

3. หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคณิตมีเดียและแอนิเมชันเทคโนโลยี
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554

1. โครงสร้างหลักสูตร

หน่วยกิตรวม	ไม่น้อยกว่า	130	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. หมวดวิชาเฉพาะด้าน	ไม่น้อยกว่า	89	หน่วยกิต
1) วิชาแกน		9	หน่วยกิต
2) วิชาเฉพาะด้าน			
- วิชาเฉพาะด้าน (บังคับ)		53	หน่วยกิต
- วิชาเฉพาะด้าน (เลือก)	ไม่น้อยกว่า	27	หน่วยกิต
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
ง. หมวดประสบการณ์ภาคสนาม	ไม่น้อยกว่า	5	หน่วยกิต

2. รายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
(ตั้งรายละเอียดภาคผนวก ก.)			
ข. หมวดวิชาเฉพาะ	เรียนไม่น้อยกว่า	89	หน่วยกิต
วิชาแกน		9	หน่วยกิต
4091401 แคลคูลัสและเรขาคณิตวิเคราะห์ 1		3(3-0-6)	
4094302 พีชคณิตเชิงเส้น		3(3-0-6)	
3561204 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ		3(3-0-6)	
วิชาเฉพาะด้าน (บังคับ)		53	หน่วยกิต
บังคับ ก ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้		51	หน่วยกิต
4121105 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น		3(2-2-5)	
4121401 ระบบปฏิบัติการ		3(2-2-5)	
4121501 ขั้นตอนวิธีและโครงสร้างข้อมูล		3(2-2-5)	
4121601 การวาดเส้น 1		3(2-2-5)	
4122105 แอนิเมชันเบื้องต้น		3(2-2-5)	
4122612 การออกแบบตัวละคร		3(2-2-5)	
4122615 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย		3(2-2-5)	

4122616 การตัดต่อเสียงดิจิทัล		3(2-2-5)	
4123610 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการออกแบบ		3(2-2-5)	
4123623 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ		3(2-2-5)	
4123628 แอนิเมชัน 2 มิติ		3(2-2-5)	
4123629 องค์ประกอบศิลป์		3(2-2-5)	
4123630 แอนิเมชัน 3 มิติ		3(2-2-5)	
4123632 หลักการสร้างภาพยนตร์และการตัดต่อ		3(2-2-5)	
4123633 เทคนิคพิเศษในการผลิตภาพยนตร์		3(2-2-5)	
4123634 คอมพิวเตอร์แอนิเมชันสำหรับการออกแบบเกม		3(2-2-5)	
4124622 แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง		3(2-2-5)	
บังคับ ข ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้	2	หน่วยกิต	
4124915 โครงการงานด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชันเทคโนโลยี		2(90)	
4123802 การเตรียมสหกิจศึกษา		2(90)	
วิชาเฉพาะด้าน (เลือก) ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า	27	หน่วยกิต	
1551614 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ		3(3-0-6)	
4121108 กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ		3(3-0-6)	
4121602 การวาดเส้น 2		3(2-2-5)	
4122204 ระบบฐานข้อมูล		3(2-2-5)	
4122608 ความจริงเสมือน		3(2-2-5)	
4123106 การเขียนโปรแกรมบนเว็บ		3(2-2-5)	
4123204 การเขียนโปรแกรมภาษาจาวา		3(2-2-5)	
4123638 การสร้างพื้นผิวและการออกแบบแสง		3(2-2-5)	
4123635 การถ่ายภาพและจัดแสง		3(2-2-5)	
4123650 การออกแบบงานโฆษณา		3(2-2-5)	
4124603 การพัฒนาเกมมัลติมีเดีย		3(2-2-5)	
4124604 การพัฒนามัลติมีเดียและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา		3(2-2-5)	
4124605 การพัฒนาเกมและโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์มือถือ		3(2-2-5)	
4124606 การผลิตวีดิทัศน์และเสียงดิจิทัลสำหรับเกม		3(2-2-5)	
4124607 เทคนิคสตอปโมชันเพื่อการสร้างแอนิเมชัน		3(2-2-5)	
4124918 หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1		3(2-2-5)	
4124928 หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2		3(2-2-5)	
4124924 สัมมนาด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชันเทคโนโลยี		1(0-3-6)	

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี ให้เลือกเรียนรายวิชา ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต
เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี โดยไม่ซ้ำกับ
รายวิชาที่เคยเรียนมาแล้วและต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต
รวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชา

ง. วิชาประสบการณ์ภาคสนาม

ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้	ไม่น้อยกว่า	5	หน่วยกิต
4124803 สหกิจศึกษา			6 (16 สัปดาห์)
4124804 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน			5(450)