

รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มวิชาความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

1.1.1 รายวิชาสังคมศาสตร์ ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

01-110-007	การสื่อสารกับสังคม Communication and Society	3(3-0-6)
01-110-009	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม Quality of Life and Society Development	3(3-0-6)
01-110-023	พลเมืองที่ดีตามวิถีประชาธิปไตย Good Citizen by Democratic Way	3(3-0-6)
01-110-027	สังคมกับเศรษฐกิจ Society and Economy	3(3-0-6)
01-110-029	อัตลักษณ์การเมืองกับพลเมืองยุคใหม่ Political Identity and Modern Citizens	3(3-0-6)

1.1.2 รายวิชามนุษยศาสตร์ ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

01-210-024	ทักษะการเรียนรู้สู่ความสำเร็จ Learning Skills to Success	3(3-0-6)
01-210-025	มองชีวิตผ่านฟิล์ม Life on Films	3(3-0-6)
01-210-027	เทคนิคการค้นคว้าสารสนเทศสมัยใหม่ Modern Information Searching Techniques	3(3-0-6)
01-210-033	บุคลิกภาพสู่ความสำเร็จ Personality to Success	3(3-0-6)
01-210-034	จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาประสิทธิภาพการทำงาน Psychology for Work Efficiency Improvement	3(3-0-6)

1.1.3 รายวิชาพลศึกษาและนันทนาการ ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

01-610-009	สุขภาพเพื่อชีวิต Health for Life	3(3-0-6)
01-610-012	สุขภาพเพื่อการดำรงชีวิตสำหรับคนรุ่นใหม่ Health for New Generation Living	3(2-2-5)
01-610-013	การควบคุมน้ำหนักและรูปร่างเพื่อสุขภาพ Weight and Body Shapes Control for Health	3(2-2-5)

1.2 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีและการเสริมสร้างนวัตกรรม ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

00-100-204	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(2-2-5)
09-000-001	ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ Computer and Information Technology Skills	3(2-2-5)
09-000-002	การใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานมัลติมีเดีย Program Package for Multimedia	3(2-2-5)
09-121-001	สถิติพื้นฐานสำหรับการพัฒนานวัตกรรม Elementary Statistics for Innovation Development	3(3-0-6)
09-130-003	ชีวิติดิจิทัล Digital Life	3(3-0-6)
09-410-004	เทคโนโลยีพลังงานทดแทนเพื่อความยั่งยืน Renewable Energy Technologies for Sustainability	3(3-0-6)

1.3 กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

01-320-001	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication	3(3-0-6)
01-320-002	สนทนาภาษาอังกฤษ English Conversation	3(3-0-6)
01-320-005	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอนวัตกรรมและธุรกิจ English for Innovation and Business Presentation	3(3-0-6)
01-320-006	ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบแบบทดสอบมาตรฐาน English for Standardized Tests	3(3-0-6)
01-320-007	ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน English for Job Application	3(3-0-6)
01-320-008	ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาเชิงหรรษา English Edutainment	3(3-0-6)
01-320-009	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ English for Business Communication	3(3-0-6)
01-310-003	การอ่านเพื่อการสร้างสรรค์และเสนอผลงาน Reading for Creativity and Presentation	3(3-0-6)

01-310-004	การอ่านและการเขียนเพื่อการศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต Reading and Writing for Lifelong Education	3(3-0-6)
01-310-008	ภาษากับวัฒนธรรม Language and Culture	3(3-0-6)
01-330-001	ภาษาจีนพื้นฐาน Basic Chinese	3(3-0-6)
01-330-002	การสนทนาภาษาจีนเบื้องต้น Basic Chinese Conversation	3(3-0-6)
01-330-006	ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน Basic Japanese	3(3-0-6)
01-330-007	สนทนาภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น Basic Japanese Conversation	3(3-0-6)

1.4 กลุ่มวิชาส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

00-100-304	นวัตกรรมเพื่อชุมชน Innovation for the Community	3(1-4-4)
00-100-305	นวัตกรรมเพื่ออุตสาหกรรม Innovation for the Industry	3(1-4-4)
00-100-103	ความเป็นผู้ประกอบการ Entrepreneurship	3(2-2-5)
09-121-003	สถิติพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการ Basic Statistics for Entrepreneurs	3(3-0-6)

2. หมวดวิชาเฉพาะ 94 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐาน 18 หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

08-999-101	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน Mass Communication Technology	3(3-0-6)
08-999-102	หลักการออกแบบสร้างสรรค์งานกราฟิก Principles on Creative Graphic Design	1(1-0-2)
08-999-103	ปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์งานกราฟิก Practice on Creative Graphic Design	2(0-4-2)
08-150-101	ประสบการณ์อาชีพด้านงานดิจิทัล Digital Career Experience	3(0-6-3)
08-150-102	ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรมสื่อ Creative for Media Innovation	3(2-3-5)
08-150-103	การวาดภาพและการออกแบบ Drawing and Design	3(0-6-6)
08-999-204	การสร้างสรรค์ดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content Creation	3(2-3-5)

2.2 กลุ่มวิชาบังคับ 45 หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

08-150-104	การถ่ายภาพเพื่อการบริหารจัดการสื่อ Photography for Media Management	1(1-0-2)
08-150-105	ปฏิบัติการถ่ายภาพเพื่อการบริหารจัดการสื่อ Practice on Photography for Media Management	2(0-4-2)
08-150-106	การเล่าเรื่องและการเขียนบท Storytelling and Script Writing	1(1-0-2)
08-150-107	ปฏิบัติการเล่าเรื่องและการเขียนบท Practice on Storytelling and Script Writing	2(0-4-2)
08-150-108	การออกแบบประสบการณ์และสื่อประสานกับผู้ใช้ User Experience and User Interface Design	3(2-3-5)
08-150-209	เทคโนโลยีดิจิทัลและโครงสร้างแพลตฟอร์ม Digital Technology & Infrastructure Platforms	3(2-2-4)
08-150-210	การรวมองค์ประกอบเพื่องานสื่อสร้างสรรค์ Digital Composition for Creative Media	3(0-6-6)

08-150-211	กรอบความคิดการพัฒนาสื่อต้นแบบ Conceptual Media Prototype Development	3(0-6-6)
08-150-212	ครีเอทีฟมีเดียสตูดิโอขั้นพื้นฐาน Basic Creative Media Studio	3(0-6-6)
08-150-213	ครีเอทีฟมีเดียสตูดิโอขั้นประยุกต์ Intermediate Creative Media Studio	3(0-6-6)
08-150-214	ยูไอแอนิเมชัน UI Animation	3(1-4-4)
08-150-215	การเขียนโปรแกรมสคริปต์ Scripting Programming	3(0-6-6)
08-999-305	กฎหมายและจริยธรรมในวิชาชีพสื่อสารมวลชน Law and Ethics in Mass Communication	3(3-0-6)
08-999-306	กลยุทธ์การตลาดและการบริหารธุรกิจสื่อ Marketing Strategy and Media Business Management	3(2-3-5)
08-150-316	ครีเอทีฟมีเดียสตูดิโอขั้นสูง Advance Creative Media Studio	3(0-6-6)
08-150-317	กลยุทธ์สร้างอัตลักษณ์นำเสนอผลงาน Identity Strategy Portfolio Presentation	3(0-6-6)
08-150-318	การเตรียมศึกษาเฉพาะทางด้านครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี Special Study on Creative Media Technology Preparation	1(0-2-2)
08-150-319	การศึกษาเฉพาะทางด้านครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี Special Study on Creative Media Technology	2(0-4-4)

2.3 กลุ่มวิชาเลือก 18 หน่วยกิต ให้เลือกศึกษาจากกลุ่มรายวิชาต่อไปนี้

2.3.1 กลุ่มเทคโนโลยีการพัฒนาเกมดิจิทัล

08-151-201	แนวความคิดการออกแบบเกม Game Design Concepts	3(1-4-4)
08-151-202	การออกแบบตัวละครและแอนิเมชัน 2 มิติ 2D Character and Animation Design	3(1-4-4)
08-151-203	การออกแบบโมเดล 3 มิติ 3D Digital Modelling	3(1-4-4)
08-151-204	การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ Visual Effects	3(1-4-4)

08-151-305	การออกแบบเสียงเพื่องานครีเอทีฟมีเดีย Sound Design for Creative Media	3(1-4-4)
08-151-306	แอนิเมชัน 3 มิติ 3D Animation	3(1-4-4)
08-151-307	เกมและสื่อเชิงโต้ตอบ Games and Interactive Media	3(1-4-4)
08-151-308	การออกแบบภาพประกอบ Illustration Design	3(1-4-4)
08-151-309	การสร้างโมเดล 3 มิติเสมือนจริง 3D Realistic Modeling	3(1-4-4)
08-151-310	เทคโนโลยีโลกเสมือน Metaverse Technology Design	3(1-4-4)
08-151-311	ยูเอ็กยูไอสำหรับเกม UX/UI for Game	3(1-4-4)
08-151-312	การสร้างสรรคงานบนโลกจำลองเพื่องานสื่อ Digital Twin Creation	3(1-4-4)

2.3.2 กลุ่มเทคโนโลยีการพัฒนาเว็บไซต์ฟูลสแต็ก

08-152-201	การวิเคราะห์ระบบและออกแบบฐานข้อมูล System Analysis and Database Design	3(2-2-4)
08-152-202	การออกแบบการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้งานขั้นสูง Advanced UX Research & Design	3(1-4-4)
08-152-203	การพัฒนาฟรอนต์เอนด์เฟรมเวิร์ก Frontend Framework Development	3(1-4-4)
08-152-204	การจัดการเนื้อหาสำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ CMS for Website Development	3(1-4-4)
08-152-305	การวิเคราะห์ข้อมูลทางภาพเพื่อผู้นำด้านดิจิทัล Visual Data Analytics for Digital Leadership	3(1-4-4)
08-152-306	การพัฒนาแบคเอนด์เฟรมเวิร์ก Backend Framework Development	3(1-4-4)
08-152-307	การบริหารธุรกิจอีคอมเมิร์ซสำหรับผู้ประกอบการ E-Commerce Management for Entrepreneurship	3(1-4-4)

08-152-308	โมบายแอปพลิเคชันอัจฉริยะ Mobile Application Genius	3(1-4-4)
08-152-309	เครือข่ายทางสังคมและความปลอดภัยไซเบอร์ Social Network & Cyber Security	3(2-2-4)
08-152-310	การพัฒนาสื่อดิจิทัลปฏิสัมพันธ์ Interactive Digital Media Development	3(1-4-4)
08-152-311	การผลิตสื่อเสมือนจริงบนเว็บ Web-Based VR Media Production	3(1-4-4)
08-152-312	การวิเคราะห์บิ๊กดาต้าและดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน Big Data Analytics & Digital Transformation	3(1-4-4)

2.4 กลุ่มวิชาเสริมสร้างประสบการณ์ในวิชาชีพ 13 หน่วยกิต โดยให้ศึกษา 1 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

08-000-001	การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Professional Experience	1 (0-2-1)
------------	---	-----------

และให้เลือกศึกษาจำนวน 12 หน่วยกิต จากรายวิชาแบบสหกิจศึกษา หากมีความจำเป็น อาจเลือกศึกษารายวิชาแบบฝึกงานแทนได้

2.4.1 รายวิชาแบบสหกิจศึกษา

08-000-402	สหกิจศึกษา Cooperative Education	6(0-40-0)
08-000-403	สหกิจศึกษาต่างประเทศ International Cooperative Education	6(0-40-0)
08-150-414	สหกิจศึกษาเพื่องานครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี Cooperative Education for Creative Media Technology	6(0-40-0)
08-150-415	สหกิจศึกษาต่างประเทศเพื่องานครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี International Cooperative Education for Creative Media Technology	6(0-40-0)

2.4.2 รายวิชาแบบฝึกงาน

08-000-304	ฝึกงาน Apprenticeship	3(0-20-0)
08-000-305	ฝึกงานต่างประเทศ International Apprenticeship	3(0-20-0)

08-150-416	ฝึกงานเพื่องานครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี Apprenticeship for Creative Media Technology	3(0-20-0)
08-150-417	ฝึกงานต่างประเทศเพื่องานครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี International Apprenticeship for Creative Media Technology	3(0-20-0)
และให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้ จำนวน 6 หน่วยกิต (โดยนับหน่วยกิตเป็นหมวดวิชาเลือกเสรีได้)		
08-000-109	การจัดประสบการณ์ต้นหลักสูตร Pre-course Experience	2(0-6-3)
08-000-210	ปฏิบัติงานภาคสนาม Field Work	2(0-6-3)
08-000-307	ทักษะวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน Professional Skills for Mass Communication Technology	3(0-6-3)
08-000-308	ประสบการณ์ต่างประเทศ International Experience	3(0-6-3)
08-000-311	การติดตามพฤติกรรมการทำงาน Job Shadowing	2(0-6-3)
08-000-312	การฝึกเฉพาะตำแหน่ง Practicum	3(0-16-8)
08-000-406	ปัญหาพิเศษจากสถานประกอบการ Workplace Special Problem	3(0-6-3)
08-000-413	การฝึกปฏิบัติจริงภายหลังสำเร็จการเรียนทฤษฎี Post-course Internship	6(0-40-0)
08-150-418	ทักษะวิชาชีพทางด้านครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี Professional Skills for Creative Media Technology	3(0-6-3)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยไม่ต้องซ้ำกับรายวิชาที่ศึกษามาแล้วและต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้ศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิต