

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

Bachelor of Science Program in Animation,

Game and Digital Media

(หลักสูตรปรับปรุง 2565)

ชื่อปริญญา

ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย)

: Bachelor of Science (Animation, Game and Digital Media)

ชื่อย่อ : วท.บ. (แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย)

: B.Sc. (Animation, Game and Digital Media)

ปรัชญาของหลักสูตร

บัณฑิตมีความรู้ความเชี่ยวชาญในศาสตร์ ทักษะ และการสร้างนวัตกรรมแอนิเมชัน เกม และดิจิทัล มีเดียอย่างสร้างสรรค์ ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัยต่อตนเองและสังคม
2. ผลิตบัณฑิตที่มีการบูรณาการความรู้ในการผลิตแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
3. ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะวิเคราะห์ข้อมูล และบูรณาการงานวิจัยกับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
4. ผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นผู้นำ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
5. ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะการสื่อสาร

ข้อมูลการติดต่อ

สถานที่ ห้อง 2121 อาคาร 2 ชั้น 12
โทรศัพท์ 02-4737000 ต่อ 3121
เว็บไซต์ <http://animation.bsru.ac.th>

โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 129 หน่วยกิต

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1 บังคับ		20	หน่วยกิต
1.2 เลือก	ไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
1.3 บังคับเลือก	ไม่น้อยกว่า	1	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	93	หน่วยกิต
2.1 วิชาแกน		12	หน่วยกิต
2.2 วิชาเฉพาะด้าน	ไม่น้อยกว่า	74	หน่วยกิต
1) บังคับ		62	หน่วยกิต
2) เลือก	ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต
2.3 วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		7	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

รายวิชาในหมวดรายวิชาเฉพาะ

2.1 วิชาแกน			12	หน่วยกิต	
SC 01001	คณิตศาสตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)	SC 01012	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับ นักวิทยาศาสตร์	3(2-2-5)
SC 01003	ฟิสิกส์เบื้องต้น	3(3-0-6)	SC 01013	ภาษาอังกฤษสำหรับ นักวิทยาศาสตร์	3(3-0-6)

2.2 วิชาเฉพาะด้าน

ไม่น้อยกว่า 74 หน่วยกิต

1) บังคับ

62 หน่วยกิต

SC 16101	เทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน	3(3-0-6)	SC 16206	การสร้างส่วนควบคุม	3(2-2-5)
SC 16102	การคิดเชิงสร้างสรรค์ ในงานแอนิเมชัน	3(3-0-6)		การเคลื่อนไหว 3 มิติ	
SC 16103	การเล่นและวิเคราะห์เกม	3(3-0-6)	SC 16207	จริยธรรม จรรยาบรรณ และกฎหมายดิจิทัล	1(1-0-2)
SC 16104	การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม	3(2-2-5)	SC 16301	การออกแบบและพัฒนา แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
SC 16105	กายวิภาคสำหรับตัวละคร ในแอนิเมชันและเกม	3(3-0-6)	SC 16302	ไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค	3(2-2-5)
SC 16106	การสร้างโมเดลด้วยเทคนิค ดิจิทัล	3(2-2-5)	SC 16303	การพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติสำหรับแอนิเมชันและเกม	3(2-2-5)
SC 16107	เสียงสำหรับงานแอนิเมชัน และเกม	3(2-2-5)	SC 16304	สถิติและวิจัยสำหรับงาน แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	3(3-0-6)
SC 16201	โมชันกราฟิก	3(2-2-5)	SC 16305	การออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 3 มิติ	3(2-2-5)
SC 16202	การออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 2 มิติ	3(2-2-5)	SC 16306	การจัดแสงเงาและ การประมวลผลภาพ	3(2-2-5)
SC 16203	การออกแบบตัวละคร และฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล	3(2-2-5)	SC 16307	การช้อนภาพและการตัดต่อ ด้วยเทคนิคดิจิทัล	3(2-2-5)
SC 16204	การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม	3(2-2-5)	SC 16401	การเป็นผู้ประกอบการ ด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	1(1-0-2)
SC 16205	การออกแบบและพัฒนา แอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)			

2) เลือก

ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

SC 16308	เวกเตอร์กราฟิก	3(2-2-5)	SC 16316	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและ การพัฒนาเว็บ	3(2-2-5)
SC 16309	การออกแบบเกมบอร์ด	3(2-2-5)	SC 16317	เกมมิฟิเคชัน	3(3-0-6)
SC 16310	การจัดการผลิตแอนิเมชัน และเกม	3(2-2-5)	SC 16318	ธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
SC 16311	การลำดับภาพและตัดต่อ ดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)	SC 16319	ภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับ แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	3(3-0-6)
SC 16312	ความเป็นจริงเสมือนและ การผสมความจริงเสมือน	3(2-2-5)	SC 16320	ภาษาอังกฤษสำหรับ การนำเสนองานแอนิเมชัน เกม	3(3-0-6)

