

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
Bachelor of Arts Program in Digital Media

1. โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรทางวิชาการ

แผนการศึกษาแบบปกติ

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร

135 หน่วยกิต

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

24 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ

9 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ

15 หน่วยกิต

ข. หมวดวิชาเฉพาะ

99 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเฉพาะพื้นฐาน

30 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

69 หน่วยกิต

- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ

42 หน่วยกิต

- วิชาเฉพาะด้าน-เลือก

27 หน่วยกิต

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี

12 หน่วยกิต

2. รายวิชาในหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 24 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

อก.101	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3 (2 – 2 – 6)
EN101	Everyday English	
อก.102	ภาษาอังกฤษในบริบททางสังคม	3 (2 – 2 – 6)
EN102	Social English	
อก.103	ภาษาอังกฤษในบริบทสากล	3 (2 – 2 – 6)
EN103	Global English	

กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (15 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

ศท.011	ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3 (3 – 0 – 6)
GE011	Thinking Skills for Lifelong Learning	
ศท.012	ความเป็นพลเมืองในสังคมและชุมชนระหว่างประเทศ	3 (3 – 0 – 6)
GE012	Citizenship in Society and International Community	
ศท.013	เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่ออนาคต	3 (3 – 0 – 6)
GE013	Technology and Innovation for the Future	
ศท.014	สุนทรียภาพและสุขภาวะเพื่อชีวิต	3 (3 – 0 – 6)
GE014	Aesthetics and Well-being for Life	
ศท.015	จิตวิญญาณความเป็นผู้ประกอบการและความรู้ทางการเงิน	3 (3 – 0 – 6)
GE015	Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy	

ข. หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะพื้นฐาน (30 หน่วยกิต)

		หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ดมก. 101	เสียงและดนตรีวิจัักษ์	3 (3 – 0 – 6)
DCA 101	Sound and Music Appreciation	
ดมก. 102	ภาพและศิลปะวิจัักษ์	3 (3 – 0 – 6)
DCA 102	Visual and Art Appreciation	
ดมก. 103	ศิลปะและการออกแบบสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DCA 103	Art and Design for Digital Media	
ดมก. 104	คอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ	3 (2 – 2 – 6)
DCA 104	2D Computer Graphics	
ดมก. 105	การถ่ายภาพดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DCA 105	Digital Photography	
ดมก. 106	คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ	3 (2 – 2 – 6)
DCA 106	3D Computer Graphics	
ดมก. 107	การสร้างผลพิเศษทางภาพเบื้องต้น	3 (2 – 2 – 6)
DCA 107	Introduction to Visual Effects	
ดมก. 108	ปฏิบัติการโครงการสตูดิโอขั้นพื้นฐาน	3 (2 – 2 – 6)
DCA 108	Fundamental Studio Project	
ดมก. 109	การสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DCA 109	English Communication for Digital Media	
<u>และเลือกเรียน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้</u>		
ดมก. 110	ภาษาและวัฒนธรรมจีนสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DCA 110	Chinese Language and Culture for Digital Media	
ดมก. 111	ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DCA 111	Japanese Language and Culture for Digital Media	

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (69 หน่วยกิต)

- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (42 หน่วยกิต)

		หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ดจม. 001	แนวคิดการออกแบบและกระบวนการก่อนการผลิต	3 (3 – 0 – 6)
DMA 001	Ideation for Design and Pre-production	
ดจม. 002	การผลิตเสียงเบื้องต้น	3 (2 – 2 – 6)
DMA 002	Introduction to Sound Production	
ดจม. 003	การพัฒนาทักษะการเล่าเรื่อง	3 (3 – 0 – 6)
DMA 003	Story Development	
ดจม. 004	การถ่ายภาพยนตร์เพื่องานดิจิทัลมีเดีย	3 (2 – 2 – 6)
DMA 004	Cinematography for Digital Media	
ดจม. 005	การเล่าเรื่องด้วยภาพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 005	Visual Storytelling	

ดจม. 006	การบริหารจัดการและธุรกิจสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DMA 006	Digital Media Marketing and Management	
ดจม. 007	กระบวนการหลังการผลิตสื่อดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 007	Video Post-Production	
ดจม. 008	ความเป็นมืออาชีพด้านสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DMA 008	Professionalism in Digital Media	
ดจม. 202	โครงงานสตูดิโอ 1	3 (2 – 2 – 6)
DMA 202	Studio Project I	
ดจม. 303	โครงงานสตูดิโอ 2	3 (2 – 2 – 6)
DMA 303	Studio Project II	
ดจม. 304	โครงงานสตูดิโอ 3	3 (2 – 2 – 6)
DMA 304	Studio Project III	
ดจม. 400	การเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ	3 (3 – 0 – 6)
DMA 400	Career Preparation	
ดจม. 435	การวิจัยและพัฒนาโครงการสารนิพนธ์	3 (2 – 2 – 6)
DMA 435	Degree Project Research and Development	
ดจม. 436	โครงการสารนิพนธ์สื่อดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 436	Degree Project in Digital Media	

- กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก (27 หน่วยกิต)

เลือกเรียนตามความสนใจจำนวน 27 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

1. การสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

ดจม. 211	การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 211	Essential Drawing	
ดจม. 212	กายวิภาคศิลป์	3 (2 – 2 – 6)
DMA 212	Anatomy for Artist	
ดจม. 213	แอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 213	Animation	
ดจม. 214	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและพื้นผิว	3 (2 – 2 – 6)
DMA 214	3D Modeling and Texturing	
ดจม. 215	การกำหนดลักษณะตัวละคร	3 (2 – 2 – 6)
DMA 215	Character Set-up	
ดจม. 216	การออกแบบตัวละคร	3 (2 – 2 – 6)
DMA 216	Character Design	
ดจม. 311	การจัดแสงและการประมวลผลภาพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 311	Lighting and Rendering	
ดจม. 312	การเคลื่อนไหวตัวละคร	3 (2 – 2 – 6)
DMA 312	Character Animation	
ดจม. 313	ประติมากรรมดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 313	Digital Sculpture	

2. การสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

ดจม. 211	การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 211	Essential Drawing	
ดจม. 213	แอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 213	Animation	
ดจม. 214	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและพื้นผิว	3 (2 – 2 – 6)
DMA 214	3D Modeling and Texturing	
ดจม. 215	การกำหนดลักษณะตัวละคร	3 (2 – 2 – 6)
DMA 215	Character Set-up	
ดจม. 311	การจัดแสงและการประมวลผลภาพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 311	Lighting and Rendering	
ดจม. 221	การสร้างผลพิเศษทางภาพ 1	3 (2 – 2 – 6)
DMA 221	Visual effects I	
ดจม. 222	การสร้างผลพิเศษทางภาพ 2	3 (2 – 2 – 6)
DMA 222	Visual Effects II	
ดจม. 321	การวาดฉากสำหรับวิชวลเอฟเฟค	3 (2 – 2 – 6)
DMA 321	Matte Painting for Visual Effects	
ดจม. 322	เทคนิคการสร้างแบบจำลองและการเคลื่อนไหวแบบโพรซีดัวรอล สำหรับงานวิชวลเอฟเฟค	3 (2 – 2 – 6)
DMA 322	Procedural for Visual Effects	

3. การควบคุมการผลิตแอนิเมชันและผลพิเศษทางภาพ (Producing for Animation and Visual Effects)

ดจม. 211	การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 211	Essential Drawing	
ดจม. 221	การสร้างผลพิเศษทางภาพ 1	3 (2 – 2 – 6)
DMA 221	Visual effects I	
ดจม. 215	การกำหนดลักษณะตัวละคร	3 (2 – 2 – 6)
DMA 215	Character Set-up	
ดจม. 216	การออกแบบตัวละคร	3 (2 – 2 – 6)
DMA 216	Character Design	
ดจม. 311	การจัดแสงและการประมวลผลภาพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 311	Lighting and Rendering	
ดจม. 231	การควบคุมการผลิตงานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3 (3 – 0 – 6)
DMA 231	Producing for Animation and Visual Effects	
ดจม. 232	ภาษาจีนสำหรับการสื่อสารด้านดิจิทัลมีเดีย	3 (3 - 0 - 6)
DMA 232	Chinese for Digital Media Communication	
ดจม. 331	การบริหารจัดการโครงการดิจิทัลมีเดีย	3 (3 - 0 - 6)
DMA 331	Project Management for Digital Media	
ดจม. 332	ธุรกิจระหว่างประเทศด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3 (3 - 0 - 6)
DMA 332	International Business in Animation and Visual Effects	

4. การผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล (Sound and Music Production for Digital Media)

ดจม. 241	ทฤษฎีดนตรีและพื้นฐานการเขียนเพลง	3 (3 – 0 – 6)
DMA 241	Music Theory and Basic Song writing	
ดจม. 242	พื้นฐานระบบเสียง	3 (3 – 0 – 6)
DMA 242	Audio Foundation	
ดจม. 243	เทคโนโลยีการบันทึกเสียง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 243	Audio Recording Technology	
ดจม. 244	การเสริมคุณภาพเสียง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 244	Sound Reinforcement	
ดจม. 245	การสร้างสรรค์ดนตรีเบื้องต้นสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 245	Basic Music Creation for Digital Media	
ดจม. 246	การตัดต่อเสียง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 246	Audio Editing	
ดจม. 341	เทคนิคการผสมเสียง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 341	Mixing Techniques	
ดจม. 342	การออกแบบเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 342	Sound Design for Digital Media	
ดจม. 343	การสังเคราะห์เสียง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 343	Sound Synthesis	

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 12 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

		หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ดจม. 501	การวาดภาพดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 501	Digital Painting	
ดจม. 502	การออกแบบฉากเพื่องานแอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 502	Environmental Design for Animation	
ดจม. 503	การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 503	Acting for Animation	
ดจม. 504	แอนิเมชัน 2 มิติ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 504	2D Animation	
ดจม. 510	การผลิตผลพิเศษทางภาพเพื่องานแอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 510	Visual Effects for Animation	
ดจม. 511	การตลาดสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DMA 511	Digital Content Marketing	
ดจม. 512	การถ่ายทำภาพเสมือน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 512	Virtual Production	
ดจม. 514	การอนุรักษ์เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์	3 (2 – 2 – 6)
DMA 514	Motion Capture Technology Implementation	

ดจม. 515	การเขียนโปรแกรมฟิสิกส์และเมล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 515	Scripting in Python & MEL	
ดจม. 516	การสร้างแบบจำลองขั้นสูง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 516	Advanced Modeling	
ดจม. 517	การสร้างแบบจำลองสิ่งมีชีวิต	3 (2 – 2 – 6)
DMA 517	Creature Modeling	
ดจม. 518	สต็อปโมชัน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 518	Stop Motion	
ดจม. 519	การประมวลผลภาพแบบทันทีสำหรับงานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3 (2 – 2 – 6)
DMA 519	Real Time Rendering for Animation and Visual Effects	
ดจม. 520	เทคโนโลยีการบันทึกเสียงขั้นสูง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 520	Advance Audio Recording Technology	
ดจม. 521	เทคนิคการผสมเสียงขั้นสูง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 521	Advance Mixing Techniques	
ดจม. 522	การเสริมคุณภาพเสียงขั้นสูง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 522	Advanced Sound Reinforcement	
ดจม. 523	การสังเคราะห์เสียงขั้นสูง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 523	Advanced Sound Synthesis	
ดจม. 525	ศิลปะเสียง	3 (3 – 0 – 6)
DMA 525	Sound Arts	
ดจม. 526	การผลิตเสียงสำหรับเกมคอมพิวเตอร์	3 (2 – 2 – 6)
DMA 526	Sound Production for Computer Game	
ดจม. 527	เทคนิคการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์	3 (2 – 2 – 6)
DMA 527	Film Music Composition	
ดจม. 528	อคูสติกวิทยา	3 (2 – 2 – 6)
DMA 528	Acoustics	
ดจม. 529	การประพันธ์ดนตรีทดลอง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 529	Experimental Music Composition	
ดจม. 531	การสร้างผลพิเศษทางภาพ 3	3 (2 – 2 – 6)
DMA 531	Visual Effects III	
ดจม. 533	ประวัติศาสตร์แห่งภาพเคลื่อนไหว	3 (3 – 0 – 6)
DMA 533	History of Moving Images	
ดจม. 534	การออกแบบเพื่อการสื่อสารข้อมูล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 534	Information Design	
ดจม. 535	การดำเนินการแบรนด์บนมัลติแพลตฟอร์ม	3 (2 – 2 – 6)
DMA 535	Multi-Platform Brand Execution	
ดจม. 536	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 1	3 (2 – 2 – 6)
DMA 536	Selected Topics in Digital Media I	
ดจม. 537	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 2	3 (2 – 2 – 6)
DMA 537	Selected Topics in Digital Media II	

ดจม. 538	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 3	3 (2 – 2 – 6)
DMA 538	Selected Topics in Digital Media III	
ดจม. 539	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 4	3 (2 – 2 – 6)
DMA 539	Selected Topics in Digital Media IV	
ดจม. 540	การทดลองงานออกแบบการเคลื่อนไหวและสื่อผสม	3 (2 – 2 – 6)
DMA 540	Experimental Design in Motion Graphics and Mixed Media	
ดจม. 542	การออกแบบเชิงแนวคิด	3 (2 – 2 – 6)
DMA 542	Conceptual Design	
ดจม. 543	ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว	3 (2 – 2 – 6)
DMA 543	Motion Graphics	
ดจม. 549	การฝึกประสบการณ์การฝึกงานวิชาชีพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 549	Professional Internship	
ดจม. 550	ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ	3 (3 – 0 – 6)
DMA 550	History of Photography	
ดจม. 551	เทคนิคการถ่ายภาพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 551	Photography Techniques	
ดจม. 552	โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในงานถ่ายภาพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 552	Basic Image Editing and Management Application	
ดจม. 553	การถ่ายภาพเชิงพาณิชย์	3 (2 – 2 – 6)
DMA 553	Commercial Photography	
ดจม. 554	การถ่ายภาพบุคคล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 554	People Photography	
ดจม. 555	การถ่ายภาพขาว-ดำ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 555	Black & White Photography	
ดจม. 556	การถ่ายภาพแฟชั่น	3 (2 – 2 – 6)
DMA 556	Fashion Photography	
ดจม. 557	ภาษาญี่ปุ่นสำหรับการสื่อสารด้านสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DMA 557	Japanese for Digital Media Communication	
ดจม. 558	ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DMA 558	Korean Language and Culture for Digital Media	

วิชาโทสื่อดิจิทัล (สำหรับนักศึกษาที่ไม่ได้เรียนในสาขาวิชาสื่อดิจิทัล)

นักศึกษาเลือกเรียน 15 หน่วยกิต ตามที่ภาควิชาสื่อดิจิทัลกำหนดให้จากกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

1. กลุ่มวิชาการสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

ดจม. 211	การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน	3 (3 – 0 – 6)
DMA 211	Essential Drawing	
ดจม. 501	การวาดภาพดิจิทัล	3 (3 – 2 – 6)
DMA 501	Digital Painting	
ดมก. 107	การสร้างผลพิเศษทางภาพเบื้องต้น	3 (2 – 2 – 6)
DCA 107	Introduction to Visual Effects	
ดจม. 332	ธุรกิจระหว่างประเทศด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3 (3 – 0 – 6)
DMA 332	International Business in Animation and Visual Effects	
ดจม. 221	การสร้างผลพิเศษทางภาพ 1	3 (2 – 2 – 6)
DMA 221	Visual effects I	

2. กลุ่มวิชาการผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล (Sound and Music Production for digital Media)

ดมก. 101	เสียงและดนตรีวิจัษ์	3 (3 – 0 – 6)
DCA 101	Sound and Music Appreciation	
ดจม. 002	การผลิตเสียงเบื้องต้น	3 (2 – 2 – 6)
DMA 002	Introduction to Sound Production	
ดจม. 242	พื้นฐานระบบเสียง	3 (3 – 0 – 6)
DMA 242	Audio Foundation	
ดจม. 243	เทคโนโลยีการบันทึกเสียง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 243	Audio Recording Technology	
ดจม. 341	เทคนิคการผสมเสียง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 341	Mixing Techniques	

3. กลุ่มวิชาการผลิตภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและสื่อผสม (Motion Graphics and Mixed Media Production)

ดมก. 107	การสร้างผลพิเศษทางภาพเบื้องต้น	3 (2 – 2 – 6)
DCA 107	Introduction to Visual Effects	
ดจม. 002	การผลิตเสียงเบื้องต้น	3 (2 – 2 – 6)
DMA 002	Introduction to Sound Production	
ดมก. 104	คอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ	3 (2 – 2 – 6)
DCA 104	2D Computer Graphics	
ดจม. 542	การออกแบบเชิงแนวคิด	3 (2 – 2 – 6)
DMA 542	Conceptual Design	
ดจม. 543	ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว	3 (2 – 2 – 6)
DMA 543	Motion Graphics	

4. กลุ่มวิชาการถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography)

ดจม. 550	ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ	3 (3 – 0 – 6)
DMA 550	History of Photography	
ดจม. 551	เทคนิคการถ่ายภาพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 551	Photography Techniques	
ดจม. 552	โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในงานถ่ายภาพ	3 (2 – 2 – 6)
DMA 552	Basic Image Editing and Management Application	
ดจม. 553	การถ่ายภาพเชิงพาณิชย์	3 (2 – 2 – 6)
DMA 553	Commercial Photography	
ดจม. 554	การถ่ายภาพบุคคล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 554	People Photography	

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

3. คำอธิบายรายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (24 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

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

EN101 Everyday English

ฝึกฝนการใช้โครงสร้างพื้นฐานและสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วยการพูดแนะนำตนเองและให้ข้อมูลส่วนตัว การบรรยายบุคลิกลักษณะ การพูดถึงเรื่องที่สนใจ 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)

EN102 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)

EN103 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 (15 หน่วยกิต)

ศท.011 ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3 (3 – 0 – 6)

GE011 Thinking Skills for Lifelong Learning

ทฤษฎี หลักการของการคิด พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ ฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา รวมถึงการเชื่อมโยงความคิดและเลือกเครื่องมือความคิดที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงานและการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Theories and practical thinking tools, practice 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 daily life, professional undertakings and lifelong learning

ศท.012 ความเป็นพลเมืองในสังคมและชุมชนระหว่างประเทศ 3 (3 – 0 – 6)

GE012 Citizenship in Society and International Community

ความหมาย คุณลักษณะ สิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบของการเป็นพลเมืองที่ดี ในสังคมไทย สังคมโลก และสังคมดิจิทัล พร้อมทั้งจะปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รวมถึงรู้เท่าทันการเกิดขึ้นของประเด็นใหม่ ๆ ในสังคม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของบริบทแวดล้อมที่จะมีผลต่อชีวิตและการทำงาน ตลอดจนตระหนักในความสำคัญของการสร้างความร่วมมือในสังคมระดับต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม

Concepts, traits, rights, duties and responsibilities of citizenship in Thai society, global society, and digital society, with ability to adjust and live happily with others while keeping abreast of and adapting themselves to societal changes which may affect livelihood and working life; awareness and cooperation at different levels among people of diverse cultures

ศท.013 เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่ออนาคต 3 (3 – 0 – 6)

GE013 Technology and Innovation for the Future

บทบาท แนวคิด การรู้เท่าทัน และการปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านต่าง ๆ เพื่อมุ่งเน้นการแสวงหาความรู้ การพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ผลกระทบของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีต่อการดำเนินชีวิต สังคม และเศรษฐกิจ ตลอดจนศึกษาการใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม

Concepts, roles, awareness and adjustment to changes of the future and applications of various types of technology and innovation in knowledge acquisition and improvement of quality of life in a new normal society including ways to solve life complexity and challenges, and to enhance creative working life; impacts of technology and innovation on our livelihood, society and economics, and how to optimize and to protect the intellectual property arising from technology and innovation

ศท.014 สุนทรียภาพและสุขภาวะเพื่อชีวิต 3 (3 – 0 – 6)

GE014 Aesthetics and Well-being for Life

การรู้จักตัวเอง การใช้ชีวิตที่ตนเองต้องการอย่างมีคุณค่า ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างความสุขผ่านสุนทรียภาพจากงานศิลปะ กิจกรรมนันทนาการ และกีฬา รู้เท่าทันอารมณ์ตนเอง และวางแผนความสำเร็จจากความชอบของตนเอง

How to live a meaningful life through various types of arts, recreational activities and sports; new perspectives for aesthetics of life that influence one's mind and how one may plan a path to success from one's passion

ศท.015 จิตวิญญาณความเป็นผู้ประกอบการและความรู้ทางการเงิน 3 (3 – 0 – 6)

