

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2558

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Multimedia Technology and Animation

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)
ชื่อย่อ (ไทย) : วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)
ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Science (Multimedia Technology and Animation)
ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.S. (Multimedia Technology and Animation)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 129 หน่วยกิต

5. โครงสร้างหลักสูตร ประกอบด้วย

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	33	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	12	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	6	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	6	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	9	หน่วยกิต
2) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	90	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาแกน	9	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเอก	62	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเอกเลือก	12	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาปฏิบัติการและการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	7	หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

6. หมวดรายวิชาต่าง ๆ

	1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	33	หน่วยกิต
	- กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กำหนดให้เรียน 12 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้		
GED1001	สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้า Information Study Skill		3(3-0-6)
GED1002	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication		3(3-0-6)
GED1003	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Basics English		3(3-0-6)
GED1004	ภาษาอังกฤษเพื่อการประยุกต์ใช้ English for Application		3(3-0-6)
	- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ เลือกเรียนอย่างน้อย 6 หน่วยกิต ให้เลือกเรียน รายวิชาพุทธ ทาสศึกษาหรือรายวิชาปรัชญากับชีวิต 1 รายวิชาและวิชาที่เหลืออีก 1 รายวิชา		
GED2001	พุทธทาสศึกษา Buddhadasa Studies		3(3-0-6)
GED2002	ปรัชญากับชีวิต Philosophy and Life		3(3-0-6)
GED2003	การพัฒนาตน Self Development		3(3-0-6)
GED2004	สุนทรียศาสตร์ Aesthetic Appreciation		3(3-0-6)
	- กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ เลือกเรียนอย่างน้อย 6 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้		
GED3001	วิถีโลก Global Society and Living		3(3-0-6)
GED3002	วิถีไทย Thai Living		3(3-0-6)
GED3003	กฎหมายกับสังคม Law and Society		3(3-0-6)
	- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ กำหนดให้เรียน 9 หน่วยกิต จากรายวิชา ต่อไปนี้		
GED4001	วิทยาศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต Science for Quality of Life		3(3-0-6)
GED4002	การคิดและการตัดสินใจ Thinking and Decision Making		3(3-0-6)

GED4003	คอมพิวเตอร์กับชีวิต Computer and Life		3(2-2-5)
	2) หมวดวิชาเฉพาะ เรียนไม่น้อยกว่า - กลุ่มวิชาแกน	90 9	หน่วยกิต หน่วยกิต
SMT0101	คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ Mathematics for Computer		3(2-2-5)
SMT0102	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia Technology		3(2-2-5)
SIT3205	สถิติและการวิจัยสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ Statistics and Research for Information Technology		3(2-2-5)
	กลุ่มวิชาเอก	62	หน่วยกิต
SMT0201	วาดเส้นสำหรับงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Drawing for Multimedia and Animation		3(2-2-5)
SMT0202	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน English for Multimedia Technology and Animation		3(3-0-6)
SMT0203	เครื่องมือเชิงสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัล Creative Tools for Digital Media		3(2-2-5)
SMT0204	หลักการเขียนโปรแกรม Principles of Programming		3(2-2-5)
SMT0205	มัลติมีเดียเพื่องานโฆษณา Multimedia for Advertising		3(2-2-5)
SMT0206	การออกแบบและการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ 2D Design and Animation		3(2-2-5)
SMT0207	การวิเคราะห์และออกแบบระบบมัลติมีเดีย Multimedia Systems Analysis and Design		3(2-2-5)
SMT0208	หลักการออกแบบเว็บไซต์สำหรับงานมัลติมีเดีย Principles of web design for Multimedia		3(2-2-5)
SMT0209	การปฏิบัติการมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1 Multimedia and Animation Laboratory 1		2(0-4-2)
SMT0210	การออกแบบและการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ 3D Design and Animation		3(2-2-5)
SMT0211	ระบบฐานข้อมูลมัลติมีเดียและภาพ Pictorial and Multimedia Database Systems		3(2-2-5)
SMT0212	การปฏิบัติการมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 Multimedia and Animation Laboratory 2		2(0-4-2)
SMT0213	การประยุกต์ระบบเครือข่ายสำหรับงานมัลติมีเดีย Network Applications for Multimedia		3(2-2-5)

SMT0214	การเขียนโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Mobile Device Programming	3(2-2-5)
SMT0215	การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพสำหรับแอนิเมชัน Script Writing and Storyboarding for Animation	3(2-2-5)
SMT0216	การประสานงานกับผู้ใช้แบบกราฟิก Graphical User Interface	3(2-2-5)
SMT0217	แอนิเมชันแบบสตอปโมชัน Stop Motion Animation	3(2-2-5)
SMT0218	การออกแบบตัวละครในงานแอนิเมชัน Character Design for Animation	3(2-2-5)
SMT0219	การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล Digital Video Editing	3(2-2-5)
SMT0220	การสัมมนาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Multimedia Technology and Animation Seminar	1(0-2-1)
SMT0221	โครงการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Multimedia Technology and Animation Project	3(2-2-5)
SIT1501	กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ Laws and Ethics of Information Technology	3(3-0-6)

- กลุ่มวิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

SMT0301	คอมพิวเตอร์เพื่อการตกแต่งภาพ Computer for Image Editor	3(2-2-5)
SMT0302	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม Data Structure and Algorithm	3(2-2-5)
SMT0303	การเขียนโปรแกรมบนเว็บ Web Programming	3(2-2-5)
SMT0304	ภาพและเสียงดิจิทัล Digital Image and Audio	3(2-2-5)
SMT0305	การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น Basic Computer Game Design	3(2-2-5)
SMT0306	ระบบเสมือนจริง Virtual Reality	3(2-2-5)
SMT0307	มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา Multimedia for Education	(5-2-2)3
SMT0308	การจัดการสารสนเทศมัลติมีเดีย Multimedia Information Management	3(2-2-5)
SCS0403	การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ Electronic Commerce	3(2-2-5)

	Electronic Commerce	
SCS0505	การประมวลผลภาพ Image Processing	3(2-2-5)
SCS0701	ระบบปฏิบัติการ Operating Systems	3(2-2-5)

- กลุ่มวิชาการฝึกประสบการณ์ภาคสนาม 7 หน่วยกิต

SMT0401	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Preparation for Professional Experience in Multimedia Technology and Animation	2(0-90-0)
SMT0402	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Professional Experience in Multimedia Technology and Animation	5(0-350-0)

3) หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

นักศึกษาจะต้องเลือกวิชาใด ๆ จากวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนภายในมหาวิทยาลัย
ราชภัฏสุราษฎร์ธานี หรือมหาวิทยาลัยอื่นที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานียอมรับ