

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2559

1. โครงสร้างหลักสูตร

หน่วยกิตรวม	ไม่น้อยกว่า	126	หน่วยกิต
ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชาภาษา	ไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
4) กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	ไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	90	หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาแกน		9	หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		48	หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
4) กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม		3	หน่วยกิต
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

2. รายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	90	หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาแกน		9	หน่วยกิต
4121104 กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ		3(3-0-6)	
4121107 ภาษาอังกฤษเพื่องานด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ		3(3-0-6)	
4121113 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น		3(2-2-5)	
2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		48	หน่วยกิต
4121603 การวาดเส้น 1		3(2-2-5)	
4121604 การวาดเส้น 2		3(2-2-5)	
4121605 แอนิเมชันเบื้องต้น		3(2-2-5)	
4121606 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย		3(3-0-6)	
4121607 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก		3(2-2-5)	
4121608 การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ		3(2-2-5)	
4121609 พื้นฐานการออกแบบ		3(2-2-5)	

4121611 การเขียนบท		3(2-2-5)
4122109 สถิติและการวิจัยเบื้องต้น		3(2-2-5)
4122111 คณิตศาสตร์สำหรับมัลติมีเดีย		3(2-2-5)
4122617 การออกแบบตัวละคร		3(2-2-5)
4122618 การผลิตเสียงดิจิทัล		3(2-2-5)
4122620 การตัดต่อภาพและเสียง		3(2-2-5)
4122625 การสร้างสตอรี่บอร์ด		3(2-2-5)
4123659 การออกแบบฉากสำหรับงานแอนิเมชัน		3(2-2-5)
4124955 โครงการงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน		3(135)
3) กลุ่มวิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	30 หน่วยกิต
4121610 แนวคิดในการออกแบบ		3(2-2-5)
4121613 การออกแบบและพัฒนาเว็บ		3(2-2-5)
4121614 ทฤษฎีสี		3(2-2-5)
4122621 เทคนิคพิเศษในการผลิตสื่อดิจิทัล		3(2-2-5)
4122622 การถ่ายภาพดิจิทัล		3(2-2-5)
4122623 การพัฒนามัลติมีเดียและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา		3(2-2-5)
4122624 การสร้างแอนิเมชันด้วยเทคนิคสตอปโมชัน		3(2-2-5)
4122626 การสร้างพื้นผิวโมเดล 3 มิติ		3(2-2-5)
4122627 การควบคุมตัวละคร		3(2-2-5)
4122628 การขึ้นรูปโมเดล 3 มิติ		3(2-2-5)
4122629 การลงสีดิจิทัล		3(2-2-5)
4123660 การประมวลผลภาพเคลื่อนไหว		3(2-2-5)
4123661 กระบวนการหลังการผลิตสื่อดิจิทัล		3(2-2-5)
4) กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม		3 หน่วยกิต
4124822 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านมัลติมีเดีย		3(420)

ค. หมวดเลือกเสรี
 ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต
 เลือกเรียนรายวิชาใดๆ ในหลักสูตรที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชา