



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี  
วิทยาเขต/คณะ/สาขาวิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

ส่วนที่ 1 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

1.1 รหัสหลักสูตร

25541131102209

1.2 ชื่อหลักสูตร

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

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

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

3. วิชาเอก

ไม่มี

## 1. โครงสร้างของหลักสูตร

### 1.1 หลักสูตร

1.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 129 หน่วยกิต

### 1.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 24 หน่วยกิต

2. หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาชีพพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ 12

2.2 กลุ่มวิชาวิชาชีพเฉพาะด้าน 81

2.2.1 กลุ่มวิชาชีพบังคับ 63

2.2.2 กลุ่มวิชาชีพเลือก 18

2.3 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 6

3. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มีรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตรดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน 24 หน่วยกิต

GE 101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)  
(Thai for Communication)

GE 102 ภาษาไทยเพื่ออาชีพ 3(2-2-5)  
(Thai Language for Career)

GE 103 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)  
(English for Communication)

GE 104 การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อชีวิต 3(2-2-5)  
(English Reading for Life)

GE 105 ภาวะผู้นำและการต้านทุจริตศึกษา 3(2-2-5)  
(Leadership and Anti-Corruption Education)

GE 106 จิตวิทยา จริยธรรมและทักษะชีวิต 3(2-2-5)  
(Psychology Ethics and Life Skills)

GE 107 โลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจและการเมือง 3(2-2-5)  
(Political and Economic Globalization)

GE 108 ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย 3(2-2-5)  
(Citizenship in Democratic Regime)

GE 109	กฎหมายทั่วไปและหลักสิทธิมนุษยชน (Laws and Human Rights)	3(2-2-5)	
GE 110	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน (Sciences and Technology in Daily Life)	3(2-2-5)	
GE 111	คอมพิวเตอร์และสารสนเทศในยุคดิจิทัล (Computer and Informatics in the Digital Age)	3(2-2-5)	
GE 112	หลักสถิติ (Principles of Statistics)	3(2-2-5)	
<b>2. หมวดวิชาเฉพาะ</b>		<b>99</b>	<b>หน่วยกิต</b>
<b>2.1 กลุ่มวิชาชีพพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์</b>		<b>12</b>	<b>หน่วยกิต</b>
SC 101	คณิตศาสตร์สำหรับนักเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Mathematics for Technology Multimedia)	3(3-0-6)	
SC 102	แคลคูลัสสำหรับนักเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Calculus for Technology Multimedia)	3(3-0-6)	
SC 103	ฟิสิกส์สำหรับนักเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Physics for Technology Multimedia)	3(2-2-5)	
SC 104	สถิติสำหรับนักเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Statistics for Technology Multimedia)	3(3-0-6)	
<b>2.2 กลุ่มวิชาชีพเฉพาะด้าน</b>		<b>81</b>	<b>หน่วยกิต</b>
<b>2.2.1 กลุ่มวิชาชีพบังคับ</b>		<b>63</b>	<b>หน่วยกิต</b>
MA 101	ศิลปะวิจิตรศิลป์ (Art Appreciation)	3(3-0-6)	
MA 102	ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในสำนักงาน (Office Package Workshop)	3(2-2-5)	
MA 103	การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่องานสื่อออนไลน์ (Creative Writing for Online Media Design)	3(3-0-6)	
MA 104	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น (Introduction of Programming)	3(3-0-6)	
MA 205	การเขียนบทและ storyboard สำหรับงานแอนิเมชัน (Scriptwriting and Storyboarding for Animation)	3(3-0-6)	
MA 206	การออกแบบตัวละคร (Character Design)	3(2-2-5)	

MA 207 การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	3(3-0-6)
MA 208 การออกแบบเสียงสำหรับงานมัลติมีเดีย (Sound Design for Multimedia)	3(2-2-5)
MA 209 การบริหารโครงการงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (Project Management for Multimedia Technology and Animation)	3(2-2-5)
MA 210 การออกแบบงานแอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation Design)	3(2-2-5)
MA 211 การออกแบบกราฟิก 2 มิติ (2D Graphics Design)	3(2-2-5)
MA 212 การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (Selected Topics in Multimedia Technology and Animation)	3(3-0-6)
MA 213 การถ่ายภาพเบื้องต้น (Basic Photography)	3(3-0-6)
MA 314 ปัญญาประดิษฐ์ในงานแอนิเมชัน (Artificial Intelligence for Animation)	3(2-2-5)
MA 315 การผลิตเกม (Game Production)	3(2-2-5)
MA 316 การใช้แอนิเมชันในงานโฆษณา (Animation in Advertising)	3(2-2-5)
MA 317 การออกแบบและพัฒนาสื่อบนอินเทอร์เน็ต (Design and development on Multimedia Internet)	3(2-2-5)
MA 318 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (Seminar in Multimedia Technology and Animation)	3(3-0-6)
MA 319 การทำเทคนิคพิเศษ (Visual Effects)	3(2-2-5)
MA 432 โครงการงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1 (Multimedia Technology and Animation Senior Project 1)	3(0-6-6)
MA 433 โครงการงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 (Multimedia Technology and Animation Senior Project 2)	3(0-6-6)

<b>2.2.2 กลุ่มวิชาชีพเลือก</b>	<b>18</b>	<b>หน่วยกิต</b>
MA 322 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (Human Computer Interaction)		3(2-2-5)
MA 323 ดนตรีวิจักขณ์ (Music Appreciation)		3(3-0-6)
MA 324 การสร้างกราฟิก 3 มิติ (Creating 3D Graphic)		3(2-2-5)
MA 325 การออกแบบกลไกในเกม (Game Engine Design)		3(2-2-5)
MA 326 ศิลปะร่วมสมัยและเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Contemporary Art and Modern Technology)		3(2-2-5)
MA 327 การผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ (Creating Computer 3D Animation)		3(2-2-5)
MA 328 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา (Development Application on Mobile Device)		3(2-2-5)
MA 329 เทคโนโลยีเว็บเซอร์วิส (Web Service Technology)		3(3-0-6)
MA 330 การจัดการความรู้ (Knowledge Management)		3(3-0-6)
MA 331 การจัดการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Management of Multimedia Technology)		3(3-0-6)
MA 434 ข้อตกลงระดับการบริการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology Service Level Agreement)		3(2-2-5)
MA 435 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน (Game and Animation Industry)		3(2-2-5)
MA 436 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน (Voice Acting for Animation)		3(2-2-5)
MA 437 การโปรแกรมเกมแบบออนไลน์ (Online Game Programming)		3(2-2-5)
MA 438 การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)		3(2-2-5)

MA 439 ดนตรีประกอบในงานแอนิเมชัน (Background music in Animation)	3(2-2-5)
MA 440 เกมคอมพิวเตอร์และการจำลอง (Computer Game and Simulation)	3(2-2-5)
MA 441 การตัดต่อภาพยนตร์ (Film Editing)	3(2-2-5)
MA 442 หัวข้อพิเศษทางมัลติมีเดีย 1 (Special Topics in Multimedia I)	3(2-2-5)
MA 443 หัวข้อพิเศษทางมัลติมีเดีย 2 (Special Topics in Multimedia II)	3(2-2-5)
MA 444 หัวข้อพิเศษทางมัลติมีเดีย 3 (Special Topics in Multimedia III)	3(3-0-6)

### 2.3 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

6 หน่วยกิต

MA 320 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดีย (Preparation Field Experience in Multimedia)	1(50 ชั่วโมง)
MA 321 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดีย (Field Experience in Multimedia)	5(450 ชั่วโมง)

### 3. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาสามารถเลือกเรียนในรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรีตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดและให้มีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต ซึ่งนักศึกษาสามารถเลือกเรียนในรายวิชาของทุกหลักสูตรที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

ในกรณีที่นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาในสถาบันอุดมศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง โดยนักศึกษาต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายเอง

หรือฝึกประสบการณ์ในสถานประกอบการที่นักศึกษาเลือกเองทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยนักศึกษาจะเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายเองในรายวิชา

### 1.1.4 แผนการศึกษา

#### ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
GE 103	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GE 106	จิตวิทยา จริยธรรมและทักษะชีวิต	3(2-2-5)
GE 110	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
SC 101	คณิตศาสตร์สำหรับนักเทคโนโลยีมีเดีย	3(3-0-6)
MA 101	ศิลปวิจิตรศิลป์	3(3-0-6)
MA 102	ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในสำนักงาน	3(2-2-5)
<b>รวม</b>		<b>18(14-8-32)</b>

#### ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
GE 101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
GE 104	การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อชีวิต	3(2-2-5)
GE 105	ภาวะผู้นำและการด้านทฤษฎีการศึกษา	3(2-2-5)
SC 103	ฟิสิกส์สำหรับนักเทคโนโลยีมีเดีย	3(2-2-5)
MA 103	การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่องานสื่อออนไลน์	3(3-0-6)
MA 104	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น	3(3-0-6)
<b>รวม</b>		<b>18(14-8-32)</b>

#### ปีที่ 1 ภาคฤดูร้อน

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
GE 109	กฎหมายทั่วไปและหลักสิทธิมนุษยชน	3(2-2-5)
<b>รวม</b>		<b>3(2-2-5)</b>



ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
SC 102	แคลคูลัสสำหรับนักเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	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	การออกแบบเสียงสำหรับงานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
MA 209	การบริหารโครงการงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(2-2-5)
<b>รวม</b>		<b>18(15-6-33)</b>

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
SC 104	สถิติสำหรับนักเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
MA 210	การออกแบบงานแอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)
MA 211	การออกแบบกราฟิก 2 มิติ	3(2-2-5)
MA 212	การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 213	การถ่ายภาพเบื้องต้น	3(3-0-6)
<b>รวม</b>		<b>15(13-4-28)</b>

ปีที่ 2 ภาคฤดูร้อน

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
GE 102	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)
<b>รวม</b>		<b>3(2-2-5)</b>

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 314	ปัญญาประดิษฐ์ในงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MA 315	การผลิตเกม	3(2-2-5)
MA 316	การใช้แอนิเมชันในงานโฆษณา	3(2-2-5)
MA xxx	กลุ่มวิชาซีพีเลือก 1	3(x-x-x)
MA xxx	กลุ่มวิชาซีพีเลือก 2	3(x-x-x)
<b>รวม</b>		<b>15(x-x-x)</b>

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 317	การออกแบบและพัฒนาสื่อบนอินเทอร์เน็ต	3(2-2-5)
MA 318	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MA 319	การทำเทคนิคพิเศษ	3(2-2-5)
MA 320	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดีย	1(50)
MA xxx	กลุ่มวิชาซีพีเลือก 3	3(x-x-x)
MA xxx	กลุ่มวิชาซีพีเลือก 4	3(x-x-x)
<b>รวม</b>		<b>16(x-x-x)</b>

ปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 321	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดีย	5(450)
<b>รวม</b>		<b>5(450)</b>

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)
MA 432	โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1	3(0-6-6)
MA xxx	กลุ่มวิชาชีพเลือก 5	3(x-x-x)
XX xxx	หมวดวิชาเลือกเสรี 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 433	โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2	3(0-6-6)
MA xxx	กลุ่มวิชาชีพเลือก 6	3(x-x-x)
XX xxx	หมวดวิชาเลือกเสรี 2	3(x-x-x)
<b>รวม</b>		<b>9(x-x-x)</b>