้องการจะสื่อสารอยู่ได้
- ดจท. 545 การเคลื่อนไหวตัวอักษร 3 (0 – 6 – 3)
DGM 545 Types in Motion
ศึกษาการออกแบบและการวางองค์ประกอบการใช้งานตัวอักษรเคลื่อนไหวบนจอภาพ การสร้างความเคลื่อนไหวของตัวอักษร การตีความหมายขององค์ประกอบของตัวอักษร และการเคลื่อนไหวของตัวอักษรเรียนรู้ข้อจำกัดของการทำงาน และการใช้ตัวอักษรร่วมกับภาพและฉากหลังชนิดต่างๆ
- ดจท. 546 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 2 3 (0 – 6 – 3)
DGM 546 Selected Topics in Digital Media II
ศึกษา สํารวจ วิเคราะห์หัวข้อปัจจุบันทางอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล การดำเนินโครงการพิเศษ
- ดจท. 547 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 3 3 (0 – 6 – 3)
DGM 547 Selected Topics in Digital Media III
ดำเนินโครงการพิเศษต่อเนื่อง ในหัวข้อปัจจุบันทางอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล
- ดจท. 548 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 4 3 (0 – 6 – 3)
DGM 548 Selected Topics in Digital Media IV
นำเสนอผลงานและนวัตกรรมทางสื่อดิจิทัลต่ออุตสาหกรรม เพื่อนำไปใช้ประโยชน์
- ดจท. 549 การทดลองงานออกแบบการเคลื่อนไหวและสื่อผสม 3 (0 – 6 – 3)
DGM 549 Experimental Design in Motion Design and Mixed media
การทดลองรูปแบบการออกแบบ และเทคนิคในการสร้างงานโมชันกราฟิกส์และสื่อผสม ที่นอกเหนือจากรูปแบบการใช้งานทั่วไป โดยการศึกษาเทคนิคต่างๆ และการประยุกต์ใช้เทคนิคหรือวิธีการเหล่านั้นในการสร้างสรรค์ผลงาน
- ดจท. 550 การถ่ายภาพสถาปัตยกรรม 3 (0 – 6 – 3)
DGM 550 Architecture Photography
ศึกษาหลักการ เทคนิค ฝึกปฏิบัติถ่ายภาพสถาปัตยกรรมภายในและภายนอก ทั้งเชิงพาณิชย์และวิชาการ แนวทางการแก้ไขปัญหาที่พบในการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม การจัดการ Work Flow การทำงานตั้งแต่เริ่มจนถึงส่งมอบงาน การเลือกใช้อุปกรณ์ที่ถูกต้องเหมาะสมกับงาน การปรับแต่งภาพขั้นสุดท้ายเพื่อส่งมอบงาน
- ดจท. 551 การถ่ายภาพงานพิธี 3 (0 – 6 – 3)
DGM 551 Event Photography

ศึกษาหลักการ ฝึกปฏิบัติเพื่อเรียนรู้ขั้นตอน วิธีการ เทคนิคที่เหมาะสมกับสถานการณ์จริงประเภท
ต่างๆ เรียนรู้ Work Flow ในการทำงานตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมการไปจนถึงส่งมอบงาน การคิดราคา กลยุทธ์
การตลาด ศึกษาโอกาสในการขยายธุรกิจสู่ต่างประเทศ

ดจท. 552 ทฤษฎีและการวิจารณ์ผลงานภาพถ่าย

3 (0 – 6 – 3)

DGM 552 Theory and Criticism in Photography

ศึกษาทฤษฎีต่างๆ ของงานภาพถ่ายในแต่ละประเภท ศึกษางานของช่างภาพที่มีชื่อเสียงได้รับการ
ยอมรับในระดับสากลเพื่อนำมาใช้ในการวิจารณ์งานภาพถ่าย ศึกษาตัวอย่างบทวิจารณ์ที่มีคุณค่า ฝึกการเขียน
บทวิจารณ์ การประชุมสัมมนาเพื่อนำเสนอผลงานและฝึกการวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์