

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
Bachelor of Technology Program in Digital Media

โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรทางปฏิบัติการ

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	135 หน่วยกิต
ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	9 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ	21 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

รายวิชาในหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (30 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

		หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
อก. 101	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3 (2 – 2 – 6)
EN 101	Everyday English	
อก. 102	ภาษาอังกฤษในบริบททางสังคม	3 (2 – 2 – 6)
EN 102	Social English	
อก. 103	ภาษาอังกฤษในบริบทสากล	3 (2 – 2 – 6)
EN 103	Global English	

กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (21 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

ศท. 101	ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3 (3 - 0 - 6)
GE 101	Thinking Skills for Lifelong Learning	
ศท. 102	ความเป็นพลเมือง และการเปลี่ยนแปลงของสังคม	3 (3 - 0 - 6)
GE 102	Citizenship and Social Transformation	
ศท. 103	เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่ออนาคต	3 (3 - 0 - 6)
GE 103	Technology and Innovation for the Future	
ศท. 104	สุนทรียภาพกับสุขภาวะเพื่อชีวิต	3 (3 - 0 - 6)
GE 104	Aesthetics and Well-being for Life	
ศท. 105	พันธมิตรทางสังคมและประเด็นเกิดใหม่ของโลก	3 (3 - 0 - 6)
GE 105	Global Alliance and Emerging Issues	
ศท. 106	ความรู้ทางการเงินและการพัฒนาอย่างยั่งยืน	3 (3 - 0 - 6)
GE 106	Financial Literacy and Sustainable Development	
ศท. 107	จิตวิญญาณความเป็นผู้ประกอบการและทักษะการเป็นผู้นำ	3 (3 - 0 - 6)
GE 107	Entrepreneurial Spirit and Leadership Skills	

ข. หมวดวิชาเฉพาะ 90 หน่วยกิต

วิชาเฉพาะพื้นฐาน (30 หน่วยกิต)

<u>กลุ่มวิชาพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์</u> ((หน่วยกิต 6		หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ทลย. 001	วิทยาศาสตร์กับความคิดสร้างสรรค์	3 (3 - 0 - 6)
TEC 001	Science and Creativity	
ทลย. 002*	วิทยาศาสตร์ชีวิตเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	3 (0 - 6 - 3)
TEC 002	Life Sciences for Creative Learning	

<u>กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์</u> (6 หน่วยกิต)		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* เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกส์	3 (0 – 6 – 3)
TEC 003 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)

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเฉพาะสาขา (42 หน่วยกิต)

- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (21 หน่วยกิต)

	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* การถ่ายภาพยนตร์เพื่องานด้านสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 205 Cinematography for Digital Media	
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 ((หน่วยกิต 21

เลือกเรียนตามความสนใจจำนวน 21 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

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 Programming and its application	
ดจท. 307* เทคโนโลยีการถ่ายภาพและการประมวลผลภาพดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 307 Imaging and Photographic Technology	
ดจท. 308* เอนเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี 1	3 (0 – 6 – 3)
DGM 308 Entertainment Technology I	
ดจท. 309* เอนเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี 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. 369	การสื่อสารสากลสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DGM 369	International Communication for Digital Media	
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*	การถ่ายคลิปปริตวีโอเชิงพาณิชย์	3 (0 – 6 – 3)
DGM 375	Video Footage for Commercial	
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*	การสร้างสรรคดนตรีเบื้องต้นสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (0 – 6 – 3)
DGM 481	Basic Music Creation for Digital Media	
ดจท. 519*	การออกแบบอินเทอร์เฟซและการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	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 18 หน่วยกิต

<u>กลุ่มวิชาโครงการ</u> (9 หน่วยกิต)	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ดจท. 212* 1 โครงการสตูดิโอ	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-ศึกษาด้วยตนเอง)

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	การอนูวัตเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์	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	สต๊อปโมชัน	3 (0 – 6 – 3)
DGM 525	Stop Motion	
ดจท. 526	เทคนิคการสร้างแบบจำลองและการเคลื่อนไหวแบบโพรซีดีวรอล	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	อุโฆษวิทยา	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 (General Education) (30 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

อก. 101 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3 (2 - 2 - 6)

EN 101 Everyday English

ฝึกฝนการใช้โครงสร้างพื้นฐานและสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การพูดแนะนำตนเองและให้ข้อมูลส่วนตัว การบรรยายบุคลิกลักษณะ การพูดถึงเรื่องที่น่าสนใจ เรื่องที่เป็นความชอบและแรงผลักดันส่วนตัวของแต่ละคน รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในเรื่องทั่วไป อีกทั้งพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนด้วยวิธีเชิงบูรณาการ

Practice basic language structures and everyday expressions, including how to give informative self-introduction, describe personality, talk about interests and personal passions, as well as how to express opinions about general issues .Enhance language skills-speaking, listening, reading, and writing—through integrated methods.

อก. 102 ภาษาอังกฤษในบริบททางสังคม 3 (2 - 2 - 6)

EN 102 Social English

ฝึกฝนการพูดและการเขียนประโยคและสำนวนที่ใช้เป็นประจำ เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแลกเปลี่ยนข้อมูล การเปรียบเทียบ และการอธิบายความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ในบริบททางสังคมและธุรกิจ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอภิปรายและการนำเสนอ ด้วยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์

Practice speaking and writing frequently used expressions for social interactions, exchanging information, making comparisons, and explaining ideas in social and business-related contexts, with emphasis on developing discussion and presentation skills along with digital skills and creativity.

อก. 103 ภาษาอังกฤษในบริบทสากล 3 (2 - 2 - 6)

EN 103 Global English

ฝึกฝนการบรรยายประสบการณ์โดยระบุรายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ การทำงาน และประเด็นปัญหาในระดับสากล โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และการสื่อสารในโลกดิจิทัล ซึ่งสำคัญต่อการเป็นพลเมืองโลก

Intensive practice in portraying detailed experiences and expressing opinions about living and working situations, and discussing global issues, with concentration on intercultural communication skills and digital communication skills, which are vital to becoming global citizens.

กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (21 หน่วยกิต)

ศท. 101 ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3 (3 - 0 - 6)

GE 101 Thinking Skills for Lifelong Learning

ศึกษาทฤษฎี หลักการของการคิด พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ อาทิ การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหาเป็นต้น รวมถึงการเชื่อมโยงความคิดและสามารถเลือกเครื่องมือความคิดที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงานและการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

In this course, students will learn about theories and practical thinking tools such as critical thinking, creative and innovative thinking, analytical thinking, synthesis thinking and problem-solving thinking, including how to link and select appropriate thinking tools and effectively adapt to their daily life, professional undertakings and lifelong learning.

ศท. 102 ความเป็นพลเมือง และการเปลี่ยนแปลงของสังคม 3 (3 - 0 - 6)

GE 102 Citizenship and Social Transformation

ศึกษาความหมาย คุณลักษณะ สิทธิ หน้าที่และเสรีภาพของความเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมไทย สังคมโลก และสังคมอื่นที่มีในปัจจุบันและอนาคต เช่น สังคมดิจิทัล สังคมพหุวัฒนธรรม เป็นต้น เพื่อรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมต่างๆ รวมถึงเรียนรู้วิถีแห่งชีวิต สิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อสุขภาพ 4 มิติ คือ กาย ใจ สังคม และ ปัญญา เพื่อพร้อมปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขและไม่เบียดเบียนผู้อื่น

In this course, students will learn about definitions, attributes, rights, civic duties and freedom associated with citizenships and social transformation of Thailand and global communities in current times and in the future, such as digital society, multicultural society .To be able to live peacefully and happily with others, it is important to understand evolving changes and learn about 4 dimensions of the environments affecting health, namely, body, mind, society and wisdom.

ศท. 103 เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่ออนาคต 3 (3 - 0 - 6)

GE 103 Technology and Innovation for the Future

ศึกษาบทบาท แนวคิด การรู้เท่าทัน รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านต่างๆ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ ผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิต สังคม และเศรษฐกิจ ตลอดจนศึกษาการใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม

In this course, students will learn about concepts and innovative technology and applications aiming to better a quality of life of people in a new society, including how technology and innovation affects our livelihood .The course also covers information on intellectual property protection as a result of technology and innovation.

ศท. 104 สุนทรียภาพกับสุขภาวะเพื่อชีวิต 3 (3 - 0 - 6)

GE 104 Aesthetics and Well-being for Life

เรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่าจากงานศิลปะและกิจกรรมนันทนาการ เปิดมุมมองใหม่ในเรื่องสุนทรียภาพที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคมจากงานศิลปะต่างๆ และกีฬา ที่มีผลต่อการดำรงอยู่ของชีวิต สังคมและวัฒนธรรม

In this course, students will explore relevant theories and concepts of aesthetics related to life and society and learn to cultivate positive outlook and attitude and understanding of different forms of taste and beauty, which will enhance their perception of diversity and enable them to appreciate art, music, literature, images, films and other forms of art .Students will also learn how to depict their imagination via communicative design using images, colors, calligraphy and other related tools to create value-added identity and characteristics to services, products and media.

ศท. 105 พันธมิตรทางสังคมและประเด็นเกิดใหม่ของโลก 3 (3 - 0 - 6)

GE 105 Global Alliance and Emerging Issues

ศึกษาการพัฒนาความร่วมมือระดับนานาชาติทางเศรษฐกิจและการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในสังคมโลก เพื่อเข้าใจประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นใหม่ของประชาคมโลก

In this course, students will learn about international economic and political collaborations and developments affecting/constituting changes globally, in order to understand key global issues.

ศท. 106 ความรู้ทางการเงินและการพัฒนาอย่างยั่งยืน 3 (3 - 0 - 6)

GE 106 Financial Literacy and Sustainable Development

ศึกษาการจัดการและตัดสินใจทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการจัดการการเงินส่วนบุคคลและการลงทุน รวมทั้งการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยมุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ชุมชน และสังคม เป็นสำคัญ เพื่อให้เห็นถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไขอย่างเป็นรูปธรรม

In this course, students will learn about management and effective financial decision making, including personal finance management and sustainable development and personal finance literacy, with special attention on integrated knowledge for local community and society, in order to highlight key issues and offer practical solutions.

ศท. 107 จิตวิญญาณความเป็นผู้ประกอบการและทักษะการเป็นผู้นำ 3 (3 - 0 - 6)

GE 107 Entrepreneurial Spirit and Leadership Skills

ศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นการคิดแบบเจ้าของ ประกอบด้วยการมีความคิดสร้างสรรค์ และการแสวงหาโอกาสในการเริ่มและดำเนินกิจการอย่างมีคุณธรรม และจริยธรรม มีภาวะผู้นำที่สามารถนำและทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รอบรู้ และกล้าตัดสินใจทันต่อเหตุการณ์

In this course, students will study and develop important characteristics of entrepreneurial mindset, with an emphasis on a combination of creativity and entrepreneurship and explore entrepreneurial opportunities while learning about business best practice and ethics including leadership skills and qualities, effective leadership characteristics which will enable them to effectively work as a team and be able to make well-informed decision when required

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 ((6 - 0 - 3

TEC 009 Mathematics and Creativity

ศึกษาความหมายและการพัฒนาความคิดเชิงคณิตศาสตร์ ความรู้พื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ ศิลปะ สัญลักษณ์ และธรรมชาติ การประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในงานด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์

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

TEC 010 Fundamental Mathematics for Digital Media

ศึกษาความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นต่อวิชาชีพด้านการผลิตสื่อดิจิทัลโดยเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาด้านสื่อดิจิทัล การใช้คณิตศาสตร์ในการคำนวณพื้นฐานในการประกอบอาชีพ เช่น การคำนวณ Resolution ของจอภาพ สัดส่วน และการใช้แนวคิดคณิตศาสตร์ในการอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ที่จำเป็นต่อการทำงานด้านสื่อดิจิทัล

กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี (18 หน่วยกิต)

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

TEC 003 Computer Graphics Technology

ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในงานภาพยนตร์ วิชวลเอฟเฟค แอนิเมชัน และเกมพื้นฐานของกระบวนการทำงาน มิติ โดยเน้นในด้านการสร้างงานเคลื่อนไหวเบื้องต้น ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือและเทคนิค 3 มิติ 3 การทำงานแอนิเมชัน

ทลย. 004 เทคโนโลยีการถ่ายภาพดิจิทัล (3 – 6 – 0) 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 การกำหนดโครงการงาน เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า การพัฒนางานในขั้นตอนกระบวนการออกแบบ การผลิต ไปจนถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์แนวคิดและผลงานด้านสื่อดิจิทัล

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

TEC 008 2D Computer Graphics Technology

ศึกษาและฝึกปฏิบัติทักษะการออกแบบสองมิติสำหรับสื่อดิจิทัลและภาพยนตร์ โดยเน้นเรื่องทฤษฎีสีและการจัดองค์ประกอบ โดยใช้โปรแกรมที่เป็นมาตรฐานของอุตสาหกรรมด้านการตกแต่งภาพ และการเขียนภาพประกอบ

วิชาเฉพาะด้าน (60 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเฉพาะสาขา (42 หน่วยกิต)

- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (21 หน่วยกิต)

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

DGM 201 Visual Storytelling

ศึกษาพื้นฐานและกระบวนการสร้างสตอรี่บอร์ด การสร้างโครงเรื่องภาษาภาพยนตร์ ฉาก ในการสร้างสรรค์สตอรี่บอร์ด รวมไปถึงกระบวนการก่อนการผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน

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

DGM 202 Digital Media Business and Management

ศึกษาหลักการการตลาด การสร้างอัตลักษณ์ การวางแผนกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและจัดจำหน่ายสื่อดิจิทัล รวมไปถึงความรู้เบื้องต้นด้านลิขสิทธิ์ การบริหารลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)

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

DGM 205 Cinematography for Digital Media

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 เทคโนโลยีที่สนับสนุนให้การปฏิบัติงานวิช่วลเอฟเฟคในกระบวนการหลังการถ่ายทำมีประสิทธิภาพ 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)

เลือกเรียนตามความสนใจจำนวน 21 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

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

DGM 303 Basic Electrical System

ศึกษาวงจรไฟฟ้าพื้นฐาน ฝึกปฏิบัติอ่านค่ากำลังไฟฟ้าจากอุปกรณ์ไฟฟ้า อุปกรณ์ต่อพ่วงทางไฟฟ้าและการประเมินขนาดของอุปกรณ์ต่อพ่วงทางไฟฟ้า 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 โปรแกรมประยุกต์ สำหรับงานด้านเอ็นเตอร์เทนเมนต์ ระบบการสื่อสารของคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่าย รวมถึงการดูแลรักษาอุปกรณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายในงานเอ็นเตอร์เทนเมนต์
- 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

ฝึกปฏิบัติการขึ้นโมเดล 3 มิติ ด้วยเทคนิคการกรับัน ศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการปั้นรูปตัวละคร การขึ้นรูปจากโมเดลพื้นฐาน การขึ้นรูปและเพิ่มรายละเอียดจากโมเดลที่มีโพลีกอนต่ำ เทคนิคการ Retopology เพื่อสร้างโมเดลที่มีโครงสร้างโพลีกอนที่สามารถนำไปใช้งานได้สะดวกในการใช้งาน กระบวนการกรับันโปรแกรม ประติมากรรมดิจิทัล 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 เทคนิค คุณลักษณะและ การใช้เครื่องมือขั้นพื้นฐานในการปรับแต่งและสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ เช่น Lightroom และ Photoshop เพื่อให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานเพื่อการเผยแพร่ตามช่องทางต่างๆ

ดจท. 324 การถ่ายภาพในสตูดิโอ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 324 Studio Photography

เรียนรู้หลักการและฝึกปฏิบัติถ่ายภาพในสตูดิโอ การใช้กล้องถ่ายภาพขนาดต่างๆ เช่น การใช้กล้องถ่ายภาพ ขนาดกลาง กล้องถ่ายภาพขนาดใหญ่ ไฟถ่ายภาพ เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบชนิดต่างๆ ในสตูดิโอ

ดจท. 331 ทฤษฎีดนตรีและพื้นฐานการเขียนเพลง 3 (3 – 0 – 6)

DGM 331 Music Theory and Basic Songwriting

ศึกษาทฤษฎีดนตรี วิธีการประพันธ์บทเพลงเบื้องต้น ฝึกวิเคราะห์ผลงานเพลงในอดีตที่มีอิทธิพลต่อการ ประพันธ์เพลงในยุคปัจจุบัน

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

DGM 332 Recording Technology I

ศึกษากระบวนการบันทึกเสียงเบื้องต้น ตั้งแต่การบันทึกเสียงนอกสถานที่ การใช้เครื่องมืออุปกรณ์สำหรับการ บันทึกเสียงทั่วไป การใช้และการเก็บรักษาอุปกรณ์ต่างๆ สำหรับการบันทึกเสียง ทั้งการจัดเตรียม ขั้นตอนในการ บันทึกเสียง การประเมินคุณภาพของเสียงที่บันทึก การแก้ไขปัญหาสำหรับการบันทึกเสียงนอกสถานที่ วิธีการทำ รายการการบันทึกเสียง ทั้งการจัดทำดัชนี การจัดชนิดประเภทของเสียง และอุปกรณ์ในการจัดเก็บเสียงต้นฉบับ การ นำเข้าเสียงที่บนซอฟต์แวร์ประเภทดิจิทัลออดิโอ เวอร์คสเตชัน (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) สำหรับซอฟต์แวร์ดิจิทัลออดิโอเวอร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) ชนิด ต่างๆ 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 การประยุกต์ใช้เครื่องมือผลชนิดต่างๆ 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 3 342D 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 การแมสคิง (Masking) และแทรกสิ่งที่เคลื่อนไหว การทำโรโตสโคป (Rotoscope) และการทำเอฟเฟคต่างๆ
- ดจท. 352 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 2 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 352 Visual Effects II
 ศึกษาและฝึกปฏิบัติทักษะระดับกลางของการประกอบภาพ การทำงานกับฉากบลูสกรีน แมทช์ซุ่มพ 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 การแสดงงานในนานาประเทศ
- 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. 369 การสื่อสารสากลสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)
 DGM 369 International Communication for Digital Media
 ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยการใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนและเฉพาะทาง การใช้ศัพท์เทคนิคด้านสื่อดิจิทัล เน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การสื่อสารเป็นทางการ 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 Digital Imaging in Photography
 ศึกษากระบวนการทำงานการใช้เครื่องมือ และเทคนิคขั้นสูงเพื่อปรับแต่งและสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรม Lightroom และ Photoshop ฝึกปฏิบัติประยุกต์ใช้โปรแกรมตกแต่งภาพขั้นสูงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย
- ดจท. 375 การถ่ายคลิปปริวีโอเชิงพาณิชย์ 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 375 Video Footage for Commercial
 ศึกษาหลักการและเทคนิคในการถ่ายคลิปปริวีโอสั้น เพื่อนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ ข้อกำหนดของตัวแทนจำหน่ายทางด้านเทคนิคและทางด้านกฎหมาย แนวทางแก้ไขข้อผิดพลาดที่พบบ่อย การคิดวางแผนเตรียมงานเพื่อให้คลิปปริวีโอให้ตรงตามความต้องการของตลาด 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 การใช้ไมโครโฟนพรีแอมป์ (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
 ศึกษาและฝึกปฏิบัติผสมเสียงเพื่อสื่อจิตที่ลึกลับที่มีมากกว่า 2 ช่องสัญญาณเสียง โดยเฉพาะในระบบเสียงรอบทิศทาง ระบบเสียง 5.1, 7.1 และแบบ Dolby Atmos หรือ DTS:X การออกแบบและวางแผนการผสมเสียง ตำแหน่งของแหล่งถ่ายทอดเสียงในโรงภาพยนตร์หรือระบบเสียงรอบทิศทางอื่นๆ การทำอัตโนมัติ (Automation) และกล้ำพารามิเตอร์ (Parameter Modulation) กับเสียงแทร็ค (Track) และปลั๊ก-อินต่างๆ การจัดความสมดุล ตำแหน่ง พื้นที่ และเวลาของเสียงในระบบเสียงรอบทิศทาง

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

DGM 383 Sound Design for Digital Media

ศึกษาและฝึกปฏิบัติออกแบบเสียงสำหรับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์เสียง ทั้งเสียงที่เกิดขึ้นจริงและเสียงสังเคราะห์ขึ้นใหม่ 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 เพื่อการนำเสนอองงานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

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

DGM 396 Chinese for Digital Media Communication II

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาจีนโดยการใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนขึ้น โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอเพื่อการนำเสนอองงานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

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

DGM 397 Korean for Digital Media Communication II

ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาเกาหลีโดยการใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนขึ้น เน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอเพื่อการนำเสนอองงานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

- ดจท. 398 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับการสื่อสารธุรกิจสื่อดิจิทัล 2 3 (0 – 6 – 3)
 DGM. 398 French for Digital Media Communication II
 ศึกษาและฝึกทักษะการสื่อสารภาษาฝรั่งเศสโดยการใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนขึ้น เน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม การพูดแบบเป็นทางการ การเตรียมการนำเสนอเพื่อการนำเสนองานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล
- ดจท. 399 ภาพกราฟิกส์เคลื่อนไหว 3 มิติ 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 3 399D Motion Graphics
 ศึกษาเรียนรู้การนำงานประเภทกราฟิกมาสร้างเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหว รู้จักการเปลี่ยนภาพ การออกแบบ ช่วงเวลา 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
 ศึกษาหลักการและรูปแบบการถ่ายภาพเชิงพาณิชย์เพื่อใช้ในวงธุรกิจประเภทต่างๆ 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 การออกแบบอินเทอร์เฟซและการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ 3 (0 – 6 – 3)

DGM 519 User Interface and User Experience Design

ศึกษาการติดต่อประสานระหว่างซอฟต์แวร์ประยุกต์กับพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อที่จะช่วยให้การออกแบบดิจิทัลมีเดียมีประสิทธิภาพ และผู้ใช้งานมีการตอบสนองที่รวดเร็วขึ้น 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 การเขียนภาพที่ละเฟรม การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบคัทเอ้าท์ การวาดตัวละคร และการเตรียมตัวละคร เพื่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างฉากและการเคลื่อนไหวกล้อง

กลุ่มวิชาโครงการงาน (9 หน่วยกิต)

ดจท. 212 โครงการงานสตูดิโอ 1 3 (0 – 6 – 3)

DGM 212 Studio Project I

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล ด้วยการกำหนดโครงการงาน เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และพัฒนางานตั้งแต่กระบวนการออกแบบการผลิต ไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล

ดจท. 213 โครงการงานสตูดิโอ 2 3 (0 – 6 – 3)

DGM 213 Studio Project II

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล ด้วยการกำหนดโครงการงาน เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และค้นหาลักษณะเฉพาะของตนเอง ศึกษาในเชิงลึกของแต่ละหน้าที่ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายและมีลักษณะเฉพาะ เรียนรู้กระบวนการคิดและการพัฒนางาน

ดจท. 214 โครงการงานสตูดิโอ 3 3 (0 – 6 – 3)

DGM 214 Studio Project III

ศึกษาและฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยการกำหนดโครงการงาน 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 ตามระเบียบปฏิบัติที่ภาควิชาสื่อดิจิทัลกำหนดโดยผ่านความเห็นชอบ และการควบคุมคุณภาพจากคณะกรรมการภาควิชาสื่อดิจิทัล

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 การจัดแสงแสงไฟสตูดิโอและแสงธรรมชาติเพื่อการถ่ายภาพแฟชั่น 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 ฝึกปฏิบัติการควบคุมการบันทึกภาพการใช้งานอุปกรณ์สำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์ในสภาพแวดล้อมต่างๆ 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 การตลาดการวางแผนจัดการตลอดจนกฎหมายและความรู้ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้อง

- ดจท. 515 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 515 Selected Topics in Digital Media
 ศึกษาประเด็นใหม่ๆ และนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ตั้งแต่แอนิเมชัน ิวอลเอฟเฟค 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 จิตรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในงานฉากด้านวิชวลเอฟเฟคต์ โดยเนื้อหาจะเน้นถึงเทคนิคการใช้สี แสง พื้น ที่ ความลึกและทัศนียภาพในการสร้างสรรค์งานฉากทั้งแบบเหมือนจริงและเหนือจริง
- ดจท. 518 การแสดงสำหรับแอนิเมชัน 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 518 Acting for Animation
 ศึกษากระบวนการคิดของตัวละคร การวิเคราะห์ ศึกษาปัจจัยต่างๆ ที่เป็นตัวกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร ความรู้พื้นฐานด้านการแสดงที่จำเป็นต้องใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงสำหรับตัวละครในแอนิเมชันองค์ประกอบของเรื่อง
- ดจท. 520 การอนูวัตเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 520 Motion Capture Technology Implementation
 ศึกษาแนวคิดการสร้างภาพเคลื่อนไหว 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
 ฝึกปฏิบัติการการขึ้นโมเดล 3 มิติด้วยเทคนิคขั้นสูง ศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการปั้นรูปตัวละคร การขึ้นรูปจากโมเดลพื้นฐาน และการขึ้นรูปและเพิ่มรายละเอียดจากโมเดลที่มีโพลีกอนต่ำ

- ดจท. 523 การสร้างแบบจำลองสิ่งมีชีวิต 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 523 Creature Modeling
 ศึกษากระบวนการการแปลงภาพสัตว์ประหลาดจากภาพ 2 มิติ เป็น 3 มิติ มุ่งเน้นไปที่ทักษะขั้นสูงในการขึ้น
 โครง 3 มิติ การใส่รายละเอียดตัวละคร และการสร้างพื้นผิว
- ดจท. 525 สต็อปโมชัน 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 525 Stop Motion
 ศึกษาและพัฒนาทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพนิ่งที่ละเฟรม
 โดยมุ่งเน้นงาน 3 มิติ เรียนรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการทำงานเคลื่อนไหวแบบหยุดในรูปแบบดั้งเดิม
- ดจท. 526 เทคนิคการสร้างแบบจำลองและการเคลื่อนไหวแบบโพสิทีฟรอล 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 526 Procedural Modeling and Animation Techniques for Visual Effects
 ศึกษาแนวความคิดการสร้างแบบจำลอง การเคลื่อนไหว ระบบอนุภาคและวิซวลเอฟเฟค ด้วยวิธีการแบบโพ
 ซิตีฟรอล เน้นถึงระบบโครงสร้างการทำงาน ซึ่งมีประสิทธิภาพและความอ่อนตัวสูง
- ดจท. 528 การสังเคราะห์เสียงขั้นสูง 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 528 Advanced Sound Synthesis
 ศึกษาการสังเคราะห์เสียงขั้นสูง มุ่งเน้นการผสมผสานด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลายมากยิ่งขึ้นการ
 สังเคราะห์เสียงแบบกล้ำสัญญาณ (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 สร้างสรรคงานศิลปะเสียงที่มีอิทธิพล
 ของสำนักต่างๆ 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 แหล่งกำเนิดเสียงและพื้นที่ในการกำธรเสียง ห้องดนตรี สิ่งก่อสร้างทางการแสดงดนตรี ความก้องกังวาล และการดูดซับของเสียง การตกแต่งเพื่อผลทางเสียงดนตรี
- ดจท. 534 การประพันธ์ดนตรีทดลอง 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 534 Experimental Music Composition
 ศึกษาแนวคิดและการปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ดนตรีทดลองในรูปแบบต่างๆโดยเน้นการแสดงสดไม่ว่าจะโดยแหล่งเสียงอคูสติกหรืออิเล็กทรอนิกส์
- 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 มุ่งเน้นในการวางแผนงานขั้นตอนการผลิต เพื่อผลิตงานที่สมบูรณ์ที่สุด

ดจท. 538 การเสริมคุณภาพเสียงขั้นสูง 3 (0 – 6 – 3)

DGM 538 Advanced Sound Reinforcement

วิชาบังคับก่อน: เคยเรียน ดจท. 333

ศึกษาเทคนิคการเสริมคุณภาพเสียงขั้นสูง การแก้ไขเสียงที่บันทึกจากสถานที่จริง การปรับปรุงโดยใช้เครื่องมือขั้นสูง การเปลี่ยนแปลงเสียงที่ได้มาให้กลายเป็นเสียงชนิดอื่น การลดเสียงรบกวน (Noise) เสียงที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจและแก้ไขปัญหาของเสียงในระดับที่ซับซ้อนขึ้น การทำมาสเตอร์สำหรับอุปกรณ์ในการฟังชนิดต่างๆ ทั้งโทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ ยูทูบ (Youtube) ไอทูน (iTunes) และสื่อดิจิทัลอื่นๆ

