

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย)	:	นิเทศศาสตรบัณฑิต (การออกแบบสื่อดิจิทัล)
ชื่อย่อ (ไทย)	:	นศ.บ. (การออกแบบสื่อดิจิทัล)
ชื่อเต็ม (อังกฤษ)	:	Bachelor of Communication Arts (Digital Media Design)
ชื่อย่อ (อังกฤษ)	:	B.Com.Arts. (Digital Media Design)

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถด้านการออกแบบ และการคิดสร้างสรรค์ การวางแผนงาน การผลิตชิ้นงานสื่อประเภทต่างๆ การออกแบบสื่อดิจิทัล ความรอบรู้ทางวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพในศาสตร์ทางการออกแบบสื่อดิจิทัล มีความสามารถในการปฏิบัติงาน การประสานงาน การต่อรอง และบริหารจัดการเทียบเท่าระดับมาตรฐานสมรรถนะทางวิชาชีพ
2. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณธรรมจริยธรรมมีจิตอาสาและความรับผิดชอบต่อสังคมตามจรรยาบรรณวิชาชีพ
3. เพื่อผลิตบัณฑิตมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการในการคิดงาน และเข้าใจกระบวนการการทำงานอย่างมีระบบ และมีคุณภาพ
4. เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถผลิตผลงานสร้างสรรค์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ในการเผยแพร่แบบออนไลน์ และ ออฟไลน์
5. เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในทุกระดับได้อย่างเหมาะสม ประสานงานระหว่างหน่วยงานภายในและหน่วยงานภายนอก มีความสามารถในการสื่อสารและทำงานเป็นทีมได้ เป็นผู้ที่มีความเข้าใจด้านสังคมองค์กร และการตลาด
6. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีทักษะการวิเคราะห์สถานการณ์ โดยประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผลและวิจารณ์อย่างเหมาะสมในการแก้ไขปัญหาหรืออุปสรรคตามสถานการณ์ สามารถพัฒนาตนเอง ทั้งด้านความรู้และทักษะวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง
7. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ทางด้านการตลาด และกระบวนการทางธุรกิจ สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล สื่อใหม่ เพื่อนำเสนอรูปแบบต่างๆ ผ่านทางสื่อออนไลน์ และออฟไลน์

โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร	128	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	92	หน่วยกิต
2.1 วิชาแกน	22	หน่วยกิต
2.2 วิชาเอกบังคับ	40	หน่วยกิต
2.3 วิชาเอกเลือก	15	หน่วยกิต
2.4 วิชาโท/วิชาเฉพาะ	15	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

30 หน่วยกิต

เลือกรายวิชาที่กำหนดในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยได้รับความเห็นจากคณะ

2. หมวดวิชาเฉพาะ

92 หน่วยกิต

2.1 วิชาแกน

22 หน่วยกิต

รหัสวิชา ชื่อวิชา

หน่วยกิต

รายวิชาบังคับก่อน

CMM142 ศิลปะการออกแบบและคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น

3(2-2-5)

-

CMM152 ศิลปะสมัยใหม่

3(3-0-6)

-

CMM153 หลักเบื้องต้นทางกายวิภาคและสรีรศาสตร์ในงานออกแบบ

3(3-0-6)

-

CMM199 เปิดโลกทัศน์สู่เส้นทางอาชีพทางด้านนิเทศศาสตร์

1(0-2-1)

-

CMM256 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร

3(2-2-5)

-

CMM261 โฆษณาประชาสัมพันธ์ดิจิทัล

3(3-0-6)

-

CMM262 ภาพยนตร์และวิทยุ-โทรทัศน์ดิจิทัล

3(3-0-6)

-

CMM263 การสร้างแบรนด์และการตลาด

3(3-0-6)

-

2.2 วิชาเอกบังคับ

40 หน่วยกิต

รหัสวิชา ชื่อวิชา

หน่วยกิต

รายวิชาบังคับก่อน

DMD221 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร

3(2-2-5)

-

DMD222 การออกแบบกราฟิกขั้นสูง

3(2-2-5)

-

DMD223 ดนตรีเพื่อการสื่อสาร

3(2-2-5)

-

DMD225 การเขียนบทประกอบภาพเชิงสร้างสรรค์

3(3-0-6)

-

DMD226 การสร้างเนื้อหาและการนำเสนอทางสื่อดิจิทัล

3(2-2-5)

-

DMD299 ประสบการณ์วิชาชีพ

3(0-20-0)

-

DMD327 การออกแบบภาพ 2 มิติ

3(2-2-5)

-

DMD329 การตัดต่อและการจัดลำดับภาพสื่อดิจิทัล

3(2-2-5)

-

DMD421 การออกแบบภาพ 3 มิติ

3(2-2-5)

DMD327/**

DMD422 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

3(2-2-5)

-

DMD427 โครงการพิเศษการออกแบบสื่อดิจิทัล

3(1-4-4)

-

DMD498 เตรียมสหกิจศึกษาการออกแบบสื่อดิจิทัล

1(0-2-1)

-

DMD499 สหกิจศึกษาการออกแบบสื่อดิจิทัล

6(0-40-0)

-

** ได้รับความเห็นชอบจากคณะเจ้าของวิชา

หมายเหตุ : นักศึกษาที่ไม่สามารถเรียนรายวิชา DMD499 สหกิจศึกษาการออกแบบสื่อดิจิทัล ให้เลือกเรียนรายวิชาดังต่อไปนี้แทน โดยได้รับอนุมัติจากคณะ

รหัสวิชา ชื่อวิชา

หน่วยกิต

รายวิชาบังคับก่อน

DMD424 การสัมภาษณ์ในงานสื่อดิจิทัล

3(2-2-5)

-

DMD425 การฝึกปฏิบัติงานการออกแบบสื่อดิจิทัล

3(0-40-0)

-

2.3 วิชาเอกเลือก

15 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รายวิชาบังคับก่อน
DMD231	การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)	-
DMD241	การบริหารงานภาพยนตร์	3(3-0-6)	-
DMD251	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	3(2-2-5)	-
DMD252	กราฟิกในงานโฆษณา	3(2-2-5)	-
DMD290	การบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน 1	3(0-20-0)	-
DMD296	การบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน 2	3(0-20-0)	-
DMD297	การบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน 3	6(0-40-0)	-
DMD298	การบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน 4	6(0-40-0)	-
DMD332	แอนิเมชัน 3 มิติสตูดิโอ 1	3(2-2-5)	-
DMD334	แอนิเมชัน 3 มิติสตูดิโอ 2	3(2-2-5)	-
DMD335	แอนิเมชัน 3 มิติสตูดิโอ 3	3(2-2-5)	-
DMD343	การผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น	3(2-2-5)	-
DMD344	การออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์	3(2-2-5)	-
DMD353	การถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง	3(2-2-5)	-
DMD354	การออกแบบตัวละครดิจิทัล	3(2-2-5)	-
DMD355	การออกแบบเสียงเพื่องานดิจิทัล	3(2-2-5)	-
DMD436	การช้อนภาพเพื่องานเคลื่อนไหว 3 มิติ	3(2-2-5)	-
DMD437	การออกแบบโมเดล 3 มิติ เพื่องานนิทรรศการ	3(2-2-5)	-
DMD438	การออกแบบเกมด้วยคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	-
DMD439	การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อปฏิสัมพันธ์	3(2-2-5)	DMD421/**
DMD446	การตัดต่อภาพยนตร์	3(2-2-5)	-
DMD447	การผลิตภาพยนตร์โฆษณา	3(2-2-5)	-
DMD448	การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง	3(2-2-5)	-
DMD449	เทคนิคพิเศษในงานภาพยนตร์	3(2-2-5)	-
DMD456	การออกแบบเว็บไซต์สำหรับงานดิจิทัล	3(2-2-5)	-
DMD457	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ด้วยโปรแกรมประยุกต์	3(2-2-5)	-
DMD458	การประกอบธุรกิจด้านดิจิทัล	3(3-0-6)	-

2.4 วิชาโท/วิชาเฉพาะ

15 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาจากกลุ่มวิชาโทหรือวิชาชีพ/วิชาเอกหรือวิชาชีพพื้นฐาน/วิชาแกนของหลักสูตรที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยศรีปทุม ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะ

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยศรีปทุมทั้งหลักสูตรภาษาไทยและหลักสูตรนานาชาติ ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะ

วิชาโท/วิชาเฉพาะ สำหรับนักศึกษาหลักสูตรอื่น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รายวิชาบังคับก่อน
CMM142	ศิลปะการออกแบบและคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น	3(2-2-5)	-
CMM152	ศิลปะสมัยใหม่	3(3-0-6)	-
CMM256	การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)	-
CMM262	ภาพยนตร์และวิทย์-โทรทัศน์ดิจิทัล	3(3-0-6)	-
DMD221	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร	3(2-2-5)	-
DMD225	การเขียนบทประกอบภาพเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)	-
DMD226	การสร้างเนื้อหาและการนำเสนอทางสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	-
DMD327	การออกแบบภาพ 2 มิติ	3(2-2-5)	-
DMD329	การตัดต่อและการจัดลำดับภาพสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	-
DMD422	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	3(2-2-5)	-

อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1. ผู้กำกับศิลป์
2. ช่างภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว
3. ช่างภาพโทรทัศน์ ภาพยนตร์
4. ผู้กำกับภาพและเสียง
5. นักตัดต่อรายการวิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์
6. นักออกแบบงานกราฟิกสิ่งพิมพ์ สื่อโฆษณา สื่อออนไลน์ เว็บไซต์
7. ผู้ประสานงานนำเสนอสื่อดิจิทัล
8. นักเขียนบทประกอบภาพ
9. นักออกแบบเสียง
10. นักสร้างสรรค์ ผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