SC 16313	การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	และดิจิทัลมีเดีย	
SC 16314	การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(2-2-5)	SC 16321	หัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์ 3(3-0-6)
SC 16315	การออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้	3(2-2-5)	SC 16322	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3(3-0-6)

2.3 วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ

7 หน่วยกิต

เลือกแผนใดแผนหนึ่งจาก 2 แผนต่อไปนี้

1) แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

SC 16404	โครงการทางด้านแอนิเมชันเกม และดิจิทัลมีเดีย	3(0-6-3)	SC 16406	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	3(300)
SC 16405	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	1(0-2-1)			

2) แผนสหกิจศึกษา

SC 16402	เตรียมสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	1(0-2-1)	SC 16403	สหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	6(640)
----------	---	----------	----------	---	--------

แผนการศึกษาตลอดหลักสูตร

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1			ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2		
GE xxxxx	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	9 น.ก.	GE xxxxx	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	9 น.ก.
SC 16101	เทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน	3(3-0-6)	SC 16104	การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม	3(2-2-5)
SC 16102	การคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน	3(3-0-6)	SC 16105	กายวิภาคสำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม	3(3-0-6)
SC 16103	การเล่นและวิเคราะห์เกม	3(2-2-5)	SC 16106	การสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล	3(2-2-5)
			SC 16107	เสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม	3(2-2-5)
รวม	18	หน่วยกิต	รวม	21	หน่วยกิต

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1			ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2		
GE xxxxx	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก/ บังคับเลือก	6 น.ก.	GE xxxxx	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก/ บังคับเลือก	6 น.ก.
SC 01001	คณิตศาสตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)	SC 01003	ฟิสิกส์เบื้องต้น	3(3-0-6)
SC 16201	โมชันกราฟิก	3(2-2-5)	SC 16205	การออกแบบและพัฒนา แอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)
SC 16202	การออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 2 มิติ	3(2-2-5)	SC 16206	การสร้างส่วนควบคุม การเคลื่อนไหว 3 มิติ	3(2-2-5)
SC 16203	การออกแบบตัวละคร และฉากด้วยเทคนิค ดิจิทัล	3(2-2-5)	SC 16207	จริยธรรม จรรยาบรรณ และกฎหมายดิจิทัล	1(1-0-2)
SC 16204	การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชัน และเกม	3(2-2-5)	SC 16XXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3 น.ก.
รวม 21 หน่วยกิต			รวม 19 หน่วยกิต		

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1			ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2		
SC 01012	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับ นักวิทยาศาสตร์	3(2-2-5)	SC 16305	การออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 3 มิติ	3(2-2-5)
SC 01013	ภาษาอังกฤษสำหรับ นักวิทยาศาสตร์	3(3-0-6)	SC 16306	การจัดแสงเงาและการ ประมวลผลภาพ	3(2-2-5)
SC 16301	การออกแบบและพัฒนา แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	SC 16307	การซ้อรูปภาพและการ ตัดต่อด้วยเทคนิคดิจิทัล	3(2-2-5)
SC 16302	ไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค	3(2-2-5)	SC 16xxx	วิชาเฉพาะด้านเลือก	6 น.ก.
SC 16303	การพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับ แอนิเมชันและเกม	3(2-2-5)			
SC 16304	สถิติและวิจัยสำหรับ งานแอนิเมชัน เกม และ ดิจิทัลมีเดีย	3(3-0-6)			
SC 16xxx	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	3 น.ก.			
รวม 21 หน่วยกิต			รวม 15 หน่วยกิต		

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1	ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2
1) แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ SC 16404 โครงการทางด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัล มีเดีย 3(0-6-3) SC 16405 เตรียมฝึกประสบการณ์ วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 1(0-2-1) xx xxxxx กลุ่มวิชาเลือกเสรี 6 น.ก.	1) แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ SC 16406 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 3(300)
รวม 10 หน่วยกิต	รวม 3 หน่วยกิต
2) แผนสหกิจศึกษา SC 16401 การเป็นผู้ประกอบการ ด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 1(1-0-2) SC 16402 เตรียมสหกิจศึกษาทาง แอนิเมชัน เกม และ ดิจิทัลมีเดีย 1(0-2-1) xx xxxxx กลุ่มวิชาเลือกเสรี 6 น.ก.	2) แผนสหกิจศึกษา SC 16403 สหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัล มีเดีย 6(640)
รวม 8 หน่วยกิต	รวม 6 หน่วยกิต

