



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563  
(มคอ.2)

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

รายละเอียดของหลักสูตร  
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
วิทยาเขต/คณะ/สาขาวิชา	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

### หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
ภาษาอังกฤษ	Bachelor of Science Program in Multimedia Technology and Animation

#### 2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย	ชื่อเต็ม วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)
	ชื่อย่อ วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)
ภาษาอังกฤษ	ชื่อเต็ม Bachelor of Science (Multimedia Technology and Animation)
	ชื่อย่อ B.Sc. (Multimedia Technology and Animation)

#### 3. วิชาเอก

ไม่มี

#### 4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

135 หน่วยกิต

#### 5. รูปแบบของหลักสูตร

##### 5.1 รูปแบบ

เป็นหลักสูตรระดับคุณวุฒิปริญญาตรี

ทางวิชาการ

ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ

### 3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 135 หน่วยกิต

#### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาภาษา	12	
1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	6	
1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	6	
1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	6	
2. หมวดวิชาชีพเฉพาะ	99	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาชีพพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	12	
2.2 กลุ่มวิชาชีพเฉพาะด้าน	87	
2.2.1 กลุ่มวิชาชีพบังคับ	69	
2.2.2 กลุ่มวิชาชีพเลือก	18	
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

## 2) รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน มีรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร ดังนี้

<b>1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</b>		<b>30</b>	<b>หน่วยกิต</b>
<b>1.1 กลุ่มวิชาภาษาไทยให้เลือกรเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน</b>		<b>12</b>	<b>หน่วยกิต</b>
GT 101	โครงสร้างภาษาไทย	3(3-0-6)	
GT 102	พินิจภาษาไทย	3(3-0-6)	
GT 103	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
GT 104	ภาษาไทยกับวัฒนธรรม	3(3-0-6)	
GT 105	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3(3-0-6)	
GE 101	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	
GE 102	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)	
GE 201	การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	3(2-2-5)	
GE 202	ภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)	
<b>1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ให้เลือกรเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน</b>		<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>
GH 101	จริยธรรมและทักษะชีวิต	3(3-0-6)	
GH 102	ปรัชญาเบื้องต้น	3(3-0-6)	
GH 103	ตรรกศาสตร์	3(3-0-6)	
GH 104	สารสนเทศเพื่อการสืบค้น	1(1-0-2)	
GH 105	อารยธรรมโลก	3(3-0-6)	
GH 106	เวชจริยศาสตร์	3(3-0-6)	
GH 107	ภาวะผู้นำและการจัดการสมัยใหม่	3(3-0-6)	
<b>1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ให้เลือกรเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน</b>		<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>
GS 101	จิตวิทยาทั่วไป	3(3-0-6)	
GS 102	จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	3(3-0-6)	
GS 103	จิตวิทยาสัมพันธเพื่อการดำเนินชีวิต	3(3-0-6)	
GS 104	จิตวิทยาการพัฒนาภาวะผู้นำ	3(3-0-6)	
GS 105	สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและประชาคมโลก	3(3-0-6)	
GS 106	จิตวิทยาสังคม	3(3-0-6)	
GS 107	เศรษฐศาสตร์ทั่วไป	3(3-0-6)	
GS 108	โลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจและการเมือง	3(3-0-6)	
GS 109	ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย	3(3-0-6)	
GS 110	กฎหมายในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	

**1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน 6 หน่วยกิต**

GC 101	วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GC 102	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมเพื่อชีวิต	3(3-0-6)
GC 103	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	3(3-0-6)
GC 104	กีฬาเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)
GC 105	มนุษย์และสภาพแวดล้อมในโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง	3(3-0-6)
GC 106	ชีวิตกับวิทยาศาสตร์กายภาพ	3(3-0-6)
GC 107	คอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
GC 108	การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	3(3-0-6)
GA 101	คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GA 102	หลักสถิติ	3(3-0-6)

**2. หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต**

**2.1 กลุ่มวิชาชีพพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ 12 หน่วยกิต**

SC 101	คณิตศาสตร์สำหรับนักเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
SC 102	แคลคูลัส	3(3-0-6)
SC 103	ฟิสิกส์	3(2-2-5)
SC 104	สถิติสำหรับนักเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(3-0-6)

**2.2 กลุ่มวิชาชีพเฉพาะด้าน 87 หน่วยกิต**

**2.2.1 กลุ่มวิชาชีพบังคับ 69 หน่วยกิต**

MA 101	ศิลปวิจักษณ์	3(3-0-6)
MA 102	การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในสำนักงาน	3(2-2-5)
MA 103	การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่องานสื่อออนไลน์	3(3-0-6)
MA 204	ภาพยนตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)
MA 205	การเขียนบทและบทภาพสำหรับงานแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 206	การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)
MA 207	การคิดเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)
MA 208	การออกแบบงานแอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)
MA 209	การออกแบบกราฟิกส์ 2 มิติ	3(2-2-5)
MA 210	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น	3(3-0-6)
MA 211	การออกแบบเสียงสำหรับงานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
MA 312	การจัดโครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 313	การผลิตงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 314	การผลิตเกม	3(2-2-5)
MA 315	การใช้แอนิเมชันในงานโฆษณา	3(2-2-5)

MA 316	การออกแบบและพัฒนาสื่อบนอินเทอร์เน็ต	3(2-2-5)
MA 317	การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 318	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 319	การทำเทคนิคพิเศษ	3(2-2-5)
MA 320	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	6(270)
MA 421	โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-6-6)
MA 422	โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2	3(0-6-6)

## 2.2.2 กลุ่มวิชาชีพเลือก

18 หน่วยกิต

MA 323	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
MA 324	การออกแบบงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 325	การคิดเชิงสร้างสรรค์และวิจารณ์	3(3-0-6)
MA 326	การถ่ายภาพเบื้องต้น	3(2-2-5)
MA 327	ดนตรีวิทัศน์	3(3-0-6)
MA 328	การสร้างกราฟิกส์ 3 มิติ	3(2-2-5)
MA 329	การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
MA 330	การออกแบบกลไกในเกม	3(2-2-5)
MA 331	ศิลปะร่วมสมัยและเทคโนโลยีสมัยใหม่	3(2-2-5)
MA 332	การผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
MA 333	กฎหมายและจริยธรรมวิชาชีพสารสนเทศศาสตร์	3(3-0-6)
MA 334	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา	3(2-2-5)
MA 335	เทคโนโลยีเว็บเซอร์วิส	3(3-0-6)
MA 336	การเขียนโปรแกรมเกม	3(2-2-5)
MA 437	เทคโนโลยีอุปกรณ์ไร้สาย	3(3-0-6)
MA 438	อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 439	การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 440	การโปรแกรมเกมแบบออนไลน์	3(2-2-5)
MA 441	การเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
MA 442	ดนตรีประกอบในงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 443	เกมคอมพิวเตอร์และการจำลอง	3(2-2-5)
MA 444	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการจัดแสงและเงา	3(2-2-5)
MA 445	การตัดต่อภาพยนตร์	3(2-2-5)
MA 446	หัวข้อพิเศษ 1	3(2-2-5)
MA 447	หัวข้อพิเศษ 2	3(2-2-5)
MA 448	หัวข้อพิเศษ 3	3(3-0-6)

### 3. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียน โดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

#### 3.1.4 แผนการศึกษา

##### ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GC xxx	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(x-x-x)
GH xxx	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(x-x-x)
GT xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(x-x-x)
GS xxx	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(x-x-x)
SC 101	คณิตศาสตร์สำหรับนักเทคโนโลยีมีัดติมีเดีย	3(3-0-6)
MA 101	ศิลป์วิจักษณ์	3(3-0-6)
รวม		18(x-x-x)

##### ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GC xxx	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3(x-x-x)
GS xxx	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3(x-x-x)
GE xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(x-x-x)
SC 102	แคลคูลัส	3(3-0-6)
SC 103	ฟิสิกส์	3(2-2-5)
MA 102	การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในสำนักงาน	3(2-2-5)
MA 103	การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่องานสื่อออนไลน์	3(3-0-6)
รวม		21(x-x-x)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
GH xxx	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3(x-x-x)
GE xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(x-x-x)
MA 204	ภาพยนตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)
MA 205	การเขียนบทและบทภาพสำหรับงานแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 206	การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)
MA 207	การคิดเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)
<b>รวม</b>		<b>18(x-x-x)</b>

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
GE xxx	กลุ่มวิชาภาษา	3(x-x-x)
SC 104	สถิติสำหรับนักเทคโนโลยีมีเดีย	3(3-0-6)
MA 208	การออกแบบงานแอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)
MA 209	การออกแบบกราฟิกส์ 2 มิติ	3(2-2-5)
MA 210	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น	3(3-0-6)
MA 211	การออกแบบเสียงสำหรับงานมีเดีย	3(2-2-5)
<b>รวม</b>		<b>18(x-x-x)</b>



ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 312	การจัดโครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 313	การผลิตงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 314	การผลิตเกม	3(2-2-5)
MA 315	การใช้แอนิเมชันในงานโฆษณา	3(2-2-5)
MA xxx	วิชาเลือก 1	3(x-x-x)
MA xxx	วิชาเลือก 2	3(x-x-x)
<b>รวม</b>		<b>18(x-x-x)</b>

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 316	การออกแบบและพัฒนาสื่อบนอินเทอร์เน็ต	3(2-2-5)
MA 317	การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 318	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 319	การทำเทคนิคพิเศษ	3(2-2-5)
MA xxx	วิชาเลือก 3	3(x-x-x)
MA xxx	วิชาเลือก 4	3(x-x-x)
<b>รวม</b>		<b>18(x-x-x)</b>

ปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 320	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	6(270)
<b>รวม</b>		<b>6(270)</b>

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 421	โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมีเดียและ แอนิเมชัน 1	3(0-6-6)
MA xxx	วิชาเลือก 5	3(x-x-x)
XX xxx	วิชาเลือกเสรี 1	3(x-x-x)
<b>รวม</b>		<b>9 (x-x-x)</b>

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 422	โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมีเดียและ แอนิเมชัน 2	3(0-6-6)
MA xxx	วิชาเลือก 6	3(x-x-x)
XX xxx	วิชาเลือกเสรี 2	3(x-x-x)
<b>รวม</b>		<b>9 (x-x-x)</b>