GE015 Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy

คุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นการคิดแบบเจ้าของ ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ และการแสวงหาโอกาสในการเริ่มและดำเนินกิจการอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม มีการจัดการและตัดสินใจทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการจัดการการเงินส่วนบุคคลและการลงทุน รวมทั้งการพัฒนาที่ยั่งยืน มีภาวะผู้นำที่สามารถนำและทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รอบรู้ และกล้าตัดสินใจทันต่อเหตุการณ์

The development of character traits that are vital to cultivating an entrepreneurial spirit, with an emphasis placed on how to think like an entrepreneur, opportunities to start and run a business with on the basis of ethics and moral grounds, how to effectively manage and make financial decisions, personal financial management and investment, including sustainable development, effective leadership skills development, teamwork, bold, prompt and well-informed decisions-making

ข. หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเฉพาะพื้นฐาน (30 หน่วยกิต)

ดมภ. 101 เสียงและดนตรีวิจิตร 3 (3 – 0 – 6)

DCA 101 Sound and Music Appreciation

หลักการเบื้องต้นของดนตรี และเสียงที่ใช้ในงานสื่อบันเทิง และสื่อทัศนศิลป์ประเภทต่าง ๆ ผ่านตัวอย่างของเพลง ภาพยนตร์ และสื่อประเภทต่าง ๆ รวมถึงวิเคราะห์โครงสร้างของเสียงและดนตรีเพื่อแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของเสียงและดนตรีประกอบมีต่องานด้านสื่อดิจิทัล

Understand the fundamentals of music and sound for the entertainment industry and visual arts. Analysis of case studies in media entertainment and influenced audio and music works.

ดมภ. 102 ภาพและศิลปะวิจิตร 3 (3 – 0 – 6)

DCA 102 Visual and Art Appreciation

หลักการและโครงสร้างเบื้องต้นของงานด้านทัศนศิลป์ ผ่านตัวอย่างผลงานด้านทัศนศิลป์ ประยุกต์ศิลป์ และศิลปะร่วมสมัย และอิทธิพลของงานทัศนศิลป์ที่มีต่องานด้านสื่อดิจิทัล

Study the fundamentals and basic structure of visual arts by exploring applied and contemporary arts, and the influence on digital media.

ดมก. 103 ศิลปะและการออกแบบสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DCA 103 Art and Design for Digital Media

ทฤษฎีทางศิลปะ หลักการออกแบบ หลักการสื่อสารผ่านภาพ หลักการจัดวางองค์ประกอบ และทฤษฎีสี เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบการสื่อสาร

Study and understand art theory and principles of design, visual communication, composition and color theory for application in communication design

ดมก. 104 คอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ 3 (2 – 2 – 6)

DCA 104 2D Computer Graphics

ทักษะพื้นฐานการใช้โปรแกรมกราฟิกแบบ 2 มิติ สำหรับงานออกแบบด้านสื่อดิจิทัลและภาพยนตร์

Study and acquire necessary skills in using fundamental 2D graphic tools in designing digital media.

ดมก. 105 การถ่ายภาพดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DCA 105 Digital Photography

ทฤษฎีการถ่ายภาพ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้องดิจิทัล สะท้อนภาพเลนส์เดี่ยว เลนส์ อุปกรณ์เสริม การตั้งค่าแสง ระบบบันทึกภาพ ความละเอียด และการบันทึกไฟล์ การจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความงดงามและตกแต่งภาพในโปรแกรม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการถ่ายภาพในแต่ละประเภทได้เหมาะสม

This course covers the general principles of photography used by digital artists, including the basic concepts and terminology of traditional and digital photography, composition, color theory, lighting methods, lens choices and equipment. Students learn to compose and manipulate image and video captures destined for digital media.

ดมก. 106 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ 3 (2 – 2 – 6)

DCA 106 3D Computer Graphics

พื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการสร้างงานแอนิเมชัน 3 มิติ ความเข้าใจเบื้องต้นในการใช้เครื่องมือมาตรฐานและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างงานอย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างโมเดล การสร้างพื้นผิวให้กับโมเดล การกำหนดการเคลื่อนไหว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ

Study the fundamentals of using computer graphics to create 3D animations, focusing on a basic understanding of common tools and effective techniques. You will learn modeling, texturing, animation, lighting, and rendering.

ดมก. 107 การสร้างผลพิเศษทางภาพเบื้องต้น 3 (2 – 2 – 6)

DCA 107 Introduction to Visual Effects

หลักการ การสร้างผลพิเศษทางภาพในสื่อดิจิทัล การทำคอมโพสิต (Compositing) เครื่องมือและเทคนิคแนวคิด ศิลปะ ขั้นตอนและกระบวนการตลอดจนเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลพิเศษทางภาพทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

Study the primary concepts needed for successful compositing. The course will cover basic compositing tools and techniques. Students will learn the fundamental art and process in creating visual effects in 2D and 3D.

ตมก. 108 ปฏิบัติการโครงงานสตูดิโอขั้นพื้นฐาน 3 (2 – 2 – 6)

DCA 108 Fundamental Studio Project

พัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัลขั้นพื้นฐาน การกำหนดโครงงาน การพัฒนางานในขั้นตอนกระบวนการออกแบบ การผลิต ไปจนถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์แนวคิดและผลงานด้านสื่อดิจิทัล

A practical class where students are expected to explore their full potential and gain a holistic approach in creating their own digital media projects as mentored by professionals.

ตมก. 109 การสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DCA 109 English Communication for Digital Media

การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเฉพาะทางสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล การเรียนรู้ศัพท์เทคนิคเฉพาะทาง การเขียนเชิงธุรกิจ และการนำเสนองาน

Study technical terms, business writing, and presentation in digital media business for international communication.

และเลือกเรียน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

ตมก. 110 ภาษาและวัฒนธรรมจีนสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DCA 110 Chinese Language and Culture for Digital Media

การสื่อสารภาษาจีนพื้นฐาน โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และการศึกษาด้านวัฒนธรรมการทำงานเฉพาะทางสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล

Basic communication skills in Chinese with practical listening, reading, and writing for communicative purposes and study the working culture in China for digital media business.

ตมก. 111 ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DCA 111 Japanese Language and Culture for Digital Media

การสื่อสารภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และการศึกษาด้านวัฒนธรรมการทำงานเฉพาะทางสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล

Basic communication skills in Japanese with practical listening, reading, and writing for communicative purposes and study the working culture in Japan for digital media business.

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (69 หน่วยกิต)

- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (42 หน่วยกิต)

ดจก. 001 แนวคิดการออกแบบและกระบวนการก่อนการผลิต 3 (3 – 0 – 6)

DMA 001 Ideation for Design and Pre-production

การสร้างกระบวนการคิดสร้างสรรค์รูปแบบแผนที่ความคิด (Mind Map) และทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามโจทย์ของงานด้านสื่อดิจิทัล

This course enables students to explore different approaches to develop the creative direction and art direction of a project. Students are expected to generate, research and explore ideas in developing concepts for a project.

ดจม. 002 การผลิตเสียงเบื้องต้น 3 (2 – 2 – 6)

DMA 002 Introduction to Sound Production

การทำงานด้านเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล ความรู้พื้นฐานของระบบการบันทึกเสียง ระบบเครื่องเสียง และวิธีการทำงานในห้องบันทึกเสียง ฝึกปฏิบัติการตัดต่อเสียง การแก้ไขปัญหาด้านเสียง และผสมเสียงเบื้องต้นด้วยดิจิทัลออดิโอเวอร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) และประยุกต์ใช้มีดี (MIDI) ในการผลิตเสียง

Understand the workflow of audio production for digital media, elements of sound and basic audio recording systems and environments. Practical skill in basic audio post-production techniques and manipulations, including audio restoration, editing and mixing with DAW and MIDI.

ดจม. 003 การพัฒนาทักษะการเล่าเรื่อง 3 (3 – 0 – 6)

DMA 003 Story Development

หลักการเขียนและการพัฒนาเรื่องสั้นสำหรับงานสื่อดิจิทัล ทั้งในเรื่องของการสร้างโครงเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ การสร้างอุปสรรค และการพัฒนาตัวละคร

Understand the principles of writing and developing short stories for digital media works. Study in area of storyline, create obstacles and develop characters.

ดจม. 004 การถ่ายภาพยนตร์เพื่องานดิจิทัลมีเดีย 3 (2 – 2 – 6)

DMA 004 Cinematography for Digital Media

หลักการและเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ผ่านการสร้างภาพยนตร์สั้น ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นของการสร้างภาพยนตร์และสื่อในระบบดิจิทัล ตลอดจนความเข้าใจในเทคนิคพื้นฐานของการใช้เครื่องมือการถ่ายทำในรูปแบบดิจิทัล การใช้แสงกล้อง องค์ประกอบภาพ และการจัดแสง

Understand the fundamentals of cinematography. Topics covered include Technical terms, Techniques of Productions Equipment, Camera Operate and cinematic's lighting.

ดจม. 005 การเล่าเรื่องด้วยภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 005 Visual Storytelling

กระบวนการสร้างสตอรี่บอร์ด การสร้างโครงเรื่อง ศัพท์เทคนิคด้านภาพยนตร์ ฉากในการสร้างสรรค์สตอรี่บอร์ด รวมไปถึงกระบวนการก่อนการผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน

This course introduces students to the fundamentals of storyboarding. Topics covered include story arc, camera language, stages in storyboarding and pre-production packets.

ดจม. 006 การบริหารจัดการและธุรกิจสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DMA 006 Digital Media Marketing and Management

หลักการการตลาด การสร้างอัตลักษณ์ การวางแผนกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและจัดจำหน่ายสื่อดิจิทัล รวมถึงความรู้เบื้องต้นด้านลิขสิทธิ์ การบริหารลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)

This course will provide students with Marketing Fundamentals in application to the Digital Media industry, including distribution and Intellectual Property Management.

ดจม. 007 กระบวนการหลังการผลิตสื่อดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 007 Video Post-Production

กระบวนการ เทคนิค เทคโนโลยีที่สนับสนุนให้การปฏิบัติงานวิชวลเอฟเฟคในกระบวนการหลังการถ่ายทำมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงการตัดต่อ การปรับแก้สี และการผลิตผลงานในรูปแบบที่เหมาะสม

Understand techniques and processes, the technology of visual effects in post-production, practical skill in editing, and color correction.

ดจม. 008 ความเป็นมืออาชีพด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DMA 008 Professionalism in Digital Media

ลักษณะธุรกิจด้านสื่อดิจิทัล พัฒนาทักษะการนำเสนองาน การเตรียมข้อเสนอโครงการ และการสร้างเครือข่ายทางธุรกิจและการทำงานด้านสื่อดิจิทัล

The understanding of digital media business, developing the presentation skill for pitching, preparing proposals and practicing networking techniques in Digital Media.

ดจม. 202 โครงการสตูดิโอ 1 3 (2 – 2 – 6)

DMA 202 Studio Project I

พัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล ด้วยการกำหนดโครงการ เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และพัฒนางานตั้งแต่กระบวนการออกแบบการผลิต ไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล

A practical class where students are expected to explore their full potential and gain a holistic approach in creating their own digital media projects as mentored by professionals.

ดจม. 303 โครงการสตูดิโอ 2 3 (2 – 2 – 6)

DMA 303 Studio Project II

พัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล ด้วยการกำหนดโครงการ เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และค้นหาลักษณะเฉพาะของตนเอง ศึกษาในเชิงลึกของแต่ละหน้าที่ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายและมีลักษณะเฉพาะ เรียนรู้กระบวนการคิดและการพัฒนางาน

A practical class where students are expected to study in-depth the techniques or topics of their own interest and explore in a digital media project.

ดจม. 304 โครงการสตูดิโอ 3 3 (2 – 2 – 6)

DMA 304 Studio Project III

พัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล การทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยการกำหนดโครงการ ศึกษา ค้นคว้าในเชิงลึกของแต่ละหน้าที่เฉพาะทางและร่วมสร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล

A practical class where students are expected to work in a diverse group and explore their own potential and skills in a digital media project.

ดจม. 400 การเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ 3 (3 – 0 – 6)

DMA 400 Career Preparation

การเตรียมความพร้อมในการทำงานด้านต่าง ๆ ได้แก่ การเขียนจดหมายสมัครงานและประวัติส่วนตัว จัดเตรียมแฟ้มผลงาน (Portfolio or Demo reel) กฎหมายแรงงานพื้นฐาน จรรยาบรรณวิชาชีพ ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา รวมทั้งแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับมืออาชีพในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

Study how to prepare a professional job application including writing an application letter and proper resume and preparing a professional portfolio in order to meet the industry standard, the basic understanding of labor law, professional moral and ethics, copyright and intellectual property and the direct professional experience from invited industry expertise in the area of digital media.

ดจม. 435 การวิจัยและพัฒนาโครงการสารนิพนธ์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 435 Degree Project Research and Development

นำเสนอหัวข้อโครงการสารนิพนธ์ที่สนใจ (Pitching) ตามแนวทางและระเบียบปฏิบัติที่กำหนด โดยผ่านความเห็นชอบและการควบคุมคุณภาพจากคณะกรรมการสารนิพนธ์ของภาควิชาสื่อดิจิทัล เพื่อดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ วิจัย วางแผน และจัดทำงบประมาณเพื่อเตรียมการสำหรับการผลิตโครงการสารนิพนธ์

Create the idea and plan for individual or group degree projects with the requirements provided by the Digital Media Department by researching, analyzing, and developing the pre-production process with the approval of the degree project committee.

ดจม. 436 โครงการสารนิพนธ์สื่อดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 436 Degree Project in Digital Media

พัฒนาโครงการสารนิพนธ์ตามขั้นตอนและแผนการดำเนินการตามที่ได้รับความเห็นชอบ และได้รับคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้รับมอบหมาย และผ่านเกณฑ์การประเมินผลตามข้อกำหนดจากคณะกรรมการสารนิพนธ์ของภาควิชาสื่อดิจิทัล

Develop the degree project according to production and post-production processes under the supervision of the assigned degree project advisor with the approval by the degree project committee.

- วิชาเฉพาะด้าน-เลือก (27 หน่วยกิต)

เลือกเรียนตามความสนใจจำนวน 27 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

1. การสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

ดจม. 211 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 211 Essential Drawing

หลักการวาดภาพ เข้าใจถึงโครงสร้าง สัดส่วน เรียนรู้การใช้เส้นในการสร้างรูปทรง แสงเงา ลักษณะการเคลื่อนไหว ท่วงท่า จากวัตถุสิ่งของ สิ่งก่อสร้าง และคน

Studies in Drawing Skills. Practice in area of structure, proportion. Learn to use lines to create shapes, shadows, movements, and gestures of objects, buildings, and people.

ดจม 212 กายวิภาคศิลป์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 212 Anatomy for Artist

โครงสร้าง สัดส่วน รูปร่าง และการทำงานของกล้ามเนื้อมนุษย์ รวมไปถึงการกำหนดการเคลื่อนไหวให้กับกระดูกและกล้ามเนื้อส่วนต่างของร่างกาย

Understand the structure, proportions, shape, and function of the human muscles, as well as define the movement of the bones and muscles.

ดจม. 213 แอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 213 Animation

พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน ตลอดจนฝึกปฏิบัติการสร้างการเคลื่อนไหวพื้นฐานต่าง ๆ ที่สมจริงให้กับวัตถุสิ่งของและตัวละคร ได้แก่ การเดินและการวิ่ง

Understand the principles of animation, as well as study, observe, and animate both objects and characters including walking and running.

ดจม. 214 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและพื้นผิว 3 (2 – 2 – 6)

DMA 214 3D Modeling and Texturing

การสร้างแบบจำลองหรือโมเดล 3 มิติ จากรูปทรงพื้นฐานที่มีรายละเอียดน้อย ไปสู่รูปทรงที่มีความซับซ้อนและมีรายละเอียดมาก ตลอดจนศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อการสร้างโมเดลตัวละครสองขา การสร้างพื้นผิวรูปแบบต่างๆ ให้กับโมเดล 3 มิติ

Learn to create complex 3D models from basic geometric shapes. As well as study human anatomy in order to model a bipedal character. Finally, Students will learn to create textures for 3D models.

ดจม. 215 การกำหนดลักษณะตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 215 Character Set-up

การสร้างโครงสร้างให้กับตัวละคร เพื่อให้ตัวละคร สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างถูกต้องตามกลไกของร่างกาย รวมถึง การคำนวณความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและวัตถุอื่นๆ ที่ติดกับตัวละคร เช่น เสื้อผ้า เส้นผม เพื่อให้เกิดความสมจริง ตลอดจนการเตรียมตัวละครเพื่อนำไปใช้งานในขั้นตอนต่อไปได้โดยสะดวกและมีประสิทธิภาพ

Understand character structures, body mechanics, and muscle flexibility to achieve proper and realistic movements. as well as preparing 3d characters before working on the next step.

ดจม. 216 การออกแบบตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 216 Character Design

การออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน และเกม รวมถึงการสร้างภูมิหลังทั้งทางด้านทัศนคติ ลักษณะนิสัย รายละเอียดแวดล้อมทั้งทางกายภาพ ทางจิตใจ และทางสังคมของตัวละคร ตลอดจนการสร้างพัฒนาการของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละครต่อตัวละครอื่น ความต้องการและความปรารถนาของตัวละคร ให้ออกมาเป็นภาพตามแนวคิดที่ตั้งเอาไว้

Study in principles of character design for animation and games. Development of character's personality in case of humanity, culture to improve the realism of characters.

ดจม. 311 การจัดแสงและการประมวลผลภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 311 Lighting and Rendering

หลักการและเทคนิคของการจัดแสง ทั้งการจัดแสงด้วยไฟประเภทต่างๆ การจัดแสงเลียนแบบแสงธรรมชาติ การจัดแสงภายในและภายนอก รวมถึงการประมวลผลภาพเพื่อให้ได้ภาพที่มีความสมจริง และสวยงาม

Study the principles and techniques of lighting, including natural lighting, indoor lighting, and outdoor lighting. Improve a rendering skill to achieve realistic and aesthetic images.

ดจม. 312 การเคลื่อนไหวตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 312 Character Animation

ทักษะการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร ทฤษฎีของการเคลื่อนไหวต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในงาน โดยมุ่งเน้นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครเพื่อให้ดูสมจริง เป็นธรรมชาติ และดูมีชีวิต รวมทั้งศึกษาเรื่องของจังหวะ การเคลื่อนไหว อารมณ์ สีหน้า การแสดงออกทางร่างกาย และการขยับปากเพื่อสื่อสารด้วยภาษาพูด

Gain character animation skills through in-depth theory, and hands-on experience. You will practice animation principles like timing, spacing, force, dynamic posing, weight, arcs, and technique to create natural character movements, as well as study rhythmic movements, physical expressions, facial expressions, and lip-syncing.

ดจม. 313 ประติมากรรมดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 313 Digital Sculpture

การสร้างโมเดล 3 มิติด้วยเทคนิคการปั้น (Sculpting) โดยเริ่มต้นจากการศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการปั้นตัวละคร ตลอดจน การสร้างโมเดลที่มีรายละเอียดน้อย ไปสู่โมเดลที่มีความซับซ้อน รวมทั้ง เทคนิคการ Retopology หรือการแปลงเส้นและจัดเรียงเส้น เพื่อให้มีความเหมาะสมและพร้อมสำหรับการทำงานในขั้นตอนถัดไป

Gain 3D sculpting techniques. Studies in human anatomy as a foundation for sculpting characters, as well as practice creating models from low-poly shapes to more complex ones, retopology techniques to make the models suitable

2. การสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

ดจม. 211 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 211 Essential Drawing

หลักการวาดภาพ เข้าใจถึงโครงสร้าง สัดส่วน เรียนรู้การใช้เส้นในการสร้างรูปทรง แสงเงา ลักษณะการเคลื่อนไหว ท่วงท่า จากวัตถุสิ่งของ สิ่งก่อสร้าง และคน

Studies in Drawing Skills. Practice in area of structure, proportion. Learn to use lines to create shapes, shadows, movements, and gestures of objects, buildings, and people.

ดจม. 213 แอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 213 Animation

พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน ตลอดจนฝึกปฏิบัติการสร้างการเคลื่อนไหวพื้นฐานต่าง ๆ ที่สมจริงให้กับวัตถุ สิ่งของและตัวละคร ได้แก่ การเดินและการวิ่ง

Understand the principles of animation, as well as study, observe, and animate both objects and characters including walking and running.

ดจม. 214 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและพื้นผิว 3 (2 – 2 – 6)

DMA 214 3D Modeling and Texturing

การสร้างแบบจำลองหรือโมเดล 3 มิติ จากรูปทรงพื้นฐานที่มีรายละเอียดน้อย ไปสู่รูปทรงที่มีความซับซ้อน และมีรายละเอียดมาก ตลอดจนศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อการสร้างโมเดลตัวละครสองขา การสร้างพื้นผิวรูปแบบต่างๆ ให้กับโมเดล 3 มิติ

Learn to create complex 3D models from basic geometric shapes. As well as study human anatomy in order to model a bipedal character. Finally, Students will learn to create textures for 3D models.

ดจม. 215 การกำหนดลักษณะตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 215 Character Set-up

การสร้างโครงสร้างให้กับตัวละคร เพื่อให้ตัวละคร สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างถูกต้องตามกลไกของร่างกาย รวมถึง การคำนวณความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและวัตถุอื่นๆ ที่ติดกับตัวละคร เช่น เสื้อผ้า เส้นผม เพื่อให้เกิดความสมจริง ตลอดจนการเตรียมตัวละครเพื่อนำไปใช้งานในขั้นตอนต่อไปได้โดยสะดวกและมีประสิทธิภาพ

Understand character structures, body mechanics, and muscle flexibility to achieve proper and realistic movements. as well as preparing 3d characters before working on the next step.

ดจม. 311 การจัดแสงและการประมวลผลภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 311 Lighting and Rendering

หลักการและเทคนิคของการจัดแสง ทั้งการจัดแสงด้วยไฟประเภทต่างๆ การจัดแสงเลียนแบบแสงธรรมชาติ การจัดแสงภายในและภายนอก รวมถึงการประมวลผลภาพเพื่อให้ได้ภาพที่มีความสมจริง และสวยงาม

Study the principles and techniques of lighting, including natural lighting, indoor lighting, and outdoor lighting. Improve a rendering skill to achieve realistic and aesthetic images.

ดจม. 221 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 1 3 (2 – 2 – 6)

DMA 221 Visual Effects I

องค์ประกอบพื้นฐานด้านวิชวลเอฟเฟค การประกอบภาพงานวิชวลเอฟเฟค การรวมองค์ประกอบที่เป็นงาน 3 มิติเข้ากับภาพยนตร์ รวมถึงการซ้อนภาพ การแมสกกิง (Masking) และแทรกสิ่งที่เคลื่อนไหว การทำโรโตสโคป (Rotoscope) และการทำเอฟเฟคต่างๆ

This course introduces students to the fundamental skills used in the Visual Effects (VFX) industry. Students learn basic compositing and how the VFX field integrates computer graphics and 3D components with movie reel. The course covers layering, masking, tracking, rotoscoping and effects.

ดจม. 222 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 2 3 (2 – 2 – 6)

DMA 222 Visual Effects II

ทักษะระดับกลางของการประกอบภาพ การทำงานพื้นฐานระบบจำลองการเคลื่อนไหว (Dynamic Simulation) แมทช์มูฟ การผสมรวมระหว่างภาพกับงาน 3 มิติ และการแก้ไขภาพ ตลอดจน กระบวนการทำงานสำหรับภาพยนตร์และโทรทัศน์ในระดับมืออาชีพ

This course covers intermediate skills in compositing. It will include bluescreen removal, Match move, 3D integration technique, image correction, and an introduction to the production pipeline used in professional film and TV work.

ดจม. 321 การวาดฉากสำหรับวิชวลเอฟเฟค 3 (2 – 2 – 6)

DMA 321 Matte Painting for Visual Effects

การใช้โปรแกรมต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานฉาก โดยเทคนิคต่างๆ เช่น การสร้างงาน 3 มิติ การขยายฉาก จิตรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในงานฉากด้านวิชวลเอฟเฟค เทคนิคการใช้สี แสง พื้น ที่ ความลึกและทัศนียภาพ ในการสร้างสรรค์งานฉากทั้งแบบเหมือนจริงและเหนือจริง

Understand techniques for creating scenes, such as 3D scenes, expanding scenes, painting for visual effect, and techniques for using color, light, depth, and scenery to create realistic scenes and surreal scenes.

ดจม. 322 เทคนิคการสร้างแบบจำลองและการเคลื่อนไหวแบบโปรซีดิวรัล สำหรับงานวิชวลเอฟเฟค 3 (2 – 2 – 6)

DMA 322 Procedural for Visual Effects

แนวความคิดการสร้างแบบจำลอง การเคลื่อนไหว ระบบอนุภาคและวิชวลเอฟเฟค ด้วยวิธีการแบบโปรซีดิวรัล เน้นถึงระบบโครงสร้างการทำงาน

Understand the fundamental concepts of modeling, movement, particle systems with procedural, and structure systems with high efficiency and flexibility.

3. การควบคุมการผลิตแอนิเมชันและผลพิเศษทางภาพ (Producing for Animation and Visual Effects)

ดจม. 211 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 211 Essential Drawing

หลักการวาดภาพ เข้าใจถึงโครงสร้าง สัดส่วน เรียนรู้การใช้เส้นในการสร้างรูปทรง แสงเงา ลักษณะการเคลื่อนไหว ท่วงท่า จากวัตถุสิ่งของ สิ่งก่อสร้าง และคน

Studies in Drawing Skills. Practice in area of structure, proportion. Learn to use lines to create shapes, shadows, movements, and gestures of objects, buildings, and people.

ดจม. 221 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 1 3 (2 – 2 – 6)

DMA 221 Visual Effects I

องค์ประกอบพื้นฐานด้านวิชวลเอฟเฟค การประกอบภาพงานวิชวลเอฟเฟค การรวมองค์ประกอบที่เป็นงาน 3 มิติเข้ากับภาพยนตร์ รวมถึงการซ้อนภาพ การแมสกกิ้ง (Masking) และแทรกสิ่งที่เคลื่อนไหว การทำโรโตสโคป (Rotoscope) และการทำเอฟเฟคต่างๆ

This course introduces students to the fundamental skills used in the Visual Effects (VFX) industry. Students learn basic compositing and how the VFX field integrates computer graphics and

3D components with movie reel. The course covers layering, masking, tracking, rotoscoping and effects.

ดจม. 215 การกำหนดลักษณะตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 215 Character Set-up

การสร้างโครงสร้างให้กับตัวละคร เพื่อให้ตัวละคร สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างถูกต้องตามกลไกของร่างกาย รวมถึง การคำนวณความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและวัตถุอื่นๆ ที่ติดกับตัวละคร เช่น เสื้อผ้า เส้นผม เพื่อให้เกิดความสมจริง ตลอดจนการเตรียมตัวละครเพื่อนำไปใช้งานในขั้นตอนต่อไปได้โดยสะดวกและมีประสิทธิภาพ

Understand character structures, body mechanics, and muscle flexibility to achieve proper and realistic movements. as well as preparing 3d characters before working on the next step.

ดจม. 216 การออกแบบตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 216 Character Design

การออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน และเกม รวมถึงการสร้างภูมิหลังทั้งทางด้านทัศนคติ ลักษณะนิสัย รายละเอียดแวดล้อมทั้งทางกายภาพ ทางจิตใจ และทางสังคมของตัวละคร ตลอดจนการสร้างพัฒนาการของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละครต่อตัวละครอื่น ความต้องการและความปรารถนาของตัวละคร ให้ออกมาเป็นภาพตามแนวคิดที่ตั้งเอาไว้

Study in principles of character design for animation and games. Development of character's personality in case of humanity, culture to improve the realism of characters.

ดจม. 311 การจัดแสงและการประมวลผลภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 311 Lighting and Rendering

หลักการและเทคนิคของการจัดแสง ทั้งการจัดแสงด้วยไฟประเภทต่าง ๆ การจัดแสงเลียนแบบแสงธรรมชาติ การจัดแสงภายในและภายนอก รวมถึงการประมวลผลภาพเพื่อให้ได้ภาพที่มีความสมจริง และสวยงาม

Study the principles and techniques of lighting, including natural lighting, indoor lighting, and outdoor lighting. Improve a rendering skill to achieve realistic and aesthetic images.

ดจม. 231 การควบคุมการผลิตงานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 3 (2 – 2 – 6)

DMA 231 Producing for Animation and Visual Effects

บทบาท หน้าที่ของผู้บริหารโครงการสื่อดิจิทัล การวางแผนโครงการ การจัดตารางเวลา การจัดสรรทรัพยากร และทีมงาน ทั้งแอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค กระบวนการทำงานทั้งหมด และการประเมินโครงการ การบริหาร การเปลี่ยนแปลง การปิดโครงการ และการส่งงาน (Project Management)

Study and practice project planning, budgeting, and resource management according to the Animation and Visual Effects pipeline. Students will have an overall understanding of workflow, project management and project delivery.

- ดจม. 232 ภาษาจีนสำหรับการสื่อสารด้านดิจิทัลมีเดีย 3 (3 - 0 - 6)
DMA 232 Chinese for Digital Media Communication

ทักษะการสื่อสารภาษาจีน โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม ในบริบทของการสื่อสารสำหรับงานสื่อดิจิทัล การพูดแบบเป็นทางการ และการนำเสนองานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

Study advanced Chinese for communication and practical implementation of using a language to further the professional communication in digital media area.

- ดจม. 331 การบริหารจัดการโครงการดิจิทัลมีเดีย 3 (3 - 0 - 6)
DMA 331 Project Management for Digital Media

ทักษะและเทคนิคในการบริหารจัดการโครงการดิจิทัลมีเดียโดยเน้นความเข้าใจเบื้องต้นในการใช้เครื่องมือและเทคนิคต่าง ๆ

Students will explore professional tools in project management for animation and visual effects.

- ดจม. 332 ธุรกิจระหว่างประเทศด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 3 (3 - 0 - 6)
DMA 332 International Business in Animation and Visual Effects

แนวคิดและวิธีการจัดการธุรกิจแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟคระหว่างประเทศในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในการดำเนินธุรกิจ การทำการตลาด การจัดจำหน่าย การแสดงงานในนานาประเทศ

This course focuses on exploring the international nature of Digital Media business. Students will explore topics such as consumer differences across key international markets, global marketing strategies, economic policies, as well as political and cultural environments and their effect on media.

4. การผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล (Sound and Music Production for Digital Media)

- ดจม. 241 ทฤษฎีดนตรีและพื้นฐานการเขียนเพลง 3 (3 - 0 - 6)
DMA 241 Music Theory and Basic Songwriting

ทฤษฎีดนตรี วิธีการประพันธ์ดนตรีเบื้องต้น วิเคราะห์ผลงานเพลงในอดีตที่อิทธิพลต่อการประพันธ์เพลงในยุคปัจจุบัน การประพันธ์และผลิตดนตรีเบื้องต้น

Understand music theory and basic songwriting. Analysis of influenced contemporary songs. Practical skills in music production and songwriting.

- ดจม. 242 พื้นฐานระบบเสียง 3 (3 - 0 - 6)
DMA 242 Audio Foundation

ระบบการบันทึกเสียง อุปกรณ์ในการบันทึกเสียงประเภทต่าง ๆ ลักษณะทางกายภาพของเสียง การคำนวณทางฟิสิกส์และคณิตศาสตร์ที่มีผลต่อเสียง การประมวลผลเสียงในระบบดิจิทัล (Digital Signal Processor) และมีดี (MIDI) วิเคราะห์หลักการบันทึกเสียงเบื้องต้น และลักษณะทางกายภาพของเสียงที่มีผลต่อคุณภาพของเสียง

Understand the principle of audio systems and recording, audio acoustics, audio calculations, digital signal processor and MIDI. The ability to analyze the audio recording environment and fundamental sound reinforcement.

ดจม. 243 เทคโนโลยีการบันทึกเสียง

3 (2 – 2 – 6)

DMA 243 Audio Recording Technology

กระบวนการบันทึกเสียงเบื้องต้นตั้งแต่การบันทึกเสียง การใช้เครื่องมืออุปกรณ์สำหรับการบันทึกเสียงทั่วไป การใช้และการเก็บรักษาอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการบันทึกเสียง ทั้งการจัดเตรียมขั้นตอนในการบันทึกเสียง การประเมินคุณภาพของเสียงที่บันทึก การแก้ไขปัญหาสำหรับการบันทึกเสียงนอกสถานที่ วิธีการทำการการการบันทึกเสียง ทั้งการจัดทำดัชนี การจัดชนิดประเภทของเสียง และอุปกรณ์ในการจัดเก็บเสียงต้นฉบับ การนำเข้าเสียงลงบนซอฟต์แวร์ดิจิทัลสตูดิโอ เวอร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation)

Understand the fundamentals of field recording and studio recording workflows and setups. The ability to operate and maintain recording equipment. A basic understanding of audio library indexing and management. Recording audio works through various projects in music and digital media. Practical skills in audio enhancement, noise reduction, and audio file importing on a Digital Audio Workstation environment.

ดจม. 244 การเสริมคุณภาพเสียง

3 (2 – 2 – 6)

DMA 244 Sound Reinforcement

การใช้เครื่องประมวลผลเสียงด้านต่าง ๆ เครื่องประมวลผลด้านความถี่ (Frequency Manipulation Processor) ด้านความดัง (Loudness Manipulation Processor) ด้านพื้นที่และเวลา (Space and Time Manipulation Processor) และด้านการกล้ำสัญญาณ (Modulation Manipulation Processor) ปลั๊ก-อินประมวลผล (Processor Plug-In) สำหรับซอฟต์แวร์ดิจิทัลสตูดิโอเวอร์คสเตชันชนิดต่าง ๆ ในระดับพื้นฐาน

Understand basic analogue and digital audio processors in theory and practice, including Frequency Manipulation Processors, Loudness Manipulation Processor, Space and Time Manipulation Processor, Modulation Manipulation Processors and Processor Plug-In on a Digital Audio Workstation environment.

ดจม. 245 การสร้างสรรค์ดนตรีเบื้องต้นสำหรับสื่อดิจิทัล

3 (2 – 2 – 6)

DMA 245 Basic Music Creation for Digital Media

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

Understand music arrangement and composition in theory and practice. Practical in-depth skills in digital music composition tools, including MIDI, Sound Modules, Audio Loops, Virtual Instruments and Plug-In. A basic understanding of rhythm, melody, harmony, contemporary song structures and arranging for film and digital media.

ดจม. 246 การตัดต่อเสียง

3 (2 – 2 – 6)

DMA 246 Audio Editing

การทำงานตัดต่อเสียงสำหรับงานดนตรีและสื่อดิจิทัลต่าง ๆ การตัดต่อเสียงด้วยดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) การจัดหมวดหมู่และการจัดการไฟล์เสียง การประเมินและแก้ไขปัญหาด้านเสียงจากไฟล์เสียงดิบ (RAW Sound) การใช้เครื่องมือตัดต่อเสียงเบื้องต้น การตัดต่อเสียงร้องและเสียงดนตรี การตัดต่อเสียงพากย์ (Voice-over) และบทสนทนา (Dialogue) การตัดต่อเสียงสำหรับงาน ADR (Automatic Dialogue Replacement) การตัดต่อเพลงสำหรับสื่อดิจิทัล (Music Editing)

Understand the fundamental concept and workflow of audio editing for music and digital media. The ability to manage and evaluate RAW audio files. Practical skills in audio editing with Digital Audio Workstation (DAW) environment, including noise reduction and restoration, vocal and instrumental editing, voice-over and dialogue editing, audio editing for ADR (Automatic Dialogue Replacement) sessions and music editing for digital media.

ดจม. 341 เทคนิคการผสมเสียง

3 (2 – 2 – 6)

DMA 341 Mixing Techniques

การผสมเสียงและมาสเตอร์เสียงตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์ดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) เพื่อสร้างสรรค์งานผสมเสียงและมาสเตอร์เสียงทั้งในงานดนตรี ภาพยนตร์ และสื่อดิจิทัลชนิดอื่น ๆ สำหรับระบบเสียง 2 ช่องเสียง (Stereo) ฝึกปฏิบัติการผสมเสียงและมาสเตอร์เสียงด้วยเทคนิคต่าง เช่น เทคนิคการปรับแต่งความถี่ การปรับแต่งความดังของเสียง การจัดตำแหน่ง การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของเสียง การสร้างคุณลักษณะพิเศษให้กับเสียง และประยุกต์ใช้เครื่องมือประมวลผลทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในผสมเสียง

Understand the fundamental concept of mixing and mastering in stereo format for music and digital media. Practical skill in mixing and mastering techniques and manipulations with Digital Audio Workstation (DAW) and Audio Signal Processor environments, including frequency, dynamic and panning techniques, noise reduction and restoration and modulation techniques.

ดจม. 342 การออกแบบเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล

3 (2 – 2 – 6)

DMA 342 Sound Design for Digital Media

การออกแบบเสียงสำหรับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์เสียงทั้งเสียงที่เกิดขึ้นจริง และเสียงสังเคราะห์ ขึ้นใหม่ ผสมผสานเพื่อเป็นเสียงในสื่อดิจิทัลชนิดต่าง ๆ รวมถึงการใช้อุปกรณ์สำหรับสังเคราะห์เสียง ผสมผสานกันเป็นเสียงที่เหมาะสมกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

Understand sound design techniques and manipulations for film and digital media in theory and practice. Practical in-depth skills in recording, designing and composing organic and synthesis sounds for supporting narrative in film and digital media.

ดจม. 343 การสังเคราะห์เสียง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 343 Sound Synthesis

การใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงหรือซินธิไซเซอร์ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในการสังเคราะห์เสียงขั้นต้น การสังเคราะห์เสียงแบบเพิ่ม (Additive Synthesis) แบบลดทอน (Subtractive Synthesis) และแบบเก็บตัวอย่าง (Sampling Synthesis)

Understand sound synthesis procedures and manipulations in theory and practice. The ability to create electronic soundscapes with synthesized instruments and tools. Practical in-depth skills in Additive Synthesis, Subtractive Synthesis and Sampling Synthesis.

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 12 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

ดจม. 501 การวาดภาพดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 501 Digital Painting

การวาดภาพและการลงสีให้กับวัตถุสิ่งของ ตัวละคร และฉากหลังด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการสร้างอารมณ์และความรู้สึกในเชิงภาพยนตร์ให้กับงานภาพดิจิทัล

Study in drawing and coloring objects, characters, and backgrounds with computer programs and practice creating a digital film mood and tone.

ดจม. 502 การออกแบบฉากเพื่องานแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 502 Environmental Design for Animation

การวาดภาพแต่ละมุมมองของวัตถุและสถานที่ ให้ถูกต้องตามสัดส่วนและมุมมอง (Perspective) และการออกแบบฉากตามแนวคิด ด้วยโปรแกรมกราฟิก

Study the principles of drawing from different perspectives of objects and landscapes in order to achieve conceptual images with graphics programs.

ดจม. 503 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 503 Acting for Animation

รายละเอียดของท่าทาง การเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์บนใบหน้าของคน รวมถึงกระบวนการความคิดของตัวละครที่เป็นตัวกำหนดบุคลิกเฉพาะตัว ให้เหมาะสมกับงานแอนิเมชัน

Study gestures, movements, and expressions of humans as well as study aspects of the character's thought processes to apply in animation.

ดจม. 504 แอนิเมชัน 2 มิติ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 504 2D Animation

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ด้วยวิธีการเขียนภาพทีละภาพ หรือการใช้เทคนิคของโปรแกรม 2 มิติ สร้างให้เกิดภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการเตรียมตัวละครเพื่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างฉากและการเคลื่อนไหวกล้อง

Learn how to create 2D animation using hand-drawn techniques. Study in scene building and camera movement in a 2D Animation techniques.

ดจม. 510 การผลิตผลพิเศษทางภาพเพื่องานแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 510 Visual Effects for Animation

องค์ประกอบพื้นฐานด้านวิชวลเอฟเฟค การประกอบภาพงานวิชวลเอฟเฟคสำหรับงาน 3D แอนิเมชัน การรวมองค์ประกอบที่เป็นงาน 3 มิติเข้ากับภาพยนตร์ รวมถึงการซ้อนภาพ การแมสกกิ้ง (Masking) และแพทเทอริงที่เคลื่อนไหว การทำโรโตสโคป (Rotoscope) และการทำเอฟเฟคต่าง ๆ

This course introduces students to the fundamental skills used in the Visual Effects (VFX) industry. Students learn basic compositing and how the VFX field integrates computer graphics and 3D components with movie reel. The course covers layering, masking, tracking, rotoscoping and effects.

ดจม. 511 การตลาดสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DMA 511 Digital Content Marketing

กลยุทธ์และเครื่องมือทางการตลาด การสร้างตราสินค้า การประยุกต์ใช้งานอินเทอร์เน็ตในงานด้านการตลาด และการปฏิบัติการในสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลสำหรับนักการตลาด

Study in marketing strategies and tools. You will learn branding, internet applications in marketing, and operations in a digital environment.

ดจม. 512 การถ่ายทำภาพเสมือน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 512 Virtual Production

เทคนิคการผสมภาพจริง (Live Footage) กับ ภาพจำลองสิ่งแวดล้อมที่มีการตอบสนองแบบเรียลไทม์ (Real-Time)

Study and practice the technique of blending live footage with environmental simulations that respond in real-time.

ดจม. 514 การอนุรักษ์เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 514 Motion Capture Technology Implementation

กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคการจับการเคลื่อนไหวจากคนจริง แล้วนำข้อมูลการเคลื่อนไหวที่ได้มาใส่ลงในโมเดล 3 มิติเพื่อให้โมเดล 3 มิตินั้นเกิดการเคลื่อนที่ที่สมจริง

Study the process of creating animation with motion capture equipment and techniques to conform the data from motion capture and adapted in 3D Program

ดจม. 515 การเขียนโปรแกรมไพทอนและเมล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 515 Scripting in Python & MEL

ความรู้ภาษา Python และ MEL (Maya Embedded Language) เบื้องต้น

Study about Programming of Python and Basics Maya Embedded Language

ดจม. 516 การสร้างแบบจำลองขั้นสูง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 516 Advanced Modeling

การการสร้างโมเดล 3 มิติด้วยเทคนิคขั้นสูง ทั้งโมเดลพื้นผิวแข็ง (Hard-Surface) และโมเดลสิ่งมีชีวิต (Organic) ตลอดจนสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างตัวละคร และเทคนิคการสร้างตัวละครจากรูปทรงพื้นฐาน

Gain advanced 3D modeling skills. You will learn both hard-surface and organic modeling, as well as study human anatomy as a basis for character creation.

ดจม. 517 การสร้างแบบจำลองสิ่งมีชีวิต 3 (2 – 2 – 6)

DMA 517 Creature Modeling

การสร้างโมเดลสิ่งมีชีวิต 3 มิติ ที่มีความซับซ้อนด้วยทักษะขั้นสูง ตลอดจนการสร้างพื้นผิวเพื่อให้สิ่งมีชีวิตนั้นๆ ดูสมจริงที่สุด

Learn how to model complex 3D creatures with higher-level skills, as well as creating realistic textures to bring those fancy monsters to life.

ดจม. 518 สต๊อปโมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 518 Stop Motion

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบดั้งเดิมด้วยเทคนิคการถ่ายภาพนิ่งทีละเฟรม โดยมุ่งเน้นในเรื่องของการเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องและสมจริง ตลอดจนการประยุกต์ใช้กฎการสร้างแอนิเมชันในงาน

Learn traditional animation using frame-by-frame still photography techniques with a focus on continuous and realistic movement, as well as applying the twelve principles of animation to stop-motion projects.

ดจม. 519 การประมวลผลภาพแบบทันทีสำหรับงานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 3 (2 – 2 – 6)

DMA 519 Real Time Rendering for Animation and Visual Effects

การใช้งานโปรแกรม ในการจัดแสง การทำพื้นผิว การสร้างสิ่งแวดล้อม การจำลองค่าแสงและเงาที่กระทบลงบนวัตถุชนิดต่าง การเชื่อมโยงระหว่างโปรแกรมทางด้าน 3 มิติ ต่าง ๆ และการประมวลผลแบบทันที (Realtime)

Study about Lighting Programming. Practice 3D Texturing, Environment, Shading, And Lighting Simulation to connect with other programs and Real-Time Rendering

ดจม. 520 เทคโนโลยีการบันทึกเสียงขั้นสูง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 520 Advance Audio Recording Technology

วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน ดจม. 243

Prerequisite: DMA243

เทคนิคการบันทึกเสียงแบบเฉพาะทางในห้องบันทึกเสียง การใช้อุปกรณ์ขั้นสูงในห้องบันทึกเสียง จำแนกชนิดของ Audio Processor Hardware กับเสียงลักษณะต่าง ๆ และการบันทึกเสียงแบบ session ขนาดใหญ่

Understand audio recording techniques for large recording session environments in theory and practice. Recording audio works with advanced recording equipment and audio processor hardware.

ดจม. 521 เทคนิคการผสมเสียงขั้นสูง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 521 Advance Mixing Techniques

วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน ดจม. 341

Prerequisite: DMA341

ผสมเสียงเพื่อสื่อจิตที่มากกว่า 2 ช่องสัญญาณเสียง โดยเฉพาะในระบบเสียงรอบทิศทาง ระบบเสียง 5.1, 7.1 และแบบ Dolby Atmos หรือ DTS:X การออกแบบและวางแผนการผสมเสียง ตำแหน่งของแหล่งถ่ายทอดเสียง ในโรงภาพยนตร์หรือระบบเสียงรอบทิศทางอื่น ๆ การทำอัตโนมัติ (Automation) และกล้ำพารามิเตอร์ (Parameter Modulation) กับเสียงแทร็ก (track) และปลั๊ก-อินต่าง ๆ การจัดความสมดุล ตำแหน่ง พื้นที่และเวลาของเสียงในระบบเสียงรอบทิศทาง

Understand the fundamental concept of surround mixing and mastering in theory. Practice in-depth skills in audio mixing and mastering in a spatial audio environment, including 5.1 surround audio mixing, 7.1 surround audio mixing, Dolby Atmos audio mixing and DTS:X audio mixing. Advanced implementation techniques for spatial mixing and mastering, including automation, parameter modulation, and surround panning.

ดจม. 522 การเสริมคุณภาพเสียงขั้นสูง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 522 Advanced Sound Reinforcement

วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน ดจม. 244

Prerequisite: DMA244

การจัดการและติดตั้งระบบเสียงภาคสนามขนาดใหญ่ การใช้งานระบบเสียงแบบเครือข่าย (Digital Audio Networking)

Understand the fundamentals of audio networking workflows and setups for large-scale recording sessions in theory and practice. Advanced implementation for sound reinforcement in a digital audio networking environment.

ดจม. 523 การสังเคราะห์เสียงขั้นสูง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 523 Advanced Sound Synthesis

การสังเคราะห์เสียงขั้นสูง มุ่งเน้นการผสมผสานด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น การสังเคราะห์เสียงแบบกล้ำสัญญาณ (Modulation) ชนิดต่าง ๆ ทั้งแบบกล้ำสัญญาณด้วยค่าความดัง (Amplitude Modulation) กล้ำสัญญาณด้วยค่าความถี่ (Frequency Modulation) การสังเคราะห์เสียงแบบกรานูลาร์ (Granular Synthesis) และแบบเสี้ยวส่วน (Fractal) ชนิดอื่น ๆ

Understand advanced sound synthesis procedures and manipulations in theory and practice. The ability to create electronic soundscapes with advanced synthesized instruments and tools. Practical in-depth skills in Amplitude Modulation, Frequency Modulation and Granular and Fractal Synthesis.

ดจม. 525 ศิลปะเสียง 3 (3 – 0 – 6)

DMA 525 Sound Arts

การสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีเสียงเป็นสื่อด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ สร้างสรรค์งานศิลปะเสียงที่มีอิทธิพลของสำนักต่าง ๆ รวมถึงสร้างสรรค์ศิลปะเสียงที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

Develop a theoretical and practical understanding of sound arts with creative techniques and implementations. Produce unique audio creative artifacts.

ดจม. 526 การผลิตเสียงสำหรับเกมคอมพิวเตอร์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 526 Sound Production for Computer Game

กระบวนการผลิตเสียงสำหรับเกมคอมพิวเตอร์ การประพันธ์ดนตรี การออกแบบเสียง การผสมเสียง และการจัดวางเสียงชนิดต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับเกมคอมพิวเตอร์รูปแบบต่าง ๆ

Understand the fundamentals of computer game sound production. The ability to compose and design audio artifacts. A basic understanding of game audio mixing techniques.

ดจม. 527 เทคนิคการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 527 Film Music Composition

เทคนิควิธีการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ การสร้างดนตรีสำหรับฉาก ตัวละครและอารมณ์ชนิดต่าง ๆ

Develop a theoretical and practical understanding of music composition for supporting film narrative and character with creative composition techniques and implementations.

ดจม. 528 อุโฆษวิทยา 3 (2 – 2 – 6)

DMA 528 Acoustics

ลักษณะทางกายภาพของเสียง แหล่งกำเนิดเสียงและพื้นที่ในการกำธรเสียง ห้องดนตรี สิ่งก่อสร้างทางการแสดงดนตรี ความก้องกังวาล การดูดซับของเสียง และการตกแต่งเพื่อผลทางเสียงดนตรี

Understand the principles of acoustics and manipulate sound reinforcement systems, room acoustics, sound absorption, vibration isolation and psychoacoustics.

ดจม. 529 การประพันธ์ดนตรีทดลอง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 529 Experimental Music Composition

การปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ดนตรีทดลองในรูปแบบต่าง ๆ โดยเน้นการแสดงสดไม่ว่าจะโดยแหล่งเสียงอคูสติกหรืออิเล็กทรอนิกส์

Develop a theoretical and practical understanding of experimental music composition with creative techniques and implementations in acoustic and electronic artifacts and live performances.

