



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ...สาขาวิชา...มัธยมศึกษาและอีสปอร์ต...คณะวิทยาศาสตร์ โพร.....

ที่...อว.0641.05/.....วันที่.....

**เรื่อง** ขออนุมัติกรอบการยกเว้นวิชาเรียนแบบภาพรวม (แบบชุด) สำหรับนักศึกษาที่สำเร็จหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า ที่เข้าศึกษาต่อในหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชามัธยมศึกษาและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 **6 ฐ.ค. 2564**

**เรียน** คณบดีคณะวิทยาศาสตร์ **14.20 น.**

ด้วยสาขาวิชามัธยมศึกษาและอีสปอร์ต คณะวิทยาศาสตร์ ได้จัดทำหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชามัธยมศึกษาและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

สาขาวิชามีนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่ากลุ่มสาขาวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก และสาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก เข้ามาศึกษาในหลักสูตรฯ และเพื่อให้ นักศึกษากลุ่มนี้สามารถเทียบยกเว้นรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว โดยไม่พิจารณาระดับคะแนนในรายวิชาต่าง ๆ ที่มาเทียบโอนต้องไม่ต่ำกว่า “C” หรือ “2” ซึ่งจะสร้างความชัดเจนต่อนักศึกษากลุ่มนี้ ทั้งจำนวนหน่วยกิตและจำนวนภาคการศึกษาที่ต้องเรียนตลอดหลักสูตร ดังเอกสารประกอบการพิจารณา ดังนี้

1. แบบสรุปการยกเว้นรายวิชาแบบชุด โดยไม่ต้องนำผลการเรียนมาพิจารณาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชามัธยมศึกษาและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 คณะวิทยาศาสตร์
2. กรอบการยกเว้นวิชาเรียนแบบภาพรวมของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชามัธยมศึกษาและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์  
เพื่อโปรดพิจารณาเสนอต่อ  
คณะกรรมการวิชาการเพื่อพิจารณาต่อไป

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณา วิโรจน์แดนไทย)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

(นายไพโรจน์ สมุทรักษ์)

ประธานสาขาวิชา

เรียน ประธานสาขาวิชา

ตามที่สาขาวิชาเสนอขออนุมัติกรอบการยกเว้นวิชาเรียนแบบ  
ภาพรวม (แบบชุด) สำหรับผู้ที่เข้าศึกษาต่อหลักสูตร พ.ศ. 2564 นั้น  
คณะวิทยาศาสตร์ โดยคณะกรรมการวิชาการคณะได้พิจารณา และ  
มีมติอนุมัติเรียบร้อยแล้ว เมื่อคราวประชุมครั้งที่ 4/2564 วันที่ 7  
ธันวาคม 2564

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและดำเนินการในส่วนที่  
เกี่ยวข้องต่อไป



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณ วิโรจน์แดนไทย)  
รองคณบดีคณะวิทยาศาสตร์

แบบสรุปการขอยกเว้นรายวิชาแบบชุด โดยไม่ต้องนำผลการเรียนมาพิจารณา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชามัธยมศึกษาและอีสปอร์ต

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 คณะวิทยาศาสตร์

1. จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

2. คุณสมบัติ

2.1 สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า และต้องไม่เกิน 10 ปี นับจากปีที่เข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

2.2 สาขาวิชา / วิชาเอก

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือสาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

3. จำนวนหน่วยกิตแบบชุด โดยไม่ต้องนำผลการเรียนมาพิจารณา จำนวน 49 หน่วยกิต

4. รายวิชาแบบชุด โดยไม่ต้องนำผลการเรียนมาพิจารณา จำนวน 17 วิชา

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
ENGL3701	ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ	3
MTES1101	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	3
MTES1102	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัธยมศึกษา	3
MTES1303	ภาพประกอบและการวาดภาพดิจิทัล	3
MTES1304	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	3
MTES2102	การตัดต่อวิดีโอทัศนดิจิทัล	3
MTES2103	การออกแบบและพัฒนาเกม	3
MTES2104	การออกแบบภาพจำลอง 3 มิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป	3
MTES2106	การพัฒนาสื่อดิจิทัลมีเดีย	3
MTES2108	ระบบเสียงดิจิทัล	3
MTES2201	การสร้างแอนิเมชันสำหรับงานมัธยมศึกษา	3
MTES2202	การถ่ายภาพและการประยุกต์ใช้งานภาพดิจิทัล	3
MTES2301	การออกแบบตัวละครในงานมัธยมศึกษาและอีสปอร์ต	3
MTES2501	ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งสำหรับอีสปอร์ต	3
MTES3801	วิธีวิจัยทางมัธยมศึกษาและอีสปอร์ต	3
MTES2701	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ฯ	2
หรือ		
MTES2702	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษา ฯ	2
MTES4901	สัมมนาทางมัธยมศึกษาและอีสปอร์ต	2
<b>รวม</b>		<b>72</b>

5. เงื่อนไขอื่น ๆ

**กรอบการยกเว้นวิชาเรียนแบบภาพรวมของหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต**  
**สาขาวิชา ..... มัลติมีเดียและอีสปอร์ต ..... หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ...2563.....**

1. คุณสมบัติรหัสวิชาที่ขอยกเว้นแบบภาพรวม

สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก และสาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก หรือสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. โครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	วท.บ./อศ.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	15	15	ยกเว้นได้ตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัย		
2. หมวดวิชาเฉพาะ	84	29	55			
2.1 กลุ่มวิชาแกน	30	21	9			
MTES1303 ภาพประกอบและการวาดภาพดิจิทัล 3(2-2-5) หลักการวาดเส้น การวิเคราะห์โครงสร้างรูปทรงของ วัตถุ แสงเงาระยะใกล้ไกล การวาดภาพด้วยเทคนิคที่ หลากหลายผสมผสานกับเครื่องมือต่างๆในโปรแกรม คอมพิวเตอร์ การสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อม เพื่อการสร้างสรรค์ การสื่อความหมายของ ภาพประกอบในรูปแบบดิจิทัล การประยุกต์ใช้งาน และการนำเสนอผลงานร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่					3308 -2101 การวาดภาพการ์ตูน 3(2-3) ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการวาด ภาพการ์ตูน ประเภท แนวคิด การ สร้างสรรค์การใช้เครื่องมือ การใช้ โปรแกรมประยุกต์ และการนำเสนอ ผลงานผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ หลากหลาย	30308-2101 จิตรกรรมดิจิทัล 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการ การวาด ภาพประกอบ การกำหนดแสง- เงา ค่าน้ำหนัก สี และพื้นผิว ของตัวละคร วัสดุสิ่งของ วิว

หมวดวิชา	วท.บ. / อต.บ. / ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
					3308-2103 การออกแบบเขียนแบบด้วย คอมพิวเตอร์ 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติ การใช้คอมพิวเตอร์ เครื่องมืออุปกรณ์ และโปรแกรม สำเร็จรูป ในการออกแบบ เขียนแบบ งานตกแต่งภายใน ภายนอก งาน ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ต่าง ๆ การ จัดเก็บข้อมูล นำเสนอผลงานผ่าน ช่องทางหลากหลาย และการพิมพ์ ผลงานด้วยเครื่องพิมพ์ประเภทต่าง ๆ	ทิวทัศน์ สิ่งก่อสร้าง ด้วย เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ที่เกี่ยวข้อง
MTES2102 การตัดต่อวิดีโอทัศนดิจิทัล 3(2-2-5) หลักการและกระบวนการนำเสนองานทางด้านการ จัดลำดับและการตัดต่อภาพโดยใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ เน้นการใช้เทคนิคพิเศษและให้ผู้เรียน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับระบบการทำงาน จริงได้ การปฏิสัมพันธ์แบบยืดหยุ่น					3308-2003 หลักการวิดีโอทัศนดิจิทัล 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ วิทัศน์ระบบดิจิทัล การเตรียม การวางแผน การผลิตวิดีโอ ทัศน์ระบบดิจิทัล และการนำไปใช้	30308-2004 วิดีโอคอนเทนต์ 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการ ประเภท รูปแบบ การ สื่อสารบอกเรื่องราวต่างๆ ด้วย ภาพและเสียง

หมวดวิชา	วท.บ. / อต.บ. / ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
						การเขียนบทวิดีโอคอนเทนต์ เทคนิคกระบวนการในการ สร้างสรรค์วีดีโอคอนเทนต์ การ นำเสนอวีดีโอคอนเทนต์ ในสื่อดิจิทัลต่าง ๆ
MTES2201 การสร้างแอนิเมชันสำหรับงานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) เทคนิคต่าง ๆ สำหรับแอนิเมชันและเทคนิคขั้นสูง ประเภทของแอนิเมชัน รูปแบบของแฟ้มงานสำหรับ แอนิเมชัน ชนิดของแอนิเมชัน การสร้างเนื้อหา สำหรับวีดิทัศน์ โปรแกรมประยุกต์สำหรับแอนิเมชัน และแอนิเมชันบนอินเทอร์เน็ต					3308-2004 การตัดต่อภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้ คอมพิวเตอร์ เครื่องมืออุปกรณ์ในการ ตัดต่อบันทึกภาพ เคลื่อนไหวดิจิทัล การใช้โปรแกรม สำเร็จรูปสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว ดิจิทัล การนำเข้า-ส่งออก (Input- Output) ข้อมูล การแปลงสัญญาณ การตัดต่อภาพ การใช้ผลพิเศษ (Special Effects) การทำไทเทิล (Title) การควบคุมปรับแต่งภาพ การ บันทึกข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ และการ นำไปใช้ การบำรุงรักษาเครื่องมือ- อุปกรณ์	30308-2403 การผลิตแอนิ เมชัน 2 มิติ 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการผลิตแอนิ เมชัน 2 มิติ การค้นคว้าข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การ สร้างสรรค์แนวความคิด การ เขียนโครงเรื่อง การเขียนสตอรี บอร์ด การพากย์เสียง การ ออกแบบตัวละครและฉาก การ ทำ ภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ ภาพและเสียง การบันทึกไฟล์

หมวดวิชา	วท.บ./อศ.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
						เพื่อเผยแพร่ในสื่อดิจิทัล ประเภทต่าง ๆ 30308-2404 การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ 2-3-3
2.2 กลุ่มวิชาเอก	47	41	6			
2.2.1 วิชาเอกบังคับ	29	15	14			
ENGL3701 ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ 3(2-2-5)					3000-1201 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร/ ภาษาอังกฤษธุรกิจ	30000-9201 ภาษาอังกฤษ เตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน 1-2-2 30000-9202 ภาษาอังกฤษ เพื่อการนา เสนอ 1-2-2 30000-9203 การอ่าน ภาษาอังกฤษในงานอาชีพ 1-2- 2 30000-9204 การเขียน ภาษาอังกฤษเพื่องานอาชีพ 1- 2-2

หมวดวิชา	วท.บ./อต.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
						30000-9205 ภาษาอังกฤษ เพื่องานบริการ 1-2-2
MTES1102 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) ความสำคัญของการเขียนโปรแกรม การสร้างและ แสดงภาพ การสร้างและเล่นเสียง การใช้งานซ้ำในการ แก้ไขภาพและเสียง เทคนิคการปรับแต่งภาพและ เสียง การสร้างและแก้ไขข้อความ การสร้างข้อความ บนเว็บ และการสร้างและแก้ไขหนังสือ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์					3308-2006 ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ กราฟิก 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติการเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิก ประยุกต์ใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์	30001-2001 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการ จัดการอาชีพ 2-2-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ โทรคมนาคม ระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์ และสารสนเทศ การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ การจัดเก็บ ค้นคืน ส่งผ่านและ จัดดำเนินการข้อมูลสารสนเทศ การประยุกต์ใช้โปรแกรม สำเร็จรูปในการนำเสนอและ สื่อสารข้อมูลสารสนเทศตาม ลักษณะงานอาชีพ
MTES2103 การออกแบบและพัฒนาเกม					3308-2304 เกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	30308-2302 การผลิตดิจิทัลเกม



หมวดวิชา	วท.บ./อต.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
3(2-2-5) รูปแบบการพัฒนาเกมที่ทันสมัย การวิเคราะห์และออกแบบเกม การวางโครงเรื่องเกม ลักษณะตัวละคร รูปแบบประสบการณ์วิธีการเล่นเกม การจัดตำแหน่งองค์ประกอบฉาก การควบคุมตัวละครและกระบวนการพัฒนาเกมด้วยเครื่องมือเกมเอ็นจิน					2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างเกมวางแผน ขั้นตอนการผลิต ออกแบบ สร้างเกมคอมพิวเตอร์ และการนำเสนอ	2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการสร้างสรรค์เกม ความรู้พื้นฐานของกลไกเกม หลักการออกแบบ การวางแผน เพื่อการผลิตดิจิทัลเกม การสร้างฉากแผนที่ การเคลื่อนไหว การกำหนดข้อมูล บทบาทสถานะพลังของตัวละครในเกม การทดสอบการเล่นและการบันทึกเกมเพื่อนำไปใช้กับแพลตฟอร์มต่าง ๆ
MTES3801 วิธีวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 3(3-0-6) พื้นฐานทั่วไปของการวิจัยความหมายของการวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ตประเภทการวิจัยเจตคติ การกำหนดปัญหาการวิจัย การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตัวแปรและสมมุติฐาน การวิจัยประชากร					3308-8502 โครงการงาน1/ 3308-8503 โครงการงาน2	30308-8501 โครงการงาน *-*-4 30308-8502 โครงการงาน 1 *-*-2 30308-8503 โครงการงาน 2 *-*-2

หมวดวิชา	วท.บ. /อศ.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยการวางแผนการตลาด สถิติในการวิจัย การเขียนเค้าโครงและรายงานการวิจัย การสรุปผลและการนำผลการวิจัยทางมัลติมีเดีย และอีสปอร์ตไปใช้						
MTES4901 สัมมนาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 2(0-4-2) ประเด็นการสัมมนาเกี่ยวกับด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต โดยเน้นการทำงานกลุ่ม การจัดประชุม การอภิปราย การโต้แย้งแสดงเหตุผล การเขียนโครงการ การเขียนรายงานการประชุมการจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการ การนำเสนอ และการประเมินผลกิจกรรม การสัมมนา					3000-2001 กิจกรรมองค์การ วิชาชีพ 1-4	30000-2001 กิจกรรมองค์การ วิชาชีพ 1 0-2-0 30000-2002 กิจกรรมองค์การ วิชาชีพ 2 0-2-0 30000-2003 กิจกรรมองค์การ วิชาชีพ 3 0-2-0 30000-2004 กิจกรรมองค์การ วิชาชีพ 4 0-2-0 30000-2005 กิจกรรมส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม 0-2-0
2.2.2 วิชาเอกเลือก	18	26	-			
MTES1101 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ 3(2-2-5)					3308 - 9001 การออกแบบเว็บเพจ 2-3-3	30308-2104 การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 2-3-3

หมวดวิชา	วท.บ. /อศ.บ. /ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
กระบวนการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อนำเสนอและการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสารอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้เว็บสำเร็จรูปในการเชื่อมโยงกับข้อมูล ผสมผสานกับตัวอักษร ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว					ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบเว็บเพจ (Web Page) โฮมเพจ (Home Page) เว็บไซต์ (Web Site) การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน และการตกแต่งเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป	ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ พัฒนาการ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลประเภท นิตยสาร วารสารและจุลสาร การผลิตและการนำเสนอสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
MTES1304 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 3(2-2-5) วิธีการออกแบบโดยใช้แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การออกแบบ สำหรับการรองรับรูปแบบแฟ้มข้อมูลทั้งระบบเวกเตอร์และราสเตอร์ กระบวนการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อผลิต ผลงานร่วมกับโปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ					3308-2005 หลักการออกแบบกราฟิก 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท กราฟิกคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การวางแผน การจัดเตรียม ข้อมูลกราฟิก การออกแบบกราฟิก และการประยุกต์ใช้ในงานสื่อ	30308-2001 การออกแบบกราฟิกดิจิทัล 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการออกแบบกราฟิก กระบวนการออกแบบกราฟิก ประเภทของ ภาพกราฟิกดิจิทัล การออกแบบสร้างสรรค์

หมวดวิชา	วท.บ./อศ.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
					ประเภทต่าง ๆ	ภาพกราฟิก สื่อ สัญลักษณ์ การวาดภาพ การออกแบบลวดลาย การออกแบบตัวอักษร ด้วยเครื่องมือดิจิทัล การจัดการไฟล์ดิจิทัลเพื่อการนำไปใช้กับงานประเภทต่าง ๆ
MTES2104 การออกแบบภาพจำลอง 3 มิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 3(2-2-5) หลักการ วิธีการใช้งานโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ โดยเน้นพื้นฐานในการขึ้นรูป หลักการพื้นฐานเกี่ยวกับผลงานรูปทรง การสร้างพื้นผิวและการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเสมือนจริงเพื่อพัฒนาสำหรับงานในด้านสื่อบันเทิง งานอุตสาหกรรม และงานประเภทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง					3308-2104 การสร้างสรรค์ภาพสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์ 2-3-3 ศึกษา และปฏิบัติ การสร้างภาพสามมิติ ประเภทต่างๆจากโปรแกรมสำเร็จรูป สร้างภาพสามมิติ รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติ ทิวทัศน์ ภาพคน สัตว์ การบันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่างๆ นำเสนอผลงานผ่านช่องทางหลากหลาย และการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์	30308-2005 การสร้างโมเดล 3 มิติ 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการสร้างรูปทรงลักษณะ 3 มิติ ของสิ่งมีชีวิต รวมถึงสร้างวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ สิ่งปลูกสร้าง ในลักษณะเหมือนจริง และสร้างสรรค์ ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและ เครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

หมวดวิชา	วท.บ./อต.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
<p>MTES2106</p> <p>การพัฒนาสื่อดิจิทัลมีเดีย</p> <p>3(2-2-5)</p> <p>กระบวนการออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัล การจัดวางองค์ประกอบทั้งรูปแบบกราฟิกส์ วิตทัศน์ และสื่อปฏิสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการสื่อสาร การโฆษณาประชาสัมพันธ์ และความบันเทิงให้เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ในช่องทางต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาการในการสร้างจินตนาการเชิงสร้างสรรค์</p>				<p>3308-2204</p> <p>การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย</p> <p>2-3-3</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการกระบวนการ การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล การเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย และการนำเสนอผลงานผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์</p>	<p>30308-2102</p> <p>มัลติมีเดียอินเทอร์เน็ต</p> <p>2-3-3</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการสร้างสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์เน็ตโดยผสมผสาน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์เน็ตลงแพลตฟอร์มต่าง ๆ</p>	
<p>MTES2108</p> <p>ระบบเสียงดิจิทัล</p> <p>3(2-2-5)</p> <p>การออกแบบระบบเสียงด้วยคอมพิวเตอร์ การดำเนินงานห้องสตูดิโอเสียงการบันทึกเสียงในระบบดิจิทัล กรณีศึกษาในการประยุกต์ใช้ในด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต</p>				<p>3308-2201</p> <p>การตัดต่อบันทึกเสียงดิจิทัล</p> <p>2-3-3</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการบันทึกเสียงด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การควบคุม ปรับแต่งคุณภาพเสียง</p>	<p>30308-9002</p> <p>การออกแบบเสียงดิจิทัล</p> <p>2-3-3</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ระบบเสียงดิจิทัล เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบ</p>	

หมวดวิชา	วท.บ. /อศ.บ.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
					การผสม การแปลงสัญญาณเสียง การบันทึกจัดเก็บไฟล์เสียง รูปแบบต่าง ๆ การดูแล และบำรุงรักษาเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกเสียงด้วยคอมพิวเตอร์	เสียงดิจิทัล ระบบบันทึกเสียง การควบคุม การปรับแต่งเสียง การตัดต่อเสียง การผสมเสียง และการจัดการไฟล์เสียงเพื่อใช้กับงานประเภทต่าง ๆ
MTES2202 การถ่ายภาพและการประยุกต์ใช้งานภาพดิจิทัล 3(2-2-5) ระบบภาพดิจิทัล ความละเอียดของภาพ ประเภทไฟล์ภาพ หน่วยบันทึกข้อมูล หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพดิจิทัล เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล และกรณีศึกษาการถ่ายภาพดิจิทัลและการนำไปประยุกต์ใช้งาน					3308-2001 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล หลักการทำงานของกล้องดิจิทัล ระบบการบันทึกภาพ การควบคุมและเลือกใช้ระบบการถ่ายภาพของกล้องดิจิทัล การปรับแต่งภาพ จัดภาพตามหลักองค์ประกอบการถ่ายภาพ และการใช้เครื่องมืออุปกรณ์	30308-2002 การถ่ายภาพดิจิทัล 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการถ่ายภาพ ด้วยกล้องและอุปกรณ์ดิจิทัลอื่น ๆ การจัดภาพ การจัดแสง การถ่ายภาพในสตูดิโอ การถ่ายภาพนอกสถานที่ การตัดแต่งภาพและเพิ่มเทคนิคพิเศษ กระบวนการจัดการ ไฟล์ภาพดิจิทัลเพื่อการนำไปใช้กับงานประเภทต่าง ๆ