ดจท. 539 ประวัติศาสตร์แห่งภาพเคลื่อนไหว 3 (3 – 0 – 6)

DGM 539 History of Moving Images

ศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวจากจุดกำเนิดจนถึงปัจจุบันที่เชื่อมโยงกับบริบททางประวัติศาสตร์ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างทางความคิด ค่านิยมของแต่ละชาติที่สะท้อนในงานภาพเคลื่อนไหวประเภทต่างๆ ศึกษาแนวความคิดผู้สร้างสรรค์ผลงานคนสำคัญ รวมถึงผลงานที่สำคัญในแต่ละยุคสมัย

ดจท. 541 การออกแบบเพื่อการสื่อสารข้อมูล 3 (0 – 6 – 3)

DGM 541 Information Design

ศึกษาการสื่อสารข้อมูลด้วยภาพและสัญลักษณ์เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจของผู้รับสาร ตลอดจนการจับประเด็นในการสื่อสารข้อมูลลำดับและความต่อเนื่องของการนำเสนอข้อมูล และการสร้างภาพเคลื่อนไหวในการนำเสนอข้อมูล

ดจท. 542 การดำเนินการแบรนด์บนมัลติแพลตฟอร์ม 3 (0 – 6 – 3)

DGM 542 Multi-Platform Brand Execution

ศึกษาการสื่อสารอัตลักษณ์และเนื้อหาของแบรนด์ผ่านสื่อประเภทต่างๆ ที่มีความหลากหลายทั้งในรูปแบบการใช้งานและการเข้าถึง โดยนักศึกษาจะฝึกฝนการสร้างรูปแบบการสื่อสารแบรนด์และผลิตผลงานบนสื่อที่หลากหลายโดยยังคงสามารถข้อมความหลักและอัตลักษณ์ของแบรนด์ที่ต้องการจะสื่อสารอยู่ได้

ดจท. 545 การเคลื่อนไหวตัวอักษร 3 (0 – 6 – 3)

DGM 545 Types in Motion

ศึกษาการออกแบบและการวางองค์ประกอบการใช้งานตัวอักษรเคลื่อนไหวบนจอภาพ การสร้างความเคลื่อนไหวของตัวอักษร การตีความหมายขององค์ประกอบของตัวอักษร และการเคลื่อนไหวของตัวอักษร เรียนรู้ข้อจำกัดของการทำงาน 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 การทำงาน ตั้งแต่เริ่มจนถึงส่งมอบงาน การเลือกใช้อุปกรณ์ที่ถูกต้องเหมาะสมกับงาน การปรับแต่งภาพขั้นสุดท้ายเพื่อส่งมอบงาน
- ดจท. 551 การถ่ายภาพงานพิธี 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 551 Event Photography
 ศึกษาหลักการ ฝึกปฏิบัติเพื่อเรียนรู้ขั้นตอน วิธีการ เทคนิคที่เหมาะสมกับสถานการณ์จริงประเภทต่างๆ เรียนรู้ Work Flow ในการทำงานตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมการไปจนถึงส่งมอบงาน การคิดราคา กลยุทธ์การตลาด ศึกษาโอกาสในการขยายธุรกิจสู่ต่างประเทศ
- ดจท. 552 ทฤษฎีและการวิจารณ์ผลงานภาพถ่าย 3 (0 – 6 – 3)
 DGM 552 Theory and Criticism in Photography
 ศึกษาทฤษฎีต่างๆ ของงานภาพถ่ายในแต่ละประเภท ศึกษางานของช่างภาพที่มีชื่อเสียงได้รับการยอมรับในระดับสากลเพื่อนำมาใช้ในการวิจารณ์งานภาพถ่าย ศึกษาตัวอย่างบทวิจารณ์ที่มีคุณค่า ฝึกการเขียนบทวิจารณ์ การประชุมสัมมนาเพื่อนำเสนอผลงานและฝึกการวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์