ดจม. 531 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 3

3 (2 – 2 – 6)

DMA 531 Visual Effects III

วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน ดจม. 222

Prerequisite: DMA222

ปฏิบัติและทักษะด้านวิชวลเอฟเฟคขั้นสูง การจำลองทั้งกระบวนการทำงานจริง มุ่งเน้นในการวางแผนงานขั้นตอนการผลิต เพื่อผลิตงานที่สมบูรณ์ที่สุด

Developing Advanced Visual Effect Skills. Creating Pipeline, Pre- Production, And Simulation Workflow

ดจม. 533 ประวัติศาสตร์แห่งภาพเคลื่อนไหว

3 (3 – 0 – 6)

DMA 533 History of Moving Images

ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวจากจุดกำเนิดจนถึงปัจจุบัน ที่เชื่อมโยงกับบริบททางประวัติศาสตร์ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างทางความคิด ค่านิยมของแต่ละชาติที่สะท้อนในงานภาพเคลื่อนไหวประเภทต่าง ๆ ตลอดจนแนวความคิดผู้สร้างสรรค์ผลงานคนสำคัญ และผลงานที่สำคัญในแต่ละยุคสมัย

Study about History and Development of Moving Images. Context of Moving Image History. Compare and Analyze Different of Nation, Ethics and culture from Case Studies of Films and Animation

ดจม. 534 การออกแบบเพื่อการสื่อสารข้อมูล

3 (2 – 2 – 6)

DMA 534 Information Design

การสื่อสารข้อมูลด้วยภาพและสัญลักษณ์เพื่อให้ถ่ายทอดความเข้าใจของผู้รับสาร ตลอดจนการจับประเด็นในการสื่อสารข้อมูลลำดับ ความต่อเนื่องของการนำเสนอข้อมูล และการสร้างภาพเคลื่อนไหวในการนำเสนอข้อมูล

Study about infographic communication and symbolic communication to improve the understanding of information receivers

ดจม. 535 การดำเนินการแบรนด์บนมัลติแพลตฟอร์ม

3 (2 – 2 – 6)

DMA 535 Multi-Platform Brand Execution

การสื่อสารอัตลักษณ์และเนื้อหาของแบรนด์ผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายทั้งในรูปแบบการใช้งานและการเข้าถึง รวมถึงการสร้างรูปแบบการสื่อสารแบรนด์ และผลิตผลงานบนสื่อที่หลากหลาย

Study about brand's identity and the communication of brand through branded contents on varieties of media. Developing the skill for creating Brand's content and Brand's Communication.

ดจม. 536 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 1

3 (2 – 2 – 6)

DMA 536 Selected Topics in Digital Media I

ประเด็นและนวัตกรรมที่น่าสนใจขั้นพื้นฐาน ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ได้แก่ แอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค การผลิตเสียงและดนตรี หรือสื่อดิจิทัลที่มีการเล่าเรื่องประเภทต่าง ๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ

Study basic techniques, technologies and innovations in the digital media industry, such as animation, visual effects, sound and music production, or other types of media with storytelling both theory and practice.

- ดจม. 537 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 2 3 (2 – 2 – 6)
 DMA 537 Selected Topics in Digital Media II
 ประเด็นและนวัตกรรมที่น่าสนใจขั้นพื้นฐาน ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ได้แก่ แอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค การผลิตเสียงและดนตรี หรือสื่อดิจิทัลที่มีการเล่าเรื่องประเภทต่าง ๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ
 Study basic techniques, technologies and innovations in the digital media industry, such as animation, visual effects, sound and music production, or other types of media with storytelling both theory and practice.
- ดจม. 538 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 3 3 (2 – 2 – 6)
 DMA 538 Selected Topics in Digital Media III
 ประเด็นและนวัตกรรมขั้นสูง ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ได้แก่ แอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค การผลิตเสียงและดนตรี หรือสื่อดิจิทัลที่มีการเล่าเรื่องประเภทต่าง ๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ
 Study advance techniques, technologies and innovations in the digital media industry, such as animation, visual effects, sound and music production, or other types of media with storytelling in both theory and practice.
- ดจม. 539 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 4 3 (2 – 2 – 6)
 DMA 539 Selected Topics in Digital Media IV
 ประเด็นและนวัตกรรมเฉพาะทางในสาขาอาชีพด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ได้แก่ แอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค การผลิตเสียงและดนตรี หรือสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพประเภทต่าง ๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ
 Study technical and professional technologies and innovations of in digital media industry, such as animation, visual effects, sound and music production, or other types of media, in both theory and practice.
- ดจม. 540 การทดลองงานออกแบบการเคลื่อนไหวและสื่อผสม 3 (2 – 2 – 6)
 DMA 540 Experimental Design in Motion Graphics and Mixed Media
 การวิเคราะห์ พัฒนา และสร้างสรรค์ การออกแบบและเทคนิคในการสร้างงานโมชันกราฟิกและสื่อผสม รูปแบบที่แปลกใหม่ ผ่านการทดลองทั้งทางด้านเทคนิคการทำงาน และการออกแบบด้านภาพและเสียง
 Analyze, develop and create Designs and techniques for creating innovative motion graphics and mixed media. Through experimentation in terms of technical work and audio-visual design.
- ดจม. 542 การออกแบบเชิงแนวคิด 3 (2 – 2 – 6)
 DMA 542 Conceptual Design
 สร้างสรรค์และพัฒนาโครงการการออกแบบเพื่อการสื่อสาร โดยมุ่งเน้นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องด้วยภาพเพื่อตอบโจทย์การสื่อสารแต่ละประเภท และสามารถนำเสนอแนวคิดได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ
 Create and create a design project with a focus on storytelling, visual development, and the creative development process, and be able to clearly and engagingly explain the ideas.

ดจม. 543 ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว 3 (2 – 2 – 6)

DMA 543 Motion Graphics

ลงมือปฏิบัติการทำงานโมชันกราฟิกโดยคำนึงถึงการจัดองค์ประกอบของภาพ เทคนิคการเปลี่ยนภาพ การออกแบบช่วงเวลา และระยะเวลาในการนำเสนอภาพที่เหมาะสม ความต่อเนื่องของภาพ สี หรือจังหวะของดนตรี ที่ใช้ในการเคลื่อนไหวด้วยภาพกราฟิก

Study and practice the creation of Motion graphics with regard to composition, image transition technique, period design, and the appropriate time to present the picture. The continuity of images, colors, or rhythms of music used in graphic motion.

ดจม. 549 การฝึกประสบการณ์การฝึกงานวิชาชีพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 549 Professional Internship

การฝึกปฏิบัติงานจริงที่เหมาะสมกับสาขาวิชาชีพด้านสื่อดิจิทัล ในสถานประกอบการทั้งภาครัฐและภาคเอกชน รวมถึงการจัดทำรายงานหรือการนำเสนอชิ้นงานหลังจากการฝึกงานครบตามกำหนด

A practice of real work suitable to a vocational field in either a governmental or public organizations, including doing a report or Presentation after finishing an internship.

ดจม. 550 ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ 3 (3 – 0 – 6)

DMA 550 History of Photography

ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของการถ่ายภาพจากยุคเริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน แนวโน้มทางศิลปะและวิทยาการ ผลกระทบทางสังคมที่มีต่องานด้านการถ่ายภาพ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างในแนวคิดค่านิยมของแต่ละชาติในงานภาพถ่ายแบบต่าง ๆ ศึกษาแนวคิดของช่างภาพและผลงานที่สำคัญในแต่ละยุคสมัย

Study about History and Development of Photography. Context of Photography History. Compare and Analyze Different of Nations, Ethics and culture from Case Studies

ดจม. 551 เทคนิคการถ่ายภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 551 Photography Techniques

หลักการและพื้นฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายภาพ ขั้นตอนการทำงาน หน้าที่ความรับผิดชอบในสายงานถ่ายภาพและการใช้อุปกรณ์ถ่ายภาพเบื้องต้น

Studies in Principles of Photography's Technical terms. Includes a process of photograph production and practice in photographer tools

ดจม. 552 โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในงานถ่ายภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 552 Basic Image Editing and Management Application

บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ในงานถ่ายภาพ กระบวนการทำงาน เทคนิค คุณสมบัติและ การใช้เครื่องมือขั้นพื้นฐานในการปรับแต่งและสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ เช่น Lightroom และ Photoshop เพื่อให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานเพื่อการเผยแพร่ตามช่องทางต่าง ๆ

Study in image editing by advanced program. Include a process, technique, and advanced tools in editing program.

ดจม. 553 การถ่ายภาพเชิงพาณิชย์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 553 Commercial Photography

หลักการและรูปแบบการถ่ายภาพเชิงพาณิชย์เพื่อใช้ในงานธุรกิจประเภทต่าง ๆ อาทิ การถ่ายภาพสินค้า การถ่ายภาพอาหาร การถ่ายภาพสถาปัตยกรรม เป็นต้น

Study principles of commercial photography to Improves the skill of photography that is used in Commercial media.

ดจม. 554 การถ่ายภาพบุคคล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 554 People Photography

ทฤษฎี หลักการและรูปแบบการถ่ายภาพบุคคล การจัดแสงแสงไฟในสตูดิโอและแสงธรรมชาติสำหรับถ่ายภาพบุคคล การสร้างแนวความคิดและเรื่องราวในการถ่ายภาพบุคคล การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพถ่ายบุคคลในเชิงศิลปะ

Study principles of People photography. Learn in the area of studio lighting techniques, and natural lighting techniques for people's photographs. Build a concept in people's photographs. Analyze structure in the art of people photographs.

ดจม. 555 การถ่ายภาพขาว-ดำ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 555 Black & White Photography

หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการถ่ายภาพขาวดำ การใช้กล้องและอุปกรณ์ การวัดแสงและจัดองค์ประกอบภาพ กระบวนการและเทคนิคการล้างฟิล์ม อัดขยายภาพขาวดำในห้องมืด การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพถ่ายขาวดำในเชิงศิลปะ

Study principles of Black & White photography. Learn to use Photograph tools, lighting techniques, and film develop. Analyze structure in the art of Black & White photographs.

ดจม. 556 การถ่ายภาพแฟชั่น 3 (2 – 2 – 6)

DMA 556 Fashion Photography

รูปแบบของการถ่ายภาพแฟชั่น การสร้างแนวคิดและถ่ายทอดเรื่องราวในการถ่ายภาพแฟชั่น การจัดแสงไฟ สตูดิโอและแสงธรรมชาติเพื่อการถ่ายภาพแฟชั่น การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพถ่ายแฟชั่นในเชิงศิลปะ

Study principles of People photography. Learn in the area of, studio lighting techniques, and natural lighting techniques for fashion photographs. Build a concept in people's photographs. Analyze structure in the art of fashion's photographs.

ดจม. 557 ภาษาญี่ปุ่นสำหรับการสื่อสารด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DMA 557 Japanese for Digital Media Communication

ทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น โดยมุ่งเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม ในบริบทของการสื่อสารสำหรับงานสื่อดิจิทัลการพูดแบบเป็นทางการ และการนำเสนองานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

Study Japanese for communication and practical implementation of using a language to further the professional communication in digital media area.

ดจม. 558 ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล

3 (3 – 0 – 6)

DMA 558 Korean Language and Culture for Digital Media

การสื่อสารภาษาเกาหลีพื้นฐาน โดยมุ่งเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และการศึกษาด้านวัฒนธรรมการทำงานเฉพาะทางสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล

Basic communication skills in Korean with practical listening, reading, and writing for communicative purposes and study the working culture in Japan for digital media business.