หมวดวิชา	วท.บ./อศ.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
MTES2301 การออกแบบตัวละครในงานมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 3(2-2-5) แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครในงานมัลติมีเดียและอีสปอร์ต อริยาบถต่าง ๆ ของตัวละคร การแสดงอารมณ์การขยับริมฝีปากให้เข้ากับคำพูดและท่าทางการเคลื่อนที่ การใช้เทคนิค การบีบและยืดลักษณะความมีชีวิตในตัวละคร และการวางโครงร่างของตัวละคร				3308-2301 การออกแบบคาแรคเตอร์ 2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการวาดภาพ ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์ การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) การใช้เครื่องมือโปรแกรมประยุกต์ และการนำเสนอผลงาน	30308-2103 การออกแบบคาแรคเตอร์ .2-3-3 ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ แนวคิดในการพัฒนาตัวละคร การออกแบบตามลักษณะนิสัย การออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ สัดส่วนตัวละคร การออกแบบท่าทาง สีหน้าอารมณ์ การสร้างสรรค์ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง	
MTES2501 ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งสำหรับอีสปอร์ต 3(2-2-5)				3300-1003 การสร้างสรรค์การจัดงาน 2- 2-3	30300-1003 การจัดการธุรกิจศิลปกรรม 2-2-3	

หมวดวิชา	วท.บ. /อศ.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
กระบวนการการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับอี สปอร์ตและธุรกิจเกม ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณา ออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้งใน รูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณาดิจิทัล และวิดีโอ ทัศน์ การติดตามผล และประเมินผลโฆษณา โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล					ศึกษาและปฏิบัติการดำเนินงาน จัดงานธุรกิจศิลปกรรม รูปแบบ ต่าง ๆ ตามหลักการ การ ประมาณราคา และประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีนำเสนองาน อย่าง หลากหลาย ให้สอดคล้อง เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น และสังคมยุคปัจจุบัน	ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการ การดา เนินธุรกิจศิลปกรรม การ บริหารจัดการ ระบบธุรกิจการ จัดงาน (Event) ที่เกี่ยวข้องกับ งานศิลปกรรม การใช้ความคิด สร้างสรรค์ ออกแบบสร้างสรรค์ การจัดงาน การจัดแสดง สอดคล้องกับข้อกำหนดทาง ประเพณีวัฒนธรรมและยุคสมัย การประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีเพื่อ การจัดงานและการจัดแสดง วางแผนและแก้ปัญหา พัฒนา งานร่วมกันเป็นทีมอย่างเป็น ระบบ
MTES2701 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 2(90) การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนฝึก ประสบการณ์วิชาชีพในการพัฒนาความรู้ เจตคติ					3308-8001 ฝึกงาน *-*-4 3308-8002 ฝึกงาน 1 *-*-2	30308-8001 ฝึกงาน *-*-4 30308-8002 ฝึกงาน 1 *-*-2 30308-8003 ฝึกงาน 2 *-*-2



หมวดวิชา	วท.บ. /อศ.บ./ศศ.บ. 4 ปี	ปวส.เรียน	ปวส.ยกเว้น	หลักสูตร ปวส. ที่จะนำมาขอยกเว้น (เฉพาะรายวิชาใน)		
				พ.ศ. 2545	พ.ศ. 2557	พ.ศ. 2563
และทักษะทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ตโดยปฏิบัติงาน ในสถานการณ์หรือรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงาน ในวิชาชีพ					3308-8003 ฝึกงาน 2	
MTES2702 การเตรียมฝึกสหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอี สปอร์ต					3308-8001 ฝึกงาน *-*-4 3308-8002 ฝึกงาน 1 *-*-2 3308-8003 ฝึกงาน 2	30308-8001 ฝึกงาน *-*-4 30308-8002 ฝึกงาน 1 *-*-2 30308-8003 ฝึกงาน 2 *-*-2