



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน  
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 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	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 เทคโนโลยีมีเดีย		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 คณิตศาสตร์สำหรับมีเดีย		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 โครงการด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน		3(135)	



**หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน**  
**หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2559**

<b>3) กลุ่มวิชาเลือก</b>	<b>ไม่น้อยกว่า</b>	<b>30</b>	<b>หน่วยกิต</b>
4121610 แนวคิดในการออกแบบ			3(2-2-5)
4121613 การออกแบบและพัฒนาเว็บ			3(2-2-5)
4121614 ทฤษฎีสื่อ			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)
<b>4) กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม</b>		<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
4124822 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านมัลติมีเดีย			3(420)

**ค. หมวดเลือกเสรี** **ไม่น้อยกว่า** **6** **หน่วยกิต**

เลือกเรียนรายวิชาใดๆ ในหลักสูตรที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชา

