

หลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 134 หน่วยกิต

โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรทางวิชาการ

แผนการศึกษาแบบปกติ

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 134 หน่วยกิต

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	9	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ	21	หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ	98	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาแกน	49	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ	37	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก	12	หน่วยกิต
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

แผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 134 หน่วยกิต

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	9	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ	21	หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ	98	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาแกน	49	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ	34	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก	15	หน่วยกิต
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

รายวิชา

หลักเกณฑ์การกำหนดรหัสของวิชาในหมวดวิชาเฉพาะของสาขาวิชาวิศวกรรมศาสตร์มีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ มีดังนี้

1. กำหนดรหัสไว้ 5 ตัว สองตัวแรกเป็นตัวอักษร สามตัวหลังเป็นตัวเลข เช่น มอ.121
2. อักษร 2 ตัวแรก หมายถึง สาขาวิชา เช่น มอ. หมายถึง สาขาวิชาวิศวกรรมศาสตร์มีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์
3. ตัวเลข 3 ตัวหลัง หมายถึง เลขกำกับรายวิชา

รายวิชาในหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (30 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
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-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

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 (98 หน่วยกิต)

1. กลุ่มวิชาแกน (49 หน่วยกิต)

- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์พื้นฐาน (16 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

คณ. 108	แคลคูลัส 1	3 (3 – 0 – 6)
MA 108	Calculus I	
คณ. 109	แคลคูลัส 2	3 (3 – 0 – 6)
MA 109	Calculus II	
คณ. 101	เคมีทั่วไป	3 (3 – 0 – 6)
CH 101	General Chemistry	
ฟส. 105	ฟิสิกส์สมัยใหม่	3 (3 – 0 – 6)
PH 105	Modern Physics	
ฟส. 106	ปฏิบัติการฟิสิกส์สมัยใหม่	1 (0 – 3 – 2)
PH 106	Laboratory in Modern Physics	
อส. 212	คณิตศาสตร์สำหรับวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์	3 (3 – 0 – 6)
IE 212	Mathematics for Multimedia and Entertainment Engineering	

- กลุ่มวิชาวิศวกรรมพื้นฐาน (33 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

คก.	152	การเขียนแบบวิศวกรรมและการสร้างแบบจำลอง	3 (2 – 3 – 5)
ME	152	Engineering Drawing and Modeling	
มอ.	121	ทักษะการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย	3 (2 – 3 – 5)
MI	121	Creative Multimedia Skill	
มอ.	122	ระบบคอมพิวเตอร์และการสื่อสารด้วยมัลติมีเดีย	3 (3 – 0 – 6)
MI	122	Computer System and Multimedia Communication	
มอ.	212	ทฤษฎีสัญญาณและเสียง	3 (3 – 0 – 6)
MI	212	Sound and Signal Theory	
มอ.	213	การเขียนโปรแกรมเชิงมัลติมีเดีย	3 (2 – 3 – 5)
MI	213	Multimedia Programming	
มอ.	227	หลักการคิดและออกแบบเชิงสร้างสรรค์	3 (3 – 0 – 6)
MI	227	Creative Thinking and Design	
มอ.	222	การผลิตสื่อมัลติมีเดีย	3 (3 – 0 – 6)
MI	222	Multimedia Production	
มอ.	223	ปฏิบัติการผลิตสื่อมัลติมีเดีย	1 (0 – 3 – 2)
MI	223	Multimedia Production Laboratory	
อล.	214	พื้นฐานวงจรไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์	3 (3 – 0 – 6)
EL	214	Basic Circuit and Electronics	
อล.	215	ปฏิบัติการพื้นฐานวงจรไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์	1 (0 – 3 – 2)
EL	215	Basic Circuit and Electronics Laboratory	
อล.	226	ระบบดิจิทัลสำหรับแสงและเสียง	3 (3 – 0 – 6)
EL	226	Digital System for Light and Sound	
อล.	227	ปฏิบัติการระบบดิจิทัลสำหรับแสงและเสียง	1 (0 – 3 – 2)
EL	227	Digital System for Light and Sound Laboratory	
อส.	322	การสร้างแนวคิดสำหรับการเป็นผู้ประกอบการ	3 (3 – 0 – 6)
IE	322	Idea Generation for Entrepreneurship	

2. กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ

แผนการศึกษาแบบปกติ 37 หน่วยกิต

แผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา 34 หน่วยกิต

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

มอ.	123	ศิลปะการเล่าเรื่อง	3 (3 – 0 – 6)
MI	123	The Art of Storytelling	
มอ.	214	คอมพิวเตอร์กราฟิกส์สามมิติและอนิเมชัน 1	3 (3 – 0 – 6)
MI	214	3D Computer Graphics and Animation I	
มอ.	215	ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิกส์สามมิติและอนิเมชัน 1	1 (0 – 3 – 2)
MI	215	3D Computer Graphics and Animation Laboratory I	
มอ.	225	การเขียนโปรแกรมและสคริปต์	3 (3 – 0 – 6)

MI	225	Programming and Scripting	
มอ.	226	ปฏิบัติการเขียนโปรแกรมและสคริปต์	1 (0 – 3 – 2)
MI	226	Programming and Scripting Laboratory	
มอ.	228	คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติและแอนิเมชัน 2	3 (3 – 0 – 6)
MI	228	3D Computer Graphics and Animation II	
มอ.	229	ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติและแอนิเมชัน 2	1 (0 – 3 – 2)
MI	229	3D Computer Graphics and Animation Laboratory II	
มอ.	316	เทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ต	3 (3 – 0 – 6)
MI	316	Entertainment Technology	
มอ.	317	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดงานแสดงและอีเวนท์สำหรับธุรกิจอินเทอร์เน็ต	3 (3 – 0 – 6)
MI	317	Introduction to Live and Event Entertainment	
มอ.	325	สื่อสมัยใหม่กับแนวคิดและการประยุกต์	3 (3 – 0 – 6)
MI	325	New Media: Ideas and Applications	
มอ.	326	ศิลปะนิยมสำหรับเสียงและดนตรี	3 (3 – 0 – 6)
MI	326	Music and Sound Appreciation	
มอ.	327	ความรู้เบื้องต้นสำหรับนักประดิษฐ์ด้านฮาร์ดแวร์	3 (2 – 3 – 5)
MI	327	Introduction to Hardware Creator	
มอ.	328	การออกแบบงานแสดงและงานอีเวนท์ทางด้านอินเทอร์เน็ต	3 (3 – 0 – 6)
MI	328	Entertainment Live and Event Design	
มอ.	481	โครงการวิศวกรรมมัลติมีเดียและอินเทอร์เน็ต 1 (สำหรับแผนการศึกษาแบบปกติ)	2 (0 – 6 – 6)
MI	481	Multimedia and Entertainment Engineering Project I	
มอ.	482	โครงการวิศวกรรมมัลติมีเดียและอินเทอร์เน็ต 2 (สำหรับแผนการศึกษาแบบปกติ)	2 (0 – 6 – 6)
MI	482	Multimedia and Entertainment Engineering Project II	
มอ.	483	โครงการวิศวกรรมมัลติมีเดียและอินเทอร์เน็ตสำหรับสหกิจศึกษา (สำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)	1 (0 – 3 – 3)
MI	483	Multimedia and Entertainment Engineering Project For Cooperative Education	
มอ.	497	การฝึกงานทางวิศวกรรม	0 (0 – 35 – 0)
MI	497	Engineering Practices	

3. กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก

แผนการศึกษาแบบปกติ 12 หน่วยกิต

แผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา 15 หน่วยกิต

			หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
มอ.	454	วิศวกรรมเสียงเบื้องต้นและทฤษฎีดนตรี	3 (3 – 0 – 6)
MI	454	Introduction to Audio Engineering and Music Theory	
มอ.	455	อุปกรณ์และเครื่องมือทางด้านเสียง	3 (3 – 0 – 6)
MI	455	Audio Equipment	

มอ.	456	เทคนิคการผสมเสียง	3 (3 – 0 – 6)
MI	456	Audio Mixing Techniques	
มอ.	457	เทคนิคการบันทึกเสียง	3 (3 – 0 – 6)
MI	457	Audio Recording Techniques	
มอ.	458	การออกแบบเสียง	3 (3 – 0 – 6)
MI	458	Sound Design	
มอ.	459	อินเทอร์เน็ตในสรรพสิ่ง	3 (3 – 0 – 6)
MI	459	Internet of Things	
มอ.	460	เครื่องมือสำหรับงานเสียงรูปแบบดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
MI	460	Digital Audio Workstation and Application	
มอ.	461	ห้องบันทึกเสียงขั้นสูง	3 (3 – 0 – 6)
MI	461	Advanced Studio Studios	
มอ.	462	อคูสติก	3 (3 – 0 – 6)
MI	462	Acoustics	
มอ.	463	ระบบภาพและแสง	3 (3 – 0 – 6)
MI	463	Visual and Light System	
มอ.	464	เทคโนโลยี โครงสร้าง เวที และการเคลื่อนที่	3 (3 – 0 – 6)
MI	464	Stage Flying and Rigging Technology	
มอ.	465	ความเป็นจริงผสม	3 (3 – 0 – 6)
MI	465	Mixed Reality	
มอ.	466	การจำลองการเคลื่อนไหว	3 (3 – 0 – 6)
MI	466	Dynamic Simulation	
มอ.	467	การเขียนโปรแกรมปลั๊กอินส์ขั้นสูง	3 (3 – 0 – 6)
MI	467	Advanced Plug-Ins Programming	
มอ.	468	การวางแผนและการบริหารจัดการงานแสดงและงานอีเวนต์	3 (3 – 0 – 6)
MI	468	Live and Event Planning and Management	
มอ.	469	การออกแบบประสบการณ์และกราฟิกส์ส่วนติดต่อกับผู้ใช้	3 (3 – 0 – 6)
MI	469	UX and UI Design	
มอ.	470	การเขียนโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3 (3 – 0 – 6)
MI	470	Mobile Application Programming	
มอ.	493	เรื่องเฉพาะทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 1	3 (3 – 0 – 6)
MI	493	Selected Topics in Multimedia and Entertainment I	
มอ.	494	เรื่องเฉพาะทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 2	3 (3 – 0 – 6)
MI	494	Selected Topics in Multimedia and Entertainment II	
มอ.	495	ปัญหาพิเศษทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 1	3 (3 – 0 – 6)
MI	495	Special Problems in Multimedia and Entertainment I	
มอ.	496	ปัญหาพิเศษทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 2	3 (3 – 0 – 6)
MI	496	Special Problems in Multimedia and Entertainment II	
มอ.	498	สหกิจศึกษาทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ (สำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)	6 (0 – 40 – 0)
MI	498	Cooperative Education in Multimedia and Entertainment Engineering	

อส.	314	เทคโนโลยีอุบัติใหม่	3 (3 – 0 – 6)
IE	314	Emerging Technology in Engineering	
อส.	414	โอกาสทางธุรกิจใหม่และการวางแผน	3 (3 – 0 – 6)
IE	414	Startup Opportunity and Planning	
อส.	415	การบริหารและปฏิบัติการเป็นผู้ประกอบการ	3 (3 – 0 – 6)
IE	415	Entrepreneurial Practicum	
สศ.	301	เตรียมสหกิจศึกษา (สำหรับแผนการศึกษาแบบสหกิจศึกษา)	3 (3 – 0 – 6)
CO	301	Pre-Cooperative Education	

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต หรือ คณะอนุมัติให้เป็นวิชาเลือกเสรี

คำอธิบายรายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (30 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

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

EN 101 Everyday English

ฝึกฝนการใช้โครงสร้างพื้นฐานและสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การพูดแนะนำตนเองและให้ข้อมูลส่วนตัว การบรรยายบุคคลิกลักษณะ การพูดถึงเรื่องที่สนใจ เรื่องที่เป็นความชอบและแรงผลักดันส่วนตัวของแต่ละคน รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในเรื่องทั่วไป อีกทั้งพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนด้วยวิธีเชิงบูรณาการ

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

EN 102 Social English

ฝึกฝนการพูดและการเขียนประโยคและสำนวนที่ใช้เป็นประจำ เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแลกเปลี่ยนข้อมูล การเปรียบเทียบ และการอธิบายความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ในบริบททางสังคมและธุรกิจ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอภิปรายและการนำเสนอ ด้วยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์

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

EN 103 Global English

ฝึกฝนการบรรยายประสบการณ์โดยระบุรายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ การทำงาน และประเด็นปัญหาในระดับสากล โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และการสื่อสารในโลกดิจิทัล ซึ่งสำคัญต่อการเป็นพลเมืองโลก

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 การคิดแก้ปัญหา เป็นต้น รวมถึงการเชื่อมโยงความคิดและสามารถ

เลือกเครื่องมือความคิดที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงานและการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

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

GE 103 Technology and Innovation for the Future

ศึกษาบทบาท แนวคิด การรู้เท่าทัน รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านต่างๆ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ ผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิต สังคม และเศรษฐกิจ ตลอดจนจรรยาบรรณการใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม

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

GE 104 Aesthetics and Well-being for Life

เรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่าจากงานศิลปะและกิจกรรมนันทนาการ เปิดมุมมองใหม่ในเรื่องสุนทรียภาพที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคมจากงานศิลปะต่าง ๆ และกีฬา ที่มีผลต่อการดำรงอยู่ของชีวิต สังคมและวัฒนธรรม

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

GE 105 Global Alliance and Emerging Issues

ศึกษาการพัฒนาความร่วมมือระดับนานาชาติทางเศรษฐกิจและการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในสังคมโลก เพื่อเข้าใจประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นใหม่ของประชาคมโลก

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

GE 106 Financial Literacy and Sustainable Development

ศึกษาการจัดการและตัดสินใจทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการจัดการการเงินส่วนบุคคลและการลงทุน รวมทั้งการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยมุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ชุมชน และสังคมเป็นสำคัญ เพื่อให้เห็นถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไขอย่างเป็นรูปธรรม

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

GE 107 Entrepreneurial Spirit and Leadership Skills

ศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นการคิดแบบเจ้าของ ประกอบด้วยการมีความคิดสร้างสรรค์ และการแสวงหาโอกาสในการเริ่มและดำเนินกิจการอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม มีภาวะผู้นำที่สามารถนำและทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รอบรู้ และกล้าตัดสินใจทันต่อเหตุการณ์

ข. หมวดวิชาเฉพาะ (98 หน่วยกิต)

1. กลุ่มวิชาแกน (Core Course) (49 หน่วยกิต)

- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์พื้นฐาน (16 หน่วยกิต)

คณ. 108 แคลคูลัส 1 3 (3 – 0 – 6)

MA 108 Calculus I

ลิมิต ความต่อเนื่อง การหาอนุพันธ์และการหาอินทิกรัลของฟังก์ชันจำนวนจริงและการประยุกต์ใช้งานเทคนิคต่างๆ ของการอินทิเกรต บทนำสู่การอินทิเกรตเชิงเส้น อิมพروبเปอร์อินทิกรัล การประยุกต์ใช้อนุพันธ์ อินดิเทอร์มิเนทฟอร์ม

คณ. 109 แคลคูลัส 2 3 (3 – 0 – 6)

MA 109 Calculus II

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ คณ. 108 หรือเรียนควบคู่กัน

อุปนัยเชิงคณิตศาสตร์ลำดับและอนุกรมของจำนวนจริง การกระจายแบบอนุกรมเทย์เลอร์ของฟังก์ชันมูลฐานการอินทิเกรตเชิงตัวเลขพีทาคิดเชิงขั้วพีชคณิตของเวกเตอร์ในระนาบสามมิติเส้นและระนาบและพื้นผิวในปริภูมิสามมิติ การหาอนุพันธ์และการหาอินทิกรัลของฟังก์ชันเชิงเวกเตอร์และการประยุกต์ใช้งานแคลคูลัสของฟังก์ชันค่าจริงของสองตัวแปรแคลคูลัสของฟังก์ชันค่าจริงของหลายตัวแปร

คณ. 101 เคมีทั่วไป 3 (3 – 0 – 6)

CH 101 General Chemistry

ปริมาณสัมพันธ์ พื้นฐานทฤษฎีอะตอม คุณสมบัติของแก๊ส ของแข็ง ของเหลว และสารละลาย สมดุลเคมี สมดุลไอออน จลนศาสตร์เคมี โครงสร้างอะตอม พันธะเคมี ธาตุและคุณสมบัติตามตารางธาตุ

ฟส. 105 ฟิสิกส์สมัยใหม่ 3 (3 – 0 – 6)

PH 105 Modern Physics

กลศาสตร์ของแข็งและของไหล พลศาสตร์ของการเคลื่อนที่ของงานและพลังงาน โมเมนตัมและการดล การชนใน 2-3 มิติ พลศาสตร์ของวัตถุแข็งเกร็ง สมดุลสถิตและสมบัติเชิงกลของสารกลศาสตร์ของไหล สมการแบร์นูลลีและการนำไปประยุกต์ใช้ การเคลื่อนที่แบบฮาร์โมนิกอย่างง่าย คลื่นกล เคลื่อนที่ของคลื่น คลื่นนิ่ง สมบัติความร้อนของสาร การส่งความร้อน แม่เหล็กไฟฟ้า แสง วงจรกระแสไฟสลับ หลักการของอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น ทัศนศาสตร์ ทฤษฎีเลเซอร์ มลภาวะ แผ่นดินไหว ทฤษฎีควงจันท์ ฟิสิกส์ยุคใหม่

ฟส. 106 ปฏิบัติการฟิสิกส์สมัยใหม่ 1 (0 – 3 – 2)

PH 106 Laboratory in Modern Physics

ทดลองในห้องปฏิบัติการ สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา ฟส. 105 ฟิสิกส์สมัยใหม่ โดยประกอบด้วยการทดลองเรื่องเครื่องกลแอดวูต สัมประสิทธิ์ความเสียดทาน สมมูลจุด ความหนาแน่นและความถ่วงจำเพาะ วงจรอิเล็กทรอนิกส์พื้นฐาน วงจรดิจิทัลพื้นฐาน เกรตติ้ง-สเป็คโตรมิเตอร์ ออย-ดรอปป์เอ็กซ์เพอริเมนต์

อส. 212 คณิตศาสตร์สำหรับวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 3 (3 – 0 – 6)

IE 212 Mathematics for Multimedia and Entertainment Engineering

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ คณ. 109

อนุกรมฟูรีเยร์ การแปลงฟูรีเยร์ การแปลงลาปลาซและการประยุกต์ สมการเชิงอนุพันธ์สามัญ สมการอนุพันธ์ย่อย การอินทิเกรตโพเลขัน สถิติสำหรับวิศวกรรมศาสตร์ การประยุกต์คณิตศาสตร์กับปัญหาทางด้านวิศวกรรมมัลติมีเดีย และเอ็นเตอร์เทนเมนต์ เช่น การวิเคราะห์ฮาร์โมนิกของสัญญาณโดยใช้อนุกรมฟูรีเยร์ เป็นต้น

- กลุ่มวิชาวิศวกรรมพื้นฐาน (33 หน่วยกิต)

- คก. 152 การเขียนแบบวิศวกรรมและการสร้างแบบจำลอง 3 (2 – 3 – 5)
ME 152 Engineering Drawing and Modeling

หลักการออกแบบและการเขียนแบบวิศวกรรม มาตรฐานการเขียนแบบของไทยและสากล การเขียนแบบร่าง การเขียนภาพฉาย และทฤษฎีสี่ รวมถึงความหมายและสุนทรียภาพในการใช้สี การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ออกแบบในการสร้างแบบจำลอง สองมิติและสามมิติ

- มอ. 121 ทักษะการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย 3 (2 – 3 – 5)
MI 121 Creative Multimedia Skill

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้มัลติมีเดียและทักษะการออกแบบสื่อสองมิติ สามมิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์ เช่น Maya Photoshop Adobe Illustrator เป็นต้น และสุนทรียศาสตร์การรับรู้สื่อจากประสาทสัมผัสต่างๆ การใช้สี การออกแบบลายเส้น ตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ร่วมกับการสร้างองค์ประกอบต่างๆ ของงานออกแบบสื่อครอบคลุมการใช้งานด้านแสง สี และเสียง โดยใช้หลักการส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ และประสบการณ์ของผู้ใช้งาน

- มอ. 122 ระบบคอมพิวเตอร์และการสื่อสารด้วยมัลติมีเดีย 3 (3 – 0 – 6)
MI 122 Computer System and Multimedia Communication

โครงสร้างและสถาปัตยกรรมพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ พื้นฐานระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์ ตรรกศาสตร์เบื้องต้น การเก็บรหัสคำสั่งในคอมพิวเตอร์ ชนิดของหน่วยความจำและการจัดเก็บข้อมูล ชนิดของอุปกรณ์อินพุต-เอาต์พุตและการติดต่อผู้ใช้ พื้นฐานของมัลติมีเดียในรูปแบบของสื่อข้อมูลชนิดต่างๆ อุปกรณ์และเทคโนโลยีมัลติมีเดีย การจัดการข้อมูลมัลติมีเดีย การแปลงและบีบอัดข้อมูลมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กับงานทางด้านมัลติมีเดียในปัจจุบัน

- มอ. 212 ทฤษฎีสัญญาณและเสียง 3 (3 – 0 – 6)
MI 212 Sound and Signal Theory

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสัญญาณทฤษฎีทางด้านคลื่นเสียง คุณสมบัติของสัญญาณเสียง แหล่งกำเนิดขนาดและกำลังงานของสัญญาณเสียง ฮาร์โมนิกของสัญญาณเสียง การรับรู้เสียงของมนุษย์ ไซโคอะคูสติก ชนิดของตัวกลางเก็บข้อมูลเสียงสัญญาณแอนะล็อกและดิจิทัล

- มอ. 213 การเขียนโปรแกรมเชิงมัลติมีเดีย 3 (2 – 3 – 5)
MI 213 Multimedia Programming

แนวคิดและหลักการเขียนโปรแกรมพื้นฐาน รวมถึงวิธีการและขั้นตอนของการเขียนโปรแกรม (ระเบียบวิธี, พารามิเตอร์, หลักการคืนค่า) คำสั่งควบคุมพื้นฐาน แถวลำดับ การเขียนฟังก์ชันย่อยและหลักการงานเชิงวัตถุเบื้องต้น แนวคิดในการประยุกต์การเขียนโปรแกรมสำหรับงานทางด้านมัลติมีเดีย รวมทั้งการเขียนโปรแกรมในลักษณะของสคริปต์โปรแกรมทางด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

- มอ. 227 หลักการคิดและออกแบบเชิงสร้างสรรค์ 3 (3 - 0 - 6)
 MI 227 Creative Thinking and Design
 การปลูกฝังความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมกระบวนการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ แนวคิดและทฤษฎีทางการออกแบบ ฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการนำความคิดสร้างสรรค์มาออกแบบและพัฒนาต่อยอดเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน
- มอ. 222 การผลิตสื่อมัลติมีเดีย 3 (3 - 0 - 6)
 MI 222 Multimedia Production
 วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน มอ. 121
 กระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย การวิเคราะห์งาน การวางแผนงาน การวางโครงเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน เครื่องมือในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับระบบการประมวลผลแบบแบ่งปันทรัพยากรผ่านเครือข่าย การประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตสื่อมัลติมีเดียในงานด้านอีเว้นท์ การจัดแสดง ประกอบกับการนำเสนอแบบสื่อประสม
- มอ. 223 ปฏิบัติการผลิตสื่อมัลติมีเดีย 1 (0 - 3 - 2)
 MI 223 Multimedia Production Laboratory
 วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน มอ. 222 หรือเรียนควบคู่กัน
 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสร้งงานสื่อมัลติมีเดียให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อมัลติมีเดียร่วมกับระบบการประมวลผลแบบแบ่งปันทรัพยากรผ่านเครือข่าย วิธีการใช้กล้องบันทึกภาพนิ่ง วิธีการใช้กล้องบันทึกภาพเคลื่อนไหว การบันทึกเสียง การจัดเตรียมข้อมูล และการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียในงานด้านอีเว้นท์ การจัดแสดง ประกอบกับการนำเสนอแบบสื่อประสม
- อล. 214 พื้นฐานวงจรไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ 3 (3 - 0 - 6)
 EL 214 Basic Circuit and Electronics
 กฎและทฤษฎีวงจรไฟฟ้าเบื้องต้นเช่น กฎของโอห์ม กฎของเคอร์ชอฟฟ์ โนดและเมฆ ทฤษฎีเทวินินและนอร์ตัน ไฟฟ้ากระแสสลับเบื้องต้น ได้แก่ ค่าเฉลี่ยทางไฟฟ้ากระแสสลับ มุมเฟส เป็นต้น คุณสมบัติเบื้องต้นของไดโอดแบบต่างๆ และการประยุกต์ใช้งาน คุณสมบัติของทรานซิสเตอร์แบบต่างๆ ออปแอมป์และการประยุกต์ใช้งานเบื้องต้น
- อล. 215 ปฏิบัติการพื้นฐานวงจรไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ 1 (0 - 3 - 2)
 EL 215 Basic Circuit and Electronics Laboratory
 วิชาบังคับก่อน : สอบได้ อล. 214 หรือเรียนควบคู่กัน
 ปฏิบัติการทดลองในเรื่องกฎของโอห์ม กฎของเคอร์ชอฟฟ์ โนดและเมฆ ทฤษฎีเทวินินและนอร์ตัน ไฟฟ้ากระแสสลับเบื้องต้น คุณสมบัติเบื้องต้นของไดโอดแบบต่างๆ และการประยุกต์ใช้งานคุณสมบัติของทรานซิสเตอร์แบบต่างๆ ออปแอมป์และการประยุกต์ใช้งานเบื้องต้น
- อล. 226 ระบบดิจิทัลสำหรับแสงและเสียง 3 (3 - 0 - 6)
 EL 226 Digital System for Light and Sound
 วิชาบังคับก่อน : สอบได้ อล. 214
 ระบบตรรกและพีชคณิตของบูลีน เลขฐานต่างๆ การแปลงสัญญาณแอนะล็อกเป็นดิจิทัล และการแปลงสัญญาณดิจิทัลเป็นแอนะล็อก การประยุกต์ใช้งานระบบดิจิทัลในงานแสงและเสียง ระบบ MIDI ข้อจำกัดของ MIDI

และการใช้งาน MIDI ในงานการแสดงต่างๆ เทคนิคการสังเคราะห์เสียงระบบดิจิทัล

อล. 227 ปฏิบัติการระบบดิจิทัลสำหรับแสงและเสียง 1 (0 – 3 – 2)

EL 227 Digital System for Light and Sound Laboratory

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ อล. 226 หรือเรียนควบคู่กัน

ปฏิบัติการทดลองในเรื่อง ลอจิกเกต การสื่อสารแบบ อะซิงโครนัส และ ซิงโครนัส การใช้งาน MIDI อุปกรณ์ MIDI วงจรอินพุต-เอาต์พุต สำหรับประยุกต์ใช้งาน MIDI ด้วยไมโครคอนโทรลเลอร์

อส. 322 การสร้างแนวคิดสำหรับการเป็นผู้ประกอบการ 3 (3 – 0 – 6)

IE 322 Idea Generation for Entrepreneurship

ศึกษาหลักการเบื้องต้นในการสร้างแนวคิดทางธุรกิจการคัดกรองแนวคิดทางธุรกิจ การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของแนวคิดทางธุรกิจ การปกป้องแนวคิดทางธุรกิจด้วยการจัดการทรัพย์สินทางปัญญา รวมไปถึงการนำแนวความคิดทางธุรกิจไปสู่การเริ่มต้นกิจการอย่างประสบความสำเร็จและยั่งยืน

2. กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (Major Requirements) 37 หน่วยกิต (แผนการเรียนแบบปกติ)

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (Major Requirements) 34 หน่วยกิต (แผนการเรียนแบบสหกิจศึกษา)

มอ. 123 ศิลปะการเล่าเรื่อง 3 (3 – 0 – 6)

MI 123 The Art of Storytelling

ศึกษาพิจารณาและการสร้างเรื่องราวเพื่อใช้ในการสื่อสารผ่านสื่อต่างๆ แนวคิดของการถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อใช้ในการบรรยายความรู้สึก การเชื่อมโยงเรื่องราว การสร้างแรงบันดาลใจ การสร้างสตอรี่บอร์ด การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเล่าเรื่องราวและถ่ายทอดความรู้สึก

มอ. 214 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์สามมิติและอนิเมชัน 1 3 (3 – 0 – 6)

MI 214 3D Computer Graphics and Animation I

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ.121 หรือเรียนควบคู่กัน

ศึกษากระบวนการผลิตงานด้านกราฟิกส์สามมิติและอนิเมชัน การผลิตงานอนิเมชันขั้นพื้นฐาน เทคนิคการสร้างแบบจำลองการปั้นโมเดลและการใส่พื้นผิวด้วยเทคนิคดิจิทัล เพื่อประยุกต์กับการปั้นตัวละคร และการใช้เครื่องมือต่างๆ ในซอฟต์แวร์การปั้นโมเดลมาตรฐานการแสดงผลภาพสามมิติ แสงสว่าง เทคนิคการให้แสงเงาภาพ

มอ. 215 ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิกส์สามมิติและอนิเมชัน 1 1 (0 – 3 – 2)

MI 215 3D Computer Graphics and Animation Laboratory I

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 214 หรือเรียนควบคู่กัน

ฝึกทักษะปฏิบัติในการสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ของงานด้านกราฟิก 3 มิติ โดยใช้โปรแกรมสร้างภาพสามมิติ เช่น การสร้างตัวละคร การสร้างฉาก การใส่วัสดุพื้นผิวให้กับวัตถุ เทคนิคการสร้างแบบจำลอง การแสดงผลภาพสามมิติ แสงสว่าง เทคนิคการให้แสงเงาภาพ เป็นต้น

มอ. 225 การเขียนโปรแกรมและสคริปต์ 3 (3 – 0 – 6)

MI 225 Programming and Scripting

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 213

ศึกษาวิธีการเขียนโปรแกรมสคริปต์ กับงานด้านสื่อสามมิติ หลักการพื้นฐานการเขียนโปรแกรม ตัวแปร การควบคุมการทำงานของโปรแกรม การใช้งานโมดูลมาตรฐานและโมดูลทางสื่อสามมิติ การเขียนโปรแกรมทำงานกับฟังก์ชันต่าง ๆ ในรูปแบบปลั๊ก-อินที่รองรับการทำงานด้านสื่อสามมิติ

มอ. 226 ปฏิบัติการเขียนโปรแกรมและสคริปต์ 1 (0 – 3 – 2)

MI 226 Programming and Scripting Laboratory

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 225 หรือเรียนควบคู่กัน

ปฏิบัติการทดลองการพัฒนาโปรแกรมไพทอนกับงานด้านสื่อสามมิติ โดยควบคุมการทำงานของโปรแกรม ร่วมกับการใช้งานโมดูลทางสื่อสามมิติ และเขียนโปรแกรมทำงานร่วมกับฟังก์ชันต่าง ๆ ในรูปแบบปลั๊ก-อินที่รองรับการทำงานด้านสื่อสามมิติ

มอ. 228 คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติและแอนิเมชัน 2 3 (3 – 0 – 6)

MI 228 3D Computer Graphics and Animation II

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 214

ศึกษาการสร้างโครงสร้างต่อเนื่องเพื่อการเคลื่อนไหวสำหรับตัวละครที่ใช้กันในมาตรฐานอุตสาหกรรม IK/FK, Custom Rigging จำลองการเคลื่อนไหวที่เหมือนจริงของวัตถุและสิ่งมีชีวิตจากโปรแกรมทางด้านภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ และการสร้างชุดโครงสร้างเพื่อการเคลื่อนไหวสำหรับใบหน้าเพื่อแสดงออกทางอารมณ์หรือประยุกต์โครงสร้างเพื่อการเคลื่อนไหวสำหรับสิ่งไม่มีชีวิต เช่น รถเครนหรือชุดเครื่องจักรกล เป็นต้น

มอ. 229 ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติและแอนิเมชัน 2 1 (0 – 3 – 2)

MI 229 3D Computer Graphics and Animation Laboratory II

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 228 หรือเรียนควบคู่กัน

ฝึกทักษะปฏิบัติในการสร้างโครงสร้างต่อเนื่องเพื่อการเคลื่อนไหวสำหรับตัวละครจำลองการเคลื่อนไหวที่เหมือนจริงของวัตถุและสิ่งมีชีวิตด้วยภาพ เคลื่อนไหว 3 มิติ และการสร้างเคลื่อนไหวสำหรับใบหน้าเพื่อแสดงออกทางอารมณ์หรือประยุกต์โครงสร้างเพื่อการเคลื่อนไหวสำหรับสิ่งไม่มีชีวิต

มอ. 316 เทคโนโลยีทางเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 3 (3 – 0 – 6)

MI 316 Entertainment Technology

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 122

ศึกษาเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การเชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ระบบและโปรโตคอลสื่อสารที่สำคัญในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับอุปกรณ์หรืองานทางด้านเอ็นเตอร์เทนเมนต์ เทคโนโลยีทางเอ็นเตอร์เทนเมนต์ในปัจจุบันและที่กำลังอุบัติขึ้น กรณีศึกษาของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในงานทางด้านเอ็นเตอร์เทนเมนต์

มอ. 317 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดงานแสดงและอีเวนท์สำหรับธุรกิจเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 3 (3 – 0 – 6)

MI 317 Introduction to Live and Event Entertainment

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 227

ความรู้พื้นฐานและธุรกิจเกี่ยวกับการจัดงานแสดงและงานอีเวนท์ การประชาสัมพันธ์และการโฆษณาผ่านช่องทางต่างๆ การจำหน่ายตั๋ว การจัดคอนเสิร์ตดนตรี หน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดงานแสดงและงานอีเวนท์

มอ. 325 สื่อสมัยใหม่กับแนวคิดและการประยุกต์ 3 (3 - 0 - 6)

MI 325 New Media: Ideas and Applications

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 121

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมด้านสื่อสมัยใหม่ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อมัลติมีเดีย รวมถึงการพัฒนาและสร้างความเข้าใจในการเขียนโปรแกรมเพื่อควบคุมฮาร์ดแวร์ต่าง ๆ เพื่อผลิตและประยุกต์ใช้นวัตกรรมสำหรับงานอีเวนต์ งานจัดแสดง และสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่

มอ. 326 ศิลปะนิยมสำหรับเสียงและดนตรี 3 (3 - 0 - 6)

MI 326 Music and Sound Appreciation

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 212

องค์ประกอบดนตรี เสียง เวลา ทำนอง เสียงประสาน ระบบเสียงเพลง สีสันของเพลง เครื่องดนตรี ซิมโฟนี ดนตรีพรรณนา ลักษณะของเสียง ประวัติดนตรีตะวันตก ผู้ประพันธ์เพลง สุนทรียศาสตร์ ตลอดจนการสร้างประสบการณ์ทางด้านสุนทรีย์ะในการใช้เสียงและเพลง เพื่อเป็นพื้นฐานการสร้างสรรคการเล่าเรื่อง

มอ. 327 ความรู้เบื้องต้นสำหรับนักประดิษฐ์ด้านฮาร์ดแวร์ 3 (2 - 3 - 5)

MI 327 Introduction to Hardware Creator

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 122

พื้นฐานหลักการทำงานและโครงสร้างของไมโครคอนโทรลเลอร์ การประยุกต์ใช้งานไมโครคอนโทรลเลอร์ และคอมพิวเตอร์ในการควบคุม การปรับปรุงหรือปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์เพื่อตอบสนองความต้องการในการใช้งาน รวมถึงการสร้างวงจรไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้นเพื่อใช้งานร่วมกับอุปกรณ์ไมโครคอนโทรลเลอร์ โดยมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้งานในการควบคุมการแสดงแสง สี และเสียงเพื่องานแสดงและงานอีเวนต์

มอ. 328 การออกแบบงานแสดงและงานอีเวนต์ทางด้านเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 3 (3 - 0 - 6)

MI 328 Entertainment Live and Event Design

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 317

หลักการพื้นฐานในการออกแบบและจัดงานแสดงและงานอีเวนต์ทางด้านเอ็นเตอร์เทนเมนต์โดยอาศัยการควบคุม แสง สี เสียง และการเล่าเรื่อง กรณศึกษาของการจัดงานในรูปแบบต่างๆ การบริหารการดำเนินงาน พื้นฐานและการประมาณค่าใช้จ่ายของการจัดงาน

มอ. 481 โครงการวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 1 2 (0 - 6 - 6)

MI 481 Multimedia and Entertainment Engineering Project I

(ยกเว้น สำหรับแผนการเรียนแบบสหกิจศึกษา)

วิชาบังคับก่อน : เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 และได้รับอนุมัติจากผู้สอน

วางแผนและออกแบบโครงการและสร้างอุปกรณ์ หรือระบบทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ (ในปีสุดท้าย) มีการเสนอโครงการและรายงานตลอดจนเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ที่ต้องการเพื่อดำเนินการโครงการ วิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 2

มอ. 482 โครงการวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 2 2 (0 - 6 - 6)

MI 482 Multimedia and Entertainment Engineering Project II

(ยกเว้น สำหรับแผนการเรียนแบบสหกิจศึกษา)

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 481

เป็นโครงการที่ต่อเนื่องจากโครงการวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 1 ต้องดำเนินการสร้างอุปกรณ์ต้นแบบจนเสร็จสมบูรณ์ พร้อมทั้งทำรายงานและทดสอบอุปกรณ์ต้นแบบต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

มอ. 483 โครงการวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์สำหรับสหกิจศึกษา 1 (0 – 3 – 3)

MI 483 Multimedia and Entertainment Engineering Project for Cooperative Education

(สำหรับแผนการเรียนแบบสหกิจศึกษา)

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 498

เป็นโครงการที่ต่อเนื่องจากการดำเนินงานในวิชาสหกิจศึกษาทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ ซึ่งนักศึกษาต้องนำผลงานที่ได้จากการทำสหกิจศึกษามาสร้างหรือปรับปรุงให้เสร็จสมบูรณ์ พร้อมทั้งทำรายงานและนำแสดงผลงานต่อคณะกรรมการ

มอ. 497 การฝึกงานทางวิศวกรรม 0 (0 – 35 – 0)

MI 497 Engineering Practices

(ยกเว้น สำหรับแผนการเรียนแบบสหกิจศึกษา)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การฝึกงานวิศวกรรมในสาขาที่เกี่ยวข้อง ภายใต้การดูแลของวิศวกรที่มีประสบการณ์ประจำบริษัทเอกชนหรือหน่วยงานราชการ เป็นเวลาอย่างน้อย 6 สัปดาห์ หรือ 180 ชั่วโมง ทั้งนี้โดยนักศึกษาต้องได้เกรดเป็น S

3. กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน – เลือก (Major Electives) 12 หน่วยกิต (แผนการเรียนแบบปกติ)

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน – เลือก (Major Electives) 15 หน่วยกิต (แผนการเรียนแบบสหกิจศึกษา)

มอ. 454 วิศวกรรมเสียงเบื้องต้นและทฤษฎีดนตรี 3 (3 – 0 – 6)

MI 454 Introduction to Audio Engineering and Music Theory

วิศวกรรมเสียงเบื้องต้นว่าด้วยเรื่องของเสียง การเคลื่อนที่ของเสียงคลื่นและลักษณะจำเพาะของคลื่นและความถี่ ความเร็วคลื่น การได้ยินเสียงของมนุษย์ ไซโคอะคูสติก โครงสร้างของหูมนุษย์ ระบบประสาทและการทำงานของหู หน่วยของเสียง แรงดันที่มีผลกับหู การสูญเสียการได้ยิน การแยกแยะแหล่งที่มาของเสียง การใช้งานแก้ไขเสียง ทฤษฎีดนตรีขั้นพื้นฐานองค์ประกอบของดนตรีแบบตะวันตก ประวัติศาสตร์ทางดนตรีตะวันตก แนวเพลงที่หลากหลาย จังหวะสเกลบันไดเสียง เมเจอร์บันไดเสียง ไมเนอร์กัญแจเสียง ทริยแอดคอร์ดอินเวอร์ชัน อินเทอร์วัล ไททอร์นิก การวางคอร์ด การจัดวางแนวเสียง การใช้สัญลักษณ์ในสกออร์ การแต่งทำนองเนื้อร้อง

มอ. 455 อุปกรณ์และเครื่องมือทางด้านเสียง 3 (3 – 0 – 6)

MI 455 Audio Equipment

ลำโพง ชนิดของลำโพง คุณสมบัติของลำโพงแต่ละชนิด การทำคอสโอเวอร์เน็ตเวิร์ค เทคโนโลยีของลำโพง และตู้ลำโพง ผลการตอบสนองของลำโพง สายนำสัญญาณเสียง การเชื่อมต่อและชนิดของสายสัญญาณ บทบาทและหน้าที่ของซิลล์ การป้องกันในสายสัญญาณเครื่องกำเนิดเสียง ความต้านทานในสายสัญญาณอนาล็อกและดิจิทัล มิกเซอร์ ชนิดของมิกเซอร์และอุปกรณ์อนาล็อกที่เกี่ยวกับเสียง VU-มิเตอร์

มอ. 456 เทคนิคการผสมเสียง 3 (3 – 0 – 6)

MI 456 Audio Mixing Techniques

เทคนิคการผสมเสียงในหลายวิธี อุปกรณ์สำหรับการปรับแต่งและปรับปรุงเสียง แอปพลิเคชันเวลาและแอปพลิเคชันต่างๆ การใช้งานอีควอไลเซอร์ การใช้ฟิตเตอร์เบื้องต้น การผสมเสียงระหว่างคำพูดและเสียงประกอบ การใช้งาน

อุปกรณ์ด้านเสียงต่างๆ เพื่อการผสมเสียงให้ดีที่สุด ประยุกต์การใช้งาน Compressor, Limiter, Gate, Expander ฯลฯ ตลอดจนศึกษาหลักการที่สำคัญในการพิจารณาผลงาน

มอ. 457 เทคนิคการบันทึกเสียง 3 (3 - 0 - 6)

MI 457 Audio Recording Techniques

ชนิดของไมโครโฟนต่างๆ การติดตั้งไมโครโฟน ตำแหน่งการวางไมโครโฟน การดูแลและบำรุงรักษา เทคนิคการใช้ไมโครโฟนหลายตัว เทคนิคการวางไมโครโฟนสำหรับเสียงแบบสเตอริโอ การเลือกใช้ไมโครโฟนสำหรับงานบันทึกเสียงต่างๆ

มอ. 458 การออกแบบเสียง 3 (3 - 0 - 6)

MI 458 Sound Design

การบันทึกเสียงรูปแบบโฟลีย์ (Foley) แนะนำประวัติการพัฒนาของการผลิตเสียง การออกแบบเสียงที่มีลักษณะเด่นสำหรับงานต่างๆ เช่น งานโฆษณา งานเกมส์คอมพิวเตอร์ งานเสียงประกอบภาพยนตร์ การทำสคิปและแอคชั่นของเสียงให้ตรงกับจังหวะ การทริกของเสียงและการบรรยายเหตุการณ์ด้วยเสียง

มอ. 459 อินเทอร์เน็ตในสรรพสิ่ง 3 (3 - 0 - 6)

MI 459 Internet of Things

วิชาบังคับก่อน : สอบได้ มอ. 327

ความหมายของอินเทอร์เน็ตในสรรพสิ่ง โอกาส ความท้าทาย และอุปสรรค การประยุกต์ใช้ กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง เทคโนโลยีและเครื่องมือ การออกแบบในเชิงตรรกะและเชิงกายภาพ การสร้างและการปรับใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์กับองค์รวมถึงข้อควรพิจารณาในด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว

มอ. 460 เครื่องมือสำหรับงานเสียงรูปแบบดิจิทัล 3 (3 - 0 - 6)

MI 460 Digital Audio Workstation and Application

ศึกษาการทำงานของระบบเครื่องมือสำหรับงานเสียงรูปแบบดิจิทัล (DAW) , ระบบ FOH ระบบมอนิเตอร์บนเวที , ทิศทางการส่งสัญญาณเสียง การตัดต่อ ผสมการคุมเสียงอัตโนมัติ (Automation) ด้วยเครื่องมือทางด้านเสียง เช่น Protools เป็นต้น การใช้งาน ปลั๊ก-อินสำหรับเครื่องมือทางด้านเสียง

มอ. 461 ห้องบันทึกเสียงขั้นสูง 3 (3 - 0 - 6)

MI 461 Advanced Studio Studies

เข้าใจวิธีการใช้อุปกรณ์ทั้งรูปแบบแอนะล็อก และดิจิทัล เข้าใจการทิศทางการเดินทางของสัญญาณจากแหล่งกำเนิดไปยังอุปกรณ์บันทึก (Recording) สามารถแสดงผลเสียง การบาลานซ์เสียง และการจัดการทิศทางของเสียงให้สมดุล (Mixing) การผสมเสียงเพื่อลดจำนวนแทร็คเสียง (Mix down) การแก้ไขเสียง (Editing) การจัดการเสียงต้นฉบับสมบูรณ์ (Mastering) ระบบเสียงสองทิศทาง ระบบเสียงหลายทิศทาง

มอ. 462 อคูสติก 3 (3 - 0 - 6)

MI 462 Acoustics

โสตศาสตร์และไซโคอคูสติกในมนุษย์ หลักการของคลื่นเสียง ปัญหาสำหรับการได้ยินเสียง สัญญาณรบกวนฟิลเตอร์ คลื่นนิ่ง วัสดุศาสตร์สำหรับเสียง การลดเสียงรบกวนของห้อง การสะท้อนของเสียง เวลาในการสะท้อนมาตรฐานฉนวนกันเสียง ข้อกำหนดของประสิทธิภาพการป้องกันเสียงรบกวน ระบบเสียง 2 ทิศทาง และรอบทิศทาง การออกแบบห้องหรือพื้นที่สำหรับรองรับการใช้เสียง ด้วยเครื่องมือต่างๆ กฎหมายทางด้านเสียง

- มอ. 463 ระบบภาพและแสง 3 (3 - 0 - 6)
 MI 463 Visual and Light System
 ศึกษาหลักการมองเห็นของมนุษย์ เงื่อนไขและข้อจำกัดในการมองเห็น การเลือกอุปกรณ์สำหรับการแสดงผล เทคโนโลยีในด้านแสง และ การแสดงผล เทคนิคของงานจัดแสง ทั้งการจัดแสงด้วยไฟประเภทต่างๆ การจัดแสงเลียนแบบแสงธรรมชาติ การจัดแสงและการจำลองแสงในธรรมชาติ ทั้งภายในและนอกสถานที่ การเลือกอุปกรณ์ทางด้านแสงในเงื่อนไขต่างๆ
- มอ. 464 เทคโนโลยี โครงสร้าง เวที และ การเคลื่อนที่ 3 (3 - 0 - 6)
 MI 464 Stage Flying and Rigging Technology
 ศึกษาการออกแบบเวทีแบบต่างๆ พื้นฐานในการเคลื่อนที่ของเวทีในแนวตั้งและแนวระนาบ รูปทรงที่แข็งแรง การคำนวณการรองรับน้ำหนักพื้นฐาน วัสดุศาสตร์ รูปแบบเวทีและโครงสร้างสมัยใหม่ มาตรฐานในการขนย้าย อุปกรณ์ ความปลอดภัยของโครงสร้างพื้นฐานและไฟฟ้า อุปกรณ์รักษาความปลอดภัย แผนและมาตรการรักษาความปลอดภัย
- มอ. 465 ความเป็นจริงผสม 3 (3 - 0 - 6)
 MI 465 Mixed Reality
 ทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความเป็นจริงผสม และความเป็นจริงเสมือน สภาพแวดล้อมเสมือน รวมทั้งเทคโนโลยีและการประยุกต์ใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ ระบบความเป็นจริงเสมือนร่วมกับการปฏิสัมพันธ์แบบต่าง ๆ สภาพแวดล้อมเสมือนที่มีการเคลื่อนไหว การจำลองทางกายภาพ รวมถึงฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในระบบความเป็นจริงเสมือน เครื่องมือในการพัฒนาแอปพลิเคชันความจริงเสมือน การร่วมมือกันในสภาพแวดล้อมเสมือนที่มีผู้ใช้หลายคน และหัวข้อต่าง ๆ เกี่ยวกับความจริงผสม
- มอ. 466 การจำลองการเคลื่อนไหว 3 (3 - 0 - 6)
 MI 466 Dynamic Simulation
 การใช้ภาษาสคริปต์ในโปรแกรมประยุกต์สามมิติ เพื่อการพัฒนาเทคนิคพิเศษ เช่น การสร้างฝุ่นควัน พายุ ฝนตก ฝูงผึ้ง แมลง กระจกแตก เส้นผม ใบไม้ เสื้อผ้า เป็นต้น การจำลองการเคลื่อนไหวของภาพ การจำลองปรากฏการณ์ฟิสิกส์กลศาสตร์ของแข็งและของไหล
- มอ. 467 การเขียนโปรแกรมปลั๊กอินขั้นสูง 3 (3 - 0 - 6)
 MI 467 Advanced Plug-ins Programming
 การใช้ชุดคำสั่งทางด้านภาษาคอมพิวเตอร์ ในการติดต่อเพื่อสร้างปลั๊ก-อินขั้นสูงในการทำงานร่วมกับซอฟต์แวร์สามมิติหรือโปรแกรมซ้อนภาพเพื่อเพิ่มศักยภาพในการผลิตงานสร้างสรรค์ ร่วมกับการเขียนชุดคำสั่งเพื่อแสดงผลส่วนติดต่อผู้ใช้
- มอ. 468 การวางแผนและการบริหารจัดการงานแสดงและงานอีเวนต์ 3 (3 - 0 - 6)
 MI 468 Live and Event Planning and Management
 การบริหารจัดการโครงการทางด้านงานแสดงและงานอีเวนต์ การวางแผนโครงการ การประมาณราคา สัญญาและข้อกำหนดทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษาจากตัวอย่างจริง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการบริหารจัดการโครงการ

- มอ. 469 การออกแบบประสบการณ์และกราฟิกส์ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ 3 (3 – 0 – 6)
 MI 469 UX and UI Design
 ศึกษาขั้นตอนและกระบวนการพัฒนาการออกแบบกราฟิกส์ส่วนติดต่อผู้ใช้งานวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของผู้ใช้งานโดยเน้นถึงความเข้าใจกระบวนการคิดและความรู้สึกของผู้ใช้งาน เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน โดยมุ่งเน้นการออกแบบที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งานในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย
- มอ. 470 การเขียนโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3 (3 – 0 – 6)
 MI 470 Mobile Application Programming
 ศึกษาคุณลักษณะและข้อจำกัดของอุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องมือและภาษาที่ใช้สำหรับพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ อย่างน้อย 1 ภาษา หลักการของการเขียนโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ส่วนติดต่อระบบสำหรับโปรแกรมประยุกต์ (API) การติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) การจำลองการทำงานเพื่อทดสอบและแก้ไขบนระบบคอมพิวเตอร์การฝึกปฏิบัติสร้างโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- มอ. 493 เรื่องเฉพาะทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 1 3 (3 – 0 – 6)
 MI 493 Selected Topics in Multimedia and Entertainment I
 วิชาบังคับก่อน : ผ่านรายวิชาที่กำหนด และได้รับอนุมัติจากหัวหน้าภาควิชา
 หัวข้อที่น่าสนใจเกี่ยวกับพัฒนาการใหม่ ๆ ทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์
- มอ. 494 เรื่องเฉพาะทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 2 3 (3 – 0 – 6)
 MI 494 Selected Topics in Multimedia and Entertainment II
 วิชาบังคับก่อน : ผ่านรายวิชาที่กำหนด และได้รับอนุมัติจากหัวหน้าภาควิชา
 หัวข้อที่น่าสนใจเกี่ยวกับพัฒนาการใหม่ๆ ทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์
- มอ. 495 ปัญหาพิเศษทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 1 3 (3 – 0 – 6)
 MI 495 Special Problems in Multimedia and Entertainment I
 วิชาบังคับก่อน : ผ่านรายวิชาที่กำหนด และได้รับอนุมัติจากหัวหน้าภาควิชา
 ปัญหาพิเศษ กรณีศึกษาที่น่าสนใจทางด้านวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์
- มอ. 496 ปัญหาพิเศษทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 2 3 (3 – 0 – 6)
 MI 496 Special Problems in Multimedia and Entertainment II
 วิชาบังคับก่อน : ผ่านรายวิชาที่กำหนด และได้รับอนุมัติจากหัวหน้าภาควิชา
 ปัญหาพิเศษ กรณีศึกษาที่น่าสนใจทางด้านวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์
- มอ. 498 สหกิจศึกษาทางวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ 6 (0 – 40–0)
 MI 498 Cooperative Education in Multimedia and Entertainment Engineering
 (สำหรับแผนการเรียนแบบสหกิจศึกษา)
 วิชาบังคับก่อน : สอบได้ สศ. 301
 ศึกษากระบวนการทำงานจริงในสถานประกอบการ ในฐานะพนักงานของสถานประกอบการ เพื่อเสริมสร้างให้นักศึกษามีความพร้อมด้านงานอาชีพ จากการปฏิบัติงานพื้นฐาน อย่างมีหลักการและเป็นระบบ นักศึกษาจะต้องมีการฝึกปฏิบัติงานเต็มเวลาในสถานประกอบการ โดยมีระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ภาคการศึกษา หรือ 16 สัปดาห์ ซึ่งเป็นงานที่มีคุณภาพหรือเป็นงานที่เน้นประสบการณ์ทำงาน (Work Integrated Learning) ที่ตรงกับสาขาวิชาชีพ

ของนักศึกษาหรือโครงการ (Project Based Learning) ที่เป็นงานที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร รวมถึงมีการประเมินผลการทำงานจากคณาจารย์ร่วมกับสถานประกอบการ และนักศึกษาจะต้องจัดทำรายงานสรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาหลังเสร็จสิ้นการปฏิบัติงาน

อส. 314 เทคโนโลยีอุบัติใหม่ 3 (3-0-6)

IE 314 Emerging Technology in Engineering

เทคโนโลยีที่กำลังอุบัติขึ้น งานวิจัย และระดับการพัฒนาในปัจจุบัน พร้อมทั้งให้ตระหนักต่อความสำคัญของเทคโนโลยีใหม่ต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในอนาคต โดยมุ่งเน้นเนื้อหาในประเด็นต่างๆ เช่น ระบบการสื่อสารพลังงาน การประยุกต์ความรู้ทางวิศวกรรมศาสตร์กับเทคโนโลยีทางการแพทย์ ความท้าทายของงานทางวิศวกรรมต่อการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม ความเชื่อมโยงเทคโนโลยีมีมิติเดียวกับงานทางวิศวกรรม

อส. 414 โอกาสทางธุรกิจใหม่และการวางแผน 3 (3-0-6)

IE 414 Startup Opportunity and Planning

ศึกษากระบวนการในการเริ่มธุรกิจใหม่ การคัดเลือกโครงสร้างองค์กรที่เหมาะสมในการเริ่มต้นธุรกิจ การปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา การหาแหล่งเงินทุนและการสนับสนุนในช่วงเริ่มต้นของกิจการ วิธีการบริหารจัดการธุรกิจช่วงเริ่มต้นที่มีความเสี่ยงสูง อีกทั้งยังมีการศึกษากรณีตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จในการเริ่มธุรกิจทำให้ผู้เรียนสามารถเริ่มธุรกิจใหม่ได้อย่างประสบความสำเร็จ

อส. 415 การบริหารและปฏิบัติการเป็นผู้ประกอบการ 3 (3-0-6)

IE 415 Entrepreneurial Practicum

ศึกษาวิธีการในภาคปฏิบัติของการบริหารจัดการธุรกิจในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การตลาด การเงิน ทรัพยากรบุคคล กระบวนการผลิตและการจัดการระบบสารสนเทศผ่านมุมมองของผู้ประกอบการจริง ทั้งกรณีศึกษาและวิทยากรพิเศษซึ่งเป็นผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จ

สศ. 301 เตรียมสหกิจศึกษา 3 (3-0-6)

CO 301 Pre-Cooperative Education

(สำหรับแผนการเรียนแบบสหกิจศึกษา)

ศึกษาแนวคิดและความเข้าใจระบบสหกิจศึกษาและการเตรียมความพร้อมในการทำงานเสริมสร้างทักษะด้านต่างๆ อาทิ การเตรียมเอกสารสมัครงาน การเลือกสถานประกอบการ เทคนิคการเข้ารับการสัมภาษณ์ การพัฒนาทักษะในการสื่อสารทั้งในรูปแบบการสื่อสารระหว่าง Generation และการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รวมถึงการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นทักษะการทำงานเป็นที่อย่างสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมองค์กรที่แตกต่าง มีจิตวิทยาในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีเทคนิคในการพัฒนาอารมณ์และปรับตัวได้ การมีจิตวิญญาณผู้ประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงานการนำเสนอและข้อควรปฏิบัติในระหว่างปฏิบัติงานในสถานประกอบการ รวมถึงคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี (6 หน่วยกิต)

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนวิชาเลือกเสรีรวมแล้วไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากวิชาต่างๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพและคณะอนุมัติให้เป็นวิชาเลือกเสรี