

หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล

Bachelor of Communication Arts Program in
Creative Content Production and Digital Experience

1. โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรทางวิชาการ

แผนการศึกษาแบบปกติ

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 126 หน่วยกิต

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 24 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ 9 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ 15 หน่วยกิต

ข. หมวดวิชาเฉพาะ 96 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาแกน 33 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ 45 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก 12 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์อาชีพ 6 หน่วยกิต

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

2. รายวิชาในหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 24 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

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-ศึกษาด้วยตนเอง)

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 96 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาแกน (33 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

อก.014	ภาษาอังกฤษสำหรับการเรียนรู้โลก	3 (3 – 0 – 6)
EN014	English for Exploring the World	
นศ.013	เส้นทางประสบการณ์แบบดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
CA013	Digital Experience Journey	
นศ.170	การถ่ายภาพดิจิทัลสร้างสรรค์	3 (2 – 2 – 6)
CA170	Creative Digital Photography	
นศ.171	ความเข้าใจอุตสาหกรรมเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
CA171	Understanding Creative Content and Digital Experience Industry	
นศ.172	ศิลปะและงานออกแบบร่วมสมัย	3 (3 – 0 – 6)
CA172	Art and Contemporary Design	
นศ.173	ศิลปะแห่งการนำเสนอ	3 (3 – 0 – 6)
CA173	Art of pitching	
นศ.174	การเขียนบทสร้างสรรค์และเทคนิคการเล่าเรื่อง	3 (3 – 0 – 6)
CA174	Creative Scriptwriting and Storytelling	
นศ.175	การออกแบบพื้นฐาน	3 (2 – 2 – 6)
CA175	Basic Design	
นศ.176	คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการออกแบบ	3 (2 – 2 – 6)
CA176	Computer Aided for Design	
นศ.177	การออกแบบเรื่องราวและความคิดสร้างสรรค์	3 (2 – 2 – 6)
CA177	Story Design and Creativity	
นศ.178	กฎหมายและจริยธรรมในธุรกิจการผลิตประสบการณ์ดิจิทัลสร้างสรรค์	3 (3 – 0 – 6)
CA178	Law and Ethics in Creative Digital Experience Production Business	

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (45 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

นปด.111	การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก	3 (2 – 2 – 6)
CDE111	Infographic Design	
นปด.112	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	3 (2 – 2 – 6)
CDE112	Motion Graphic Design	
นปด.113	การออกแบบวัตถุสามมิติและแอนิเมชัน	3 (2 – 2 – 6)
CDE113	3D Design and Animation	
นปด.114	การเขียนโค้ดสร้างสรรค์	3 (2 – 2 – 6)
CDE114	Creative Coding	
นปด.115	การออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร	3 (2 – 2 – 6)
CDE115	Communication Graphic Design	
นปด.116	ปฏิบัติการการผลิตสื่อ	3 (2 – 2 – 6)
CDE116	Production Workshop	

นปด.117	ปฏิบัติการหลังการถ่ายทำ	3 (2 – 2 – 6)
CDE117	Post-Production Workshop	
นปด.118	การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้และการออกแบบอินเทอร์เฟซ	3 (2 – 2 – 6)
CDE118	UX/UI Design	
นปด.119	การผลิตและออกแบบแสง	3 (2 – 2 – 6)
CDE119	Lighting Design Production	
นปด.120	การออกแบบดนตรีและเสียง	3 (2 – 2 – 6)
CDE120	Music and Sound Design	
นปด.121	การสร้างสรรค์เนื้อหาและประสบการณ์ดิจิทัลเพื่องานอีเวนต์และการตลาด	3 (2 – 2 – 6)
CDE121	Content Creation and Digital Experience Design for Event and Marketing	
นปด.122	การบริหารโครงการและการเป็นผู้ประกอบการด้านเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
CDE122	Project Management and Entrepreneurship in Creative Content and Digital Experience	
นปด.123	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
CDE123	Communicative English for Creative Content and Digital Experience Production	
นปด.124	การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างประสบการณ์ในสภาพแวดล้อม	3 (2 – 2 – 6)
CDE124	Environmental Graphic Experience Design	
นปด.125	ประเด็นศึกษาในธุรกิจเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
CDE125	Special Issue in Creative Content and Digital Experience Business	

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก (12 หน่วยกิต)

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

นปด.211	การผลิตการฉายภาพลงบนวัตถุและพื้นที่	3 (2 – 2 – 6)
CDE211	Projection Mapping Production	
นปด.212	การออกแบบสื่ออินเทอร์แอกทีฟ	3 (2 – 2 – 6)
CDE212	Interactive Media Design	
นปด.213	การผลิตสื่อความเป็นจริงเสมือน, ความเป็นจริงเสริม และความเป็นจริงผสม	3 (2 – 2 – 6)
CDE213	VR, AR and MR Production	
นปด.214	การผลิตงานอีเวนต์เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	3 (2 – 2 – 6)
CDE214	E-sports Event Production	
นปด.215	การออกแบบพื้นที่เสมือน	3 (2 – 2 – 6)
CDE215	Virtual Space Design	
นปด.216	การผลิตงานในระบบเสมือนจริง	3 (2 – 2 – 6)
CDE216	Virtual Production	
นปด.217	การออกแบบประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการขาย	3 (3 – 0 – 6)
CDE217	Merchandising Experience Design	
นปด.218	การออกแบบประสบการณ์ในพื้นที่สาธารณะ	3 (3 – 0 – 6)
CDE218	Public Space Experience Design	

นปด.219	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการผลิตประสบการณ์ดิจิทัลสร้างสรรค์	3 (2 - 2 - 6)
CDE219	Artificial Intelligence for Creative Digital Experience Production	

กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์อาชีพ (6 หน่วยกิต)

หน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

นปด.411	โครงการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	6 (3 - 6 - 8)
CDE411	Degree Project in Creative Content Production and Digital Experience	
นปด.412	ฝึกงานด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	6 (0 - 36 - 6)
CDE412	Creative Content Production and Digital Experience Internship	

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

นปด.500	เทคนิคการแก้สีภาพ	3 (2 - 2 - 6)
CDE500	Color Grading	
นปด.501	การแต่งภาพขั้นสูง	3 (2 - 2 - 6)
CDE501	Advanced Photo Retouching	
นปด.502	การออกแบบตัวละคร	3 (2 - 2 - 6)
CDE502	Character Design	
นปด.503	การผลิตเนื้อหาขนาดสั้นและสื่อใหม่	3 (2 - 2 - 6)
CDE503	Short form and New Media Production	
นปด.504	การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน	3 (2 - 2 - 6)
CDE504	Application Design and Development	
นปด.505	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	3 (2 - 2 - 6)
CDE505	Web Design and Development	
นปด.506	ศิลปะวีล็อกเซล	3 (2 - 2 - 6)
CDE506	Voxel Art	
นปด.508	การผลิตสื่อความเป็นจริงเสริมในงานแฟชั่น	3 (2 - 2 - 6)
CDE508	Augmented Reality in Fashion Production	

หมายเหตุ: ทุกรายวิชาที่เป็น 3 (3 - 0 - 6) แบ่งเป็นการบรรยาย 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยมีการฝึกปฏิบัติร่วมกันระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนและการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองของนักศึกษา 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 โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมและการสื่อสารในโลกดิจิทัล 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.

กลุ่มวิชานุเคราะห์ทักษะวิชาชีพ (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 (96 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาแกน (33 หน่วยกิต)

อก.014 ภาษาอังกฤษสำหรับการเรียนรู้โลก 3 (3 – 0 – 6)

EN014 English for Exploring the World

พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ และสำรวจความเป็นไปของโลก เช่น ด้านนวัตกรรม ด้านวัฒนธรรมและแนวความคิด โดยการเรียนรู้และเขียนภาษาอังกฤษและการใช้เทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งฝึกทักษะด้านการฟังและพูดในสถานการณ์ที่หลากหลายจากการเรียนรู้ด้วยตนเองในห้องปฏิบัติการทางภาษา

A competency-based English course that focuses on student-centered exploration of the world through the use of English language and technology. Reading about a variety of topics provides a springboard for tasks both inside and outside the classroom. Students are equipped with knowledge about the world especially about its different cultures, peoples, and ways of thinking. Self-study learning in a language laboratory will allow the students to improve their listening and speaking skills in different situations.

นศ.013	เส้นทางประสบการณ์แบบดิจิทัล	3 (3 - 0 - 6)
CA013	Digital Experience Journey	
ทฤษฎีการสื่อสาร การสื่อสารมวลชน แนวโน้มของการสื่อสารการตลาด การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้รับสารในโลกยุคดิจิทัล การเข้าถึงสื่อและเนื้อหาของผู้รับสาร ทั้งมิติของสถานที่ ช่วงเวลา และแพลตฟอร์ม รวมถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาที่เหมาะสมกับช่องทาง สถานการณ์และความต้องการของผู้รับสาร Communication theories, mass communication theory, trends of marketing communication strategy, consumer behavior analysis in the digital age and consumer access to media and content at anytime, anywhere, and on different platforms. Students will explore how to create the right content for the right channels and at the right time to satisfy consumer needs.		
นศ.170	การถ่ายภาพดิจิทัลสร้างสรรค์	3 (2 - 2 - 6)
CA170	Creative Digital Photography	
หลักการพื้นฐานและการประยุกต์ใช้การถ่ายภาพดิจิทัล การถ่ายภาพแบบต่าง ๆ การปรับปรุงแก้ไขภาพโดยใช้ซอฟต์แวร์ ความเข้าใจในสุนทรียะ และอิทธิพลของวิถีชีวิต วัฒนธรรม ค่านิยมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานถ่ายภาพร่วมสมัยในปัจจุบัน Basic principles and application of digital photography. Shooting styles, image adjustments and corrections using image editing software, aesthetic understanding and the influences that cultures, values in hopes of applying them to contemporary photography.		
นศ.171	ความเข้าใจอุตสาหกรรมเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (2 - 2 - 6)
CA171	Understanding Creative Content and Digital Experience Industry	
แนวคิด ประเภท พื้นฐานกระบวนการดำเนินงาน ตำแหน่งหน้าที่ของอาชีพที่เกี่ยวข้อง ลักษณะธุรกิจที่เกี่ยวข้อง รวมถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีในโลกยุคดิจิทัล ที่มีผลต่อพัฒนาการของการผลิตเนื้อหาและประสบการณ์ดิจิทัลสร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ ที่ทันสมัยตามทิศทางอุตสาหกรรม Approaches, types, and the process of creative content as well as relevant jobs and business models. Students will discuss the impact of digital technology on the creation of various forms of trending creative content and digital experience.		
นศ.172	ศิลปะและงานออกแบบร่วมสมัย	3 (3 - 0 - 6)
CA172	Art and Contemporary Design	
ศิลปะหลากหลายรูปแบบ ความเคลื่อนไหวของศิลปะแต่ละยุคสมัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แนวคิดของศิลปินคนสำคัญ รวมถึงอิทธิพลของศิลปะที่มีผลต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม และค่านิยมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบร่วมสมัยในปัจจุบันอย่างมีรสนิยม Different art styles, historical and current art movements, and the influences that art and notable artists have on lifestyles, cultures, and values in hopes of applying them to contemporary design.		

- นศ.173 ศิลปะแห่งการนำเสนอ 3 (3 - 0 - 6)
CA173 Art of Pitching
- ศิลปะการนำเสนอประเภทต่าง ๆ การเตรียมข้อมูล การนำเสนอความคิด การใช้เสียง การใช้สื่อประกอบ การนำเสนอตามวัตถุประสงค์และโอกาสที่แตกต่าง เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- The course aims to provide students with an understanding of the principles and different forms of presentation. Emphasis is on the preparation and the delivery of thoughts through the use of speeches. Upon completion, students will be able to prepare and deliver well organized speeches in various occasions and be effective communicators in everyday life.
- นศ.174 การเขียนบทสร้างสรรค์และเทคนิคการเล่าเรื่อง 3 (3 - 0 - 6)
CA174 Creative Scriptwriting and Storytelling
- เขียนบทและการเล่าเรื่องอย่างสร้างสรรค์สำหรับสื่อที่สร้างประสบการณ์ดิจิทัล ประกอบด้วยพื้นฐานของการเล่าเรื่อง โครงสร้างเรื่องราว รวมถึงการพัฒนาเนื้อหาให้สอดคล้องกับผู้รับสารเป้าหมายของตนเอง
- An introduction to creative scriptwriting and storytelling for digital experience platforms. Emphasis is put upon basic storytelling elements, narrative structures, and story development for the target audience.
- นศ.175 การออกแบบพื้นฐาน 3 (2 - 2 - 6)
CA175 Basic Design
- องค์ประกอบพื้นฐาน และฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพโดยใช้ทัศนธาตุ ภาพ สี ตัวอักษร จิตวิทยาในการออกแบบ รวมถึงหลักการออกแบบ โดยไม่จำกัดวัสดุและเทคนิคเพื่อสร้างความงามในการออกแบบ
- Basic design and exercising a design skill by applying visual elements, image, color, text, design psychology and principles regardless of materials or techniques.
- นศ.176 คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการออกแบบ 3 (2 - 2 - 6)
CA176 Computer Aided for Design
- ฝึกปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบกราฟิก เข้าใจเครื่องมือและเทคนิควิธีการในการใช้เครื่องมือ การสร้างตัวอักษร ตกแต่งปรับแก้ไขและออกแบบภาพ การสร้างเส้น สี รูปทรง การจัดวางองค์ประกอบ ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบกราฟิก
- A computer-aided for graphic design practice with the focus on character design, retouching, visual design, line, color, shape, form, composition through the use of computer graphic design software and applications.
- นศ.177 การออกแบบเรื่องราวและความคิดสร้างสรรค์ 3 (2 - 2 - 6)
CA177 Story Design and Creativity
- ฝึกพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราว การสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาหรือแนวทางการสร้างนวัตกรรมในงานออกแบบที่มีลักษณะเฉพาะ
- Equips students with creative story designing skills. Students learn how to build design ideas and inspiration, identify problems, and create innovations for design.

นศ.178	กฎหมายและจริยธรรมในธุรกิจการผลิตประสบการณ์ดิจิทัลสร้างสรรค์	3 (3 - 0 - 6)
CA178	Law and Ethics in Creative Digital Experience Production Business	

วิพากษ์หลักการพื้นฐานของกฎหมายและจริยธรรมของการประกอบธุรกิจประสบการณ์ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสำรวจปฏิสัมพันธ์ระหว่างกฎหมาย (สิทธิและเสรีภาพ) และจริยธรรม (จรรยาบรรณของวิชาชีพ) ซึ่งส่งผลกับการสร้างสรรค์เนื้อหา โดยให้ความสำคัญกับสิทธิทางกฎหมาย ลิขสิทธิ์ทางปัญญา และข้อจำกัดต่าง ๆ อันเกิดจากลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละประเภท

Critical analysis of fundamental legal and ethical principles for the creative digital experience industry. Students will explore interactions between laws (rights and freedom) and ethics (professional ethics) that influence media content creation. Emphasis is also put on legal rights, intellectual property rights, and legal restrictions on various media.

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (45 หน่วยกิต)

นปด.111	การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก	3 (2 - 2 - 6)
CDE111	Infographic Design	

วิเคราะห์ข้อมูล เรียนรู้การเรียบเรียงข้อมูลต่าง ๆ อย่างเป็นระบบผ่านการนำเสนอด้วยสัญลักษณ์ภาพ การเล่าเรื่องแผนภาพและตัวอักษร รวมถึงฝึกปฏิบัติการออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลให้สามารถสื่อสารข้อมูลที่มีความซับซ้อนให้เข้าใจง่ายและมีประสิทธิภาพ

Analyze data, design and present complex data in a digestible and effective fashion by using symbols, charts, and text.

นปด.112	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว	3 (2 - 2 - 6)
CDE112	Motion Graphic Design	

เทคนิควิธีการ หลักการ และการออกแบบงานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับงานสร้างประสบการณ์ดิจิทัลทั้งแบบสองมิติและสามมิติ รวมถึงฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิกเคลื่อนไหว

Motion graphic principles and techniques for two- dimensional and three- dimensional creative digital experience content using computer programs for motion graphic design.

นปด.113	การออกแบบวัตถุสามมิติและแอนิเมชัน	3 (2 - 2 - 6)
CDE113	3D Design and Animation	

หลักการออกแบบวัตถุสามมิติและแอนิเมชัน ที่ประกอบด้วย การสร้างรูปทรง การปรับพื้นผิว การจัดการแสงและเงา และฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเสียงประกอบที่เหมาะสมกับงาน โดยใช้โปรแกรมพื้นฐานในอุตสาหกรรมวิชาชีพ

Principles of three- dimensional object design and animation, including shaping, texture adjustment, light and shadow management, and creating animation as well as sound effects through the use of professional computer programs.

- นปด.114 การเขียนโค้ดสร้างสรรค์ 3 (2 - 2 - 6)
 CDE114 Creative Coding
 หลักการและเทคนิคพื้นฐานของการเขียนโค้ดเชิงสร้างสรรค์ รวมถึงภาษาโปรแกรม อัลกอริทึม โครงสร้างข้อมูล ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ประสบการณ์ดิจิทัลรูปแบบที่แตกต่างจากการเขียนโค้ดเชิงสร้างสรรค์ สื่อเชิงโต้ตอบ แอนิเมชัน สื่อสามมิติ (3D)
 Fundamental coding principles and techniques as well as computer programming languages, algorithms, and data structure. Students will apply coding skills to create a variety of creative digital experience content, including interactive media, animation, and three-dimensional media, among others.
- นปด.115 การออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร 3 (2 - 2 - 6)
 CDE115 Communication Graphic Design
 ออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของธุรกิจและการจัดแสดงงาน การกำหนดแนวทางการใช้ตราสัญลักษณ์ และองค์ประกอบกราฟิก การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ รวมถึงการจัดเตรียมไฟล์
 Graphic design for corporate identity and corporate events. Topics range from establishing guidelines for the use of logos, graphic elements, print and online media design as well as preparing files.
- นปด.116 ปฏิบัติการการผลิตสื่อ 3 (2 - 2 - 6)
 CDE116 Production Workshop
 กระบวนการผลิตสื่อ การวางแผนการผลิตสื่อ เทคนิคขั้นพื้นฐานในการผลิตสื่อ การออกแบบภาพ การจัดแสง การจัดองค์ประกอบภาพ กระบวนการในการออกกองถ่ายทำ รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์ดิจิทัลสมัยใหม่ในการผลิตสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับลักษณะงานแต่ละประเภทเพื่อสร้างประสบการณ์ดิจิทัล
 Media production process, media production planning, basic techniques in media production, visual design, lighting, composition, shooting and production process, effective use of modern technology and digital equipment to produce each type of media content to create digital experiences.
- นปด.117 ปฏิบัติการหลังการถ่ายทำ 3 (2 - 2 - 6)
 CDE117 Post-Production Workshop
 สุนทรียะและหลักการของกระบวนการหลังการถ่ายทำ พัฒนาการทางความคิดและเทคนิคการตัดต่อลำดับภาพและเสียงเพื่อสื่อความหมาย ตลอดจนเรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน ฝึกปฏิบัติการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมตัดต่อภาพและเสียงทางคอมพิวเตอร์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการวิชาชีพ
 Introduction to the aesthetic aspects and principles of post-production process, editing concepts and techniques, audio and visual communication, and professional digital video editing tools and programs.

นปด.118	การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้และการออกแบบอินเทอร์เน็ต	3 (2 - 2 - 6)
CDE118	UX/UI Design	

หลักการและทฤษฎีการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ฝึกปฏิบัติการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ใน รูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ที่ครอบคลุมทั้งกระบวนการให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้ใช้ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้กับเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน โดยคำนึงถึงเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตพร้อมทั้งกระบวนการคิดเชิง ออกแบบ

Principles and theories of human-centered design. Students will design user experiences for both online and offline formats in accordance with evolving user behavior; examine how the user interacts with websites and applications; and explore interface technology and design thinking.

นปด.119	การผลิตและออกแบบแสง	3 (2 - 2 - 6)
CDE119	Lighting Design Production	

ออกแบบแสงเพื่อสื่อความหมาย การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกอย่างมีสุนทรียศาสตร์ ลักษณะของแสง ประเภทของแสง ทิศทางของแสง การออกแบบแสงสำหรับการสร้างประสบการณ์ดิจิทัล งานอีเวนต์ และงานผลิตสื่อ รูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบแสง

Lighting design to convey meaning and create emotional connections with focus on the characteristics of light, types of light, direction of light, lighting design for digital experiences, events and other forms of media production as well as the use of tools and equipment for lighting design.

นปด.120	การออกแบบดนตรีและเสียง	3 (2 - 2 - 6)
CDE120	Music and Sound Design	

ออกแบบเสียงในงานสร้างประสบการณ์ดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ดนตรี เพลงประกอบ เสียง ประกอบ การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผลงานผ่านการใช้ดนตรีและเสียง ผ่านอุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Sound design for digital experience creation, music technology, background music, and sound effects. Students will apply computers and software to the creation and performance of music and sounds that create emotional impacts of the work.

นปด.121	การสร้างสรรค์เนื้อหาและประสบการณ์ดิจิทัลเพื่องานอีเวนต์และการตลาด	3 (2 - 2 - 6)
CDE121	Content Creation and Digital Experience Design for Event and Marketing	

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เนื้อหาและออกแบบประสบการณ์ดิจิทัลเพื่อการจัดงานอีเวนต์ การจัด นิทรรศการและกิจกรรมทางการตลาดรูปแบบต่าง ๆ การฝึกตีโจทย์ทางธุรกิจ การวางแผนกระบวนการจัดงาน รวมถึง การสร้างบรรยากาศผ่านประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมงาน

Concepts of content creation and digital experience design for events, exhibitions and marketing activities. Emphasis is put upon learning how to solve business problems, plan the event production process, and creating an atmosphere through visitors' experience.

นปด.122	การบริหารโครงการและการเป็นผู้ประกอบการด้านเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (3 - 0 - 6)
CDE122	Project Management and Entrepreneurship in Creative Content and Digital Experience หลักการออกแบบธุรกิจ และฝึกปฏิบัติการบริหารโครงการด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล การแสวงหาทุน รูปแบบการระดมทุน รูปแบบธุรกิจ การทำแผนธุรกิจ รวมถึงวางแผนกระบวนการผลิต การควบคุมงบประมาณ การสรรหาบุคลากร การบริหารบุคคล การทำข้อเสนอโครงการ การประเมินผลโครงการ เอกสารทางธุรกิจ การประเมินราคา ระบบบัญชี-ภาษี ในบทบาทของการเป็นผู้อำนวยความสะดวกโครงการและผู้ประกอบการด้านธุรกิจการสร้างสรรค์ประสบการณ์ดิจิทัล Business design principles and developing skills in project management in creative content and digital experience, fundraising, fundraising models, business models, business planning, production process planning, budget control, recruitment, personnel management, proposal, project evaluation, business documents, appraisal, and accounting-tax system, as project director and digital experience entrepreneur.	
นปด.123	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	3 (3 - 0 - 6)
CDE123	Communicative English for Creative Content and Digital Experience Production พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษภายใต้บริบทการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล โดยเป็นการเรียนรู้ด้านทักษะการสื่อสารเบื้องต้น การนำเสนองาน การเขียนสคริปต์ การเล่าเรื่อง รวมถึงการผลิตงานเป็นภาษาอังกฤษ This course is aimed to equip students with English communication skills for the creative content and digital experience industry. Students will learn about fundamental communication skills, presentation, scriptwriting, storytelling, and English-language content creation.	
นปด.124	การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างประสบการณ์ในสภาพแวดล้อม	3 (2 - 2 - 6)
CDE124	Environmental Graphic Experience Design วิเคราะห์การรับรู้ พฤติกรรม ความต้องการ ปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย และลักษณะเฉพาะของแต่ละสถานที่ ผ่านการศึกษาข้อมูล เพื่อนำไปสู่การออกแบบเพื่อสร้างประสบการณ์ที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสภาพแวดล้อม How to analyze perceptions, behaviors, needs, problems of target groups and characteristics of each location through data insights and create an experience that is consistent with the specific characteristics of the environment.	

นปด.125 ประเด็นศึกษาในธุรกิจเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล 3 (2 - 2 - 6)

CDE125 Special Issue in Creative Content and Digital Experience Business

ประเด็นที่น่าสนใจในด้านเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล เทคโนโลยีใหม่และที่เกิดขึ้นใหม่ เทคนิค และแนวปฏิบัติที่ทันสมัย สถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรม แนวโน้มธุรกิจที่เกี่ยวกับการผลิตเนื้อหาและ ประสบการณ์ดิจิทัล ผ่านการอภิปรายและการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

Interesting topics in creative content and digital experience, new and emerging technologies, modern techniques, the current situations of the industry, and business trends related to the creative content and digital experience business.

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก (12 หน่วยกิต)

นปด.211 การผลิตการฉายภาพลงบนวัตถุและพื้นที่ 3 (2 - 2 - 6)

CDE211 Projection Mapping Production

กระบวนการผลิตการฉายภาพลงบนวัตถุและพื้นที่ คุณลักษณะและการทำงานของโปรเจกเตอร์และเครื่องฉาย การเลือกใช้วัตถุหรือพื้นที่ที่เหมาะสมกับรูปแบบงาน การวัดขนาดของวัตถุ พื้นที่ การคำนวณระยะในการวาง เครื่องฉายกับวัตถุหรือพื้นที่เพื่อให้เกิดภาพที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องเพื่อการฉายภาพลงบนวัตถุและพื้นที่

Process of projecting images on objects and spaces (Projection Mapping) with focus on understanding features and functions of projectors, selecting suitable display surfaces for the work, measuring dimensions of objects and spaces, calculating distance between projector and display surface for best image quality and performance, and using relevant computer programs to project images onto objects and spaces.

นปด.212 การออกแบบสื่ออินเทอร์แอคทีฟ 3 (2 - 2 - 6)

CDE212 Interactive Media Design

หลักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ โดยมุ่งเน้นการรับรู้และการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ ฝึกปฏิบัติการวางแผนการผลิต การออกแบบโครงสร้าง การควบคุมการผลิต การจัดการด้านสถานที่ผ่านเครื่องมือและเทคนิคที่เหมาะสม เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เพื่อกิจกรรมทางการตลาด งาน นิทรรศการ และงานแสดงศิลปะ

How to apply technology to interactive media design. Emphasis is put on human perception, human-computer interaction (HCI), production planning, structure design, producing as well as venue management for corporate marketing events, exhibitions, and art exhibitions.

นปด.213 การผลิตสื่อความเป็นจริงเสมือน, ความเป็นจริงเสริม และความเป็นจริงผสม 3 (2 - 2 - 6)

CDE213 VR, AR and MR Production

หลักการและเทคนิคการใช้เทคโนโลยีสร้างความเป็นจริงเสมือน (VR) ความเป็นจริงเสริม (AR) และความเป็นจริงผสม (MR) ฝึกปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์เพื่อผลิตเนื้อหาการจัดแสดง ศิลปะการมีส่วนร่วม การส่งเสริม การตลาด การให้ข้อมูล รวมถึงการแก้ปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ดิจิทัลให้แก่ผู้ใช้

Principles and techniques of virtual reality (VR), augmented reality (AR), and mixed reality (MR). Students will practice using software and hardware to produce exhibit content, participatory

art shows, promotion, marketing, information and various solutions in hopes of creating digital experiences for users.

นปด.214 การผลิตงานอีเวนต์เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ 3 (2 - 2 - 6)
CDE214 E-sports Event Production

ความหมาย พัฒนาการ และองค์ประกอบของการจัดอีเวนต์เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ฝึกปฏิบัติการวางแผนการผลิต การจัดการแข่งขัน การจัดการด้านสถานที่และอุปกรณ์ การวางแผนการตลาด การถ่ายทอดการแข่งขัน และการทำสื่อประชาสัมพันธ์

Definition, development, and elements of eSport event production. Students will learn how to design a production plan, organize a competition, arrange a venue and equipment, devise a marketing plan, broadcast a competition, and produce publicity media.

นปด.215 การออกแบบพื้นที่เสมือน 3 (2 - 2 - 6)
CDE215 Virtual Space Design

กระบวนการออกแบบพื้นที่เสมือนและประสบการณ์เชิงพื้นที่ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การออกแบบสภาพแวดล้อมสามมิติ การวางผังพื้นที่ การออกแบบเส้นทางผู้ใช้งาน การสื่อสารเรื่องราวเชิงพื้นที่ การออกแบบจุดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับสภาพแวดล้อมดิจิทัล เพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางการตลาดของแบรนด์ การจัดงานอีเวนต์ นิทรรศการ และสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้

Virtual Space and Spatial Experience design processes in the digital environments, three-dimensional environment design, spatial planning and layout, user journey design, spatial storytelling, and the creation of interactive touchpoints between users and digital environments. The course emphasizes the application of virtual space design to support brand marketing activities, event experiences, exhibitions, and creative learning media.

นปด.216 การผลิตงานในระบบเสมือนจริง 3 (2 - 2 - 6)
CDE216 Virtual Production

การสร้างประสบการณ์ในระบบเสมือนจริง ตั้งแต่กระบวนการสร้างสรรค์ฉากดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ การออกแบบประสบการณ์ การสร้างการมีส่วนร่วม ผ่านการใช้เทคโนโลยี อุปกรณ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Virtual reality experience creation, ranging from creating digital scenes in various forms, designing experiences, building engagement through the use of technology, equipment and computer programs.

นปด.217 การออกแบบประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการขาย 3 (3 - 0 - 6)
CDE217 Merchandising Experience Design

บทบาทหน้าที่และความสำคัญของการสร้างประสบการณ์ การตกแต่งหน้าร้าน การสร้างบรรยากาศและการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าและสร้างภาพลักษณ์ให้แบรนด์ผ่านการใช้เทคโนโลยี

Role and importance of creating experiences, decorating a storefront, establishing atmosphere, and forming perception with five senses to promote product sales and create brand image through use of technology.

นปด.218	การออกแบบประสบการณ์ในพื้นที่สาธารณะ	3 (3 - 0 - 6)
CDE218	Public Space Experience Design	

กระบวนการออกแบบประสบการณ์ในพื้นที่สาธารณะในรูปแบบต่าง ๆ พิพิธภัณฑสถานกลางแจ้งสวนสาธารณะ คุณลักษณะเฉพาะของแต่ละสถานที่ ผู้คนที่ใช้บริการในสถานที่ รวมถึงลักษณะโครงสร้างของสถานที่ เพื่อออกแบบประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของพื้นที่สาธารณะในแต่ละแห่ง

Process of designing experiences in public spaces, museums, open spaces, and parks, among others. Students will learn about characteristics of each location, venue customers, and venue structure to design the experience suitably to the purpose of each public space.

นปด.219	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการผลิตประสบการณ์ดิจิทัลสร้างสรรค์	3 (2 - 2 - 6)
CDE219	Artificial Intelligence for Creative Digital Experience Production	

ทฤษฎีปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น อิทธิพลของปัญญาประดิษฐ์ต่อการผลิตประสบการณ์ดิจิทัล การประมวลผลภาพและวิดีโอ การออกแบบระบบโต้ตอบระหว่างมนุษย์ การตรวจจับวัตถุ การวิเคราะห์ความรู้สึกและสภาพแวดล้อม การจดจำใบหน้า การสร้างระบบระบบการตัดสินใจ การปฏิบัติตามกฎ และการทำงานแบบอัตโนมัติที่ไม่สามารถควบคุมได้เพื่อผลิตประสบการณ์ดิจิทัลสร้างสรรค์

Introduction to artificial intelligence theories, the influence of artificial intelligence on digital experience production, image processing as well as human-computer interaction design, such as object detection, sentiment analysis and environment monitoring, face recognition, decision making system, operational compliance, and uncontrolled automation process to generate creative digital experiences.

กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์อาชีพ (6 หน่วยกิต)

นปด.411	โครงการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล	6 (3 - 6 - 8)
CDE411	Degree Project in Creative Content Production and Digital Experience	

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ขึ้นไป มีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต และมีหน่วยกิตสะสมในรายวิชาเฉพาะด้าน-บังคับไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต (เรียนในภาคการศึกษาเดียวกันได้)

Prerequisite: Third-year student or higher and passed at least 90 credits and 27 credits of major required courses.

วิเคราะห์ข้อมูลหัวข้อโครงการที่นักศึกษาสนใจ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรม และจัดเตรียมข้อมูลสำหรับเสนอเพื่อขออนุมัติต่อคณะกรรมการ ซึ่งประกอบด้วยคณาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยเริ่มตั้งแต่การเสนอโครงร่างงาน พัฒนาและแก้ไขงานตามลำดับ จนไปสู่การผลิตงานจริงและเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ ทั้งนี้ การวัดผลการเรียนของรายวิชานี้ถือระดับคะแนนตั้งแต่ 2.00 (เกรด C) ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ผ่าน

In this course, students will develop a project that is aimed to respond to industry needs. Students are required to present and seek approval of their topic of interest to faculty members and honorary directors, develop and revise the idea, create the project, and disseminate it to the public. A C-grade or 2.0 must, at least, be achieved to be considered passing.

นปด.412 ฝึกงานด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล 6 (0 - 36 - 6)

CDE412 Creative Content Production and Digital Experience Internship

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ขึ้นไป มีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต และมีหน่วยกิตสะสมในรายวิชาเฉพาะด้าน-บังคับไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต (เรียนในภาคการศึกษาเดียวกันได้)

Prerequisite: Third-year student or higher and passed at least 90 credits and 27 credits of major required courses.

การฝึกงานของนักศึกษากับผู้ประกอบการ หรือองค์กร เพื่อให้ศึกษามีประสบการณ์ฝึกงานด้านการผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และประสบการณ์ดิจิทัล โดยนักศึกษาจะต้องทำรายงานประกอบการฝึกงานและ/หรือศึกษาค้นคว้า การนำแนวคิดทฤษฎีเพื่อสร้างสรรค์โครงการสำเร็จการศึกษา ทั้งนี้จะอยู่ภายใต้การควบคุมและการประเมินผลของ อาจารย์ร่วมกับหน่วยงานภายนอก โดยนักศึกษาจะต้องมีระยะเวลาการฝึกงานรวมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า 350 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 400 ชั่วโมง

Students will serve an internship at an external organization in hopes of gaining professional experience in creative content and digital experience. Students will gain practical knowledge and skill through real life situations. Upon completion, students will be obliged to write an internship report or an individual paper under the supervision of their advisor and outside parties. Total amount of internship period must be between 350 hours and 400 hours.

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี (6 หน่วยกิต)

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในหลักสูตรอื่น ๆ ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต หรือนักศึกษาสามารถเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

นปด.500 เทคนิคการแก้สีภาพ 3 (2 - 2 - 6)

CDE500 Color Grading

หลักการ ทฤษฎีของสี แนวคิดในการออกแบบสี และเทคนิคในการแก้ไขปรับแต่งสีในระบบดิจิทัล การเลือกใช้สีภาพที่สอดคล้องหรือสื่อความหมายตามอารมณ์ของภาพที่ต้องการ ฝึกปฏิบัติการปรับแต่งสีด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับงานปรับแต่งสีโดยเฉพาะ

Principles and theories of color, color design concepts, digital color correction techniques, and color selection to convey meaning and emotions. Students will practice color adjustment with specialized computer programs for color adjustment.

นปด.501 การแต่งภาพขั้นสูง 3 (2 - 2 - 6)

CDE501 Advanced Photo Retouching

ตัดต่อ แก้ไขปัญหา ปรับแต่งสีและแสงของภาพ เพื่อสื่อสารแนวคิดตามจินตนาการ โดยใช้เครื่องมือและเทคนิคจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะด้านการแต่งภาพขั้นสูง

Photo editing, problem-solving, color and lighting adjustment to communicate concepts using tools and techniques from specialized computer programs for advanced image editing.

นปด.502	การออกแบบตัวละคร	3 (2 - 2 - 6)
CDE502	Character Design	
ออกแบบและสร้างตัวละครเพื่อประยุกต์ใช้ในการประสบการณ์ดิจิทัล การสร้างภูมิหลัง ลักษณะนิสัย ทัศนคติ และความต้องการของตัวละคร ทำความเข้าใจและสามารถสร้างคาแรคเตอร์ของตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านการเลือกใช้ลักษณะของรูปร่าง รูปทรง ส่วนสูง สี หน้าตา การสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร Character design for digital experiences, backstory, character traits, attitudes and needs of the characters. Students will understand and be able to create characters in various forms through the selection of shapes, forms, heights, colors, looks, and unique identity.		
นปด.503	การผลิตเนื้อหาขนาดสั้นและสื่อใหม่	3 (2 - 2 - 6)
CDE503	Short form and New Media Production	
ฝึกปฏิบัติผลิตสื่อขนาดสั้น เพื่อเผยแพร่ในสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ประเภทต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์โฆษณา สปอตโฆษณา มิวสิควิดีโอ สารคดีองค์กร คลิปไวรัล ตัวอย่างรายการ และรายการสั้นคั่นช่วงเวลา โดยเน้นการวางแผนความคิด การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล Big Data รูปแบบการนำเสนอที่สร้างสรรค์และตอบโจทย์ความต้องการของภาคธุรกิจและสังคม Students will produce short form content for broadcast and new media, including short film, advertising movie, spot, music video, corporate video, viral clip, teaser, and filler. Emphasis is put on idea formulation, big data analysis, creative style of presentation that align with business and social needs.		
นปด.504	การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน	3 (2 - 2 - 6)
CDE504	Application Design and Development	
แนวทางการออกแบบและฝึกปฏิบัติการสร้างผลงาน การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการรูปแบบต่าง ๆ และเทคโนโลยีบนอุปกรณ์สื่อสารที่มีความหลากหลาย ตั้งแต่กระบวนการวางแผน การเขียนโค้ด รวมถึงการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้และการออกแบบอินเทอร์เฟซ How to design creative content, develop an application powered by various operating systems and technologies on various communication devices. Practicing production planning, coding, user experience design and interface design (UX/UI).		
นปด.505	การออกแบบและพัฒนาเว็บเพจ	3 (2 - 2 - 6)
CDE505	Web Design and Development	
แนวทางการออกแบบและฝึกปฏิบัติการสร้างผลงาน การพัฒนาเว็บเพจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การเชื่อมโยงข้อมูลและโครงสร้างเว็บเพจ How to design web page and development with digital technology, data linking, and web page structure.		

นปด.506	ศิลปะว็อกเซล	3 (2 - 2 - 6)
CDE506	Voxel Art	

ออกแบบและฝึกปฏิบัติการสร้างภาพสามมิติ และภาพเคลื่อนไหวสามมิติ ในรูปแบบว็อกเซล (Voxel) เพื่อประกอบสร้างเป็นสิ่งมีชีวิตดิจิทัล สถาปัตยกรรมดิจิทัล และสิ่งแวดล้อมดิจิทัล เพื่อนำไปใช้ในการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลที่บนพื้นที่เมตาเวิร์สและโลกเสมือนจริง

How to design and practice three-dimensional visualization, three-dimensional animation in the form of Voxel (Voxel) to create a digital life, digital architecture, and digital environment for digital experience creation in the metaverse and a virtual world.

นปด.508	การผลิตสื่อความเป็นจริงเสริมในงานแฟชั่น	3 (2 - 2 - 6)
CDE508	Augmented Reality in Fashion Production	

ฝึกปฏิบัติการนำเทคโนโลยีการผลิตสื่อความเป็นจริงเสริม (AR) มาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมหรือแก้ไขปัญหาทางด้านสินค้าแฟชั่น ผ่านการทำความเข้าใจภาพรวม คุณลักษณะต่าง ๆ เพื่อตอบสนองและอำนวยความสะดวกต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

Practice of applying augmented reality (AR) production technology to promote or solve problems in fashion products, ensuring to understand big picture and various features to meet and facilitate the needs of target audience.