

# นวัตกรรม สื่อสารสังคม

(คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและธุรกิจไซเบอร์)



## วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

สร้างนักออกแบบที่ผสมทักษะทางด้านศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์ ร่วมกับคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีการสื่อสาร ผ่านการนำเสนอในรูปแบบงานสร้างสรรค์ ภาพกราฟิก แอนิเมชัน ตลอดจนสื่อที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ เช่น เว็บไซต์, หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, เกม หรือ แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ต่างๆ



## วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์

สร้างนักบริหารจัดการธุรกิจทางไซเบอร์หรือดิจิทัล ให้มีความรู้ ความเข้าใจในธรรมชาติของธุรกิจออนไลน์ ตลอดจนแนวทางการสร้างสรรค์ ต่อยอด และบริหารจัดการธุรกิจออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ และอินเทอร์เน็ตที่มีอยู่ในปัจจุบัน



## วิชาเอกคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

สร้างนักคอมพิวเตอร์ที่มีความเชี่ยวชาญและชำนาญในด้านการสื่อสารในยุคดิจิทัล เพื่อตอบสนองทุกความต้องการในสังคมธุรกิจ อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงแนวคิดทางการเขียนโปรแกรมและศิลปะ ไปสู่การพัฒนางานด้านคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย



### การออกแบบ สื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

นักสร้างสรรค์แอนิเมชัน / กราฟติไซเนอร์ /  
นักวาดภาพประกอบ /  
นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์-  
และสื่อมัลติมีเดีย  
และอาชีพที่เกี่ยวข้อง



### การจัดการ ธุรกิจไซเบอร์

นักการตลาดออนไลน์ / นักวางแผนธุรกิจ  
อาชีพด้านโฆษณาหรือเอเจนซี / บล็อกเกอร์ /  
ยูทูบเบอร์ / คอนเทนต์ อีดิทเทอร์ /  
รวมทั้งสร้างธุรกิจออนไลน์  
และอาชีพที่เกี่ยวข้อง



### คอมพิวเตอร์ เพื่อการสื่อสาร

นักพัฒนาเว็บไซต์ / นักพัฒนาโปรแกรม /  
ผู้ดูแลระบบคอมพิวเตอร์และระบบ  
เครือข่าย / นักวางแผนฐานข้อมูล /  
นักพัฒนาแอปพลิเคชัน  
และอาชีพที่เกี่ยวข้อง

อาชีพ  
หลังจบ  
การศึกษา

## ที่นัเรียนแล้ว.. ได้อะไรบ้าง?



ภาษา



การสื่อสาร



เทคโนโลยี



ศิลปะ และ  
ความคิดสร้างสรรค์



ธุรกิจ และ  
การตลาด

4

ปีการศึกษา

8

ภาคเรียน

หลักสูตร

ศศ.บ.  
(ศิลปศาสตรบัณฑิต)

## โครงสร้างหลักสูตร

รายวิชาศึกษาทั่วไป  
วิชาแกน  
วิชาเอก  
วิชาโท  
วิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต  
30 หน่วยกิต  
ไม่น้อยกว่า 50 หน่วยกิต  
ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต  
ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ไม่น้อยกว่า

131

หน่วยกิต





รายละเอียดของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
คณะ/สถาบัน/สำนัก วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25530091103474

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย: หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม

ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Arts Program in Social Communication Innovation

#### 2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปศาสตรบัณฑิต (นวัตกรรมการสื่อสารสังคม)

ชื่อย่อ : ศศ.บ. (นวัตกรรมการสื่อสารสังคม)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Arts (Social Communication Innovation)

ชื่อย่อ : B.A. (Social Communication Innovation)

#### 3. วิชาเอก/แขนงวิชา (ถ้ามี)

1. การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย (Interactive and Multimedia Design)
2. การจัดการธุรกิจไซเบอร์ (Cyber Business Management)
3. คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร (Computer for Communication)

#### 4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

131 หน่วยกิต

#### 5. รูปแบบของหลักสูตร

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

## 6. อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

ผู้สำเร็จการศึกษาสามารถประกอบอาชีพได้อย่างกว้างขวาง กล่าวคือ

1. บัณฑิตที่จบการศึกษาในวิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย สามารถประกอบอาชีพได้ตั้งแต่ นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ นักออกแบบสื่อการเรียนรู้ นักออกแบบโมชันกราฟิก นักออกแบบเว็บไซต์ ครีเอทีฟ นักออกแบบอินโฟกราฟิก แอนิเมเตอร์ นักวาดภาพประกอบ และ Account Executive
2. บัณฑิตที่จบการศึกษาในวิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ สามารถประกอบอาชีพด้านการสร้างธุรกิจออนไลน์ เป็นบุคลากรของบริษัทหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจในระบบสมัยใหม่ นักวางแผนธุรกิจออนไลน์ นักการตลาดออนไลน์ ตลอดจนสามารถเป็นที่ปรึกษาการใช้ระบบไซเบอร์เพื่อประโยชน์ในการทำธุรกิจในสังคมดิจิทัล
3. บัณฑิตที่จบการศึกษาในวิชาเอกคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร สามารถประกอบอาชีพนักออกแบบและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ นักพัฒนาเว็บไซต์ นักพัฒนาโปรแกรมประเภทมัลติมีเดียและ แอนิเมชัน ผู้ดูแลและให้คำปรึกษาด้านระบบสารสนเทศ และนักวิเคราะห์ระบบสารสนเทศและธุรกิจ

## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญา

“นวัตกรรมสื่อสารบูรณาการศาสตร์และศิลป์ด้วยปัญญาและคุณธรรม เป็นรากฐานในการพัฒนาสังคม”

#### 1.2 ความสำคัญ

จากแนวนโยบายในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับการดำเนินการเพิ่มคุณค่า (Value creation) ของสินค้าและบริการบนฐานความรู้และนวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าการผลิตสินค้าและบริการให้เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการศึกษาและเริ่มขับเคลื่อนการสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรม และงานสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นอย่างเป็นลำดับ ทั้งนี้อุตสาหกรรมการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลเป็นหนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีบทบาทอย่างมากในการตอบสนองคุณลักษณะของสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนั้นการให้ความสำคัญกับธุรกิจการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลในปัจจุบันจึงมีความสำคัญอย่างมาก นอกจากนี้การสื่อสารในยุคข้อมูลข่าวสารในปัจจุบัน ที่ให้ความสำคัญกับข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีที่ทันสมัยต่างๆ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาแนวทางกับผู้ประกอบวิชาชีพได้มีความรู้เท่าทันด้านข้อมูลข่าวสาร รู้จักนำเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่มาประยุกต์ในการพัฒนางานการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ในฐานะของสถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านงานการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัล จึงเล็งเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาให้อยู่บนฐานของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถมีกระบวนการคิด ผลิตชิ้นงาน ตลอดจนดำเนินการด้านต่างๆ ของงานการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสมกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน

### 1.3 วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะ ดังนี้

- 1.3.1 มีความรู้ มีทักษะด้านการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัล ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.3.2 มีความสามารถในการสื่อสาร เพื่อสร้างสรรค์การออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ
- 1.3.3 มีความตระหนักถึงจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม

## รายวิชาเรียน

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต รายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มวิชาบังคับ ไม่น้อยกว่า 20 หน่วยกิต ดังนี้

1.1	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	9	หน่วยกิต
1.1.1	ภาษาไทย	3	หน่วยกิต
1.1.2	ภาษาต่างประเทศ	6	หน่วยกิต
1.2	กลุ่มวิชาบูรณาการ (วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี)	3	หน่วยกิต
1.3	กลุ่มวิชาบูรณาการ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)	8	หน่วยกิต

2. กลุ่มวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต ดังนี้

2.1	กลุ่มวิชาบูรณาการ (วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี)	ไม่น้อยกว่า 5	หน่วยกิต
2.2	กลุ่มวิชาบูรณาการ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)	ไม่น้อยกว่า 3	หน่วยกิต
2.3	กลุ่มวิชาพลานามัย	ไม่น้อยกว่า 2	หน่วยกิต

1. กลุ่มวิชาบังคับ กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 20 หน่วยกิต ดังนี้

1.1 กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต

1.1.1 ภาษาไทย กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

มศว	111	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
SWU	111	Thai for Communication	

1.1.2 ภาษาต่างประเทศ กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

มศว	121	ภาษาอังกฤษเพื่อประสิทธิภาพการสื่อสาร 1	3(2-2-5)
SWU	121	English for Effective Communication 1	
มศว	122	ภาษาอังกฤษเพื่อประสิทธิภาพการสื่อสาร 2	3(2-2-5)
SWU	122	English for Effective Communication 2	
มศว	123	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1	3(2-2-5)
SWU	123	English for International Communication 1	
มศว	124	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2	3(2-2-5)
SWU	124	English for International Communication 2	

1.2 กลุ่มวิชาบูรณาการ (วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี) กำหนดให้เรียน  
ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

มศว	141	ชีวิตในโลกดิจิทัล	3(3-0-6)
SWU	141	Life in a Digital World	

### 1.3 กลุ่มวิชาบูรณาการ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า

8 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

มศว	151	การศึกษาทั่วไปเพื่อพัฒนามนุษย์	3(3-0-6)
SWU	151	General Education for Human Development	
มศว	161	มนุษย์ในสังคมแห่งการเรียนรู้	2(2-0-4)
SWU	161	Human in Learning Society	
มศว	261	พลเมืองวิวัฒน์	3(3-0-6)
SWU	261	Active Citizen	

### 2. กลุ่มวิชาเลือก กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต ดังนี้

#### 2.1 กลุ่มวิชาบูรณาการ (วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี) กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า

5 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

มศว	241	แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลและสังคม	2(1-2-3)
SWU	241	Digital Technology and Society Trends	
มศว	242	คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
SWU	242	Mathematics in Daily Life	
มศว	243	การจัดการทางการเงินส่วนบุคคล	3(3-0-6)
SWU	243	Personal Financial Management	
มศว	244	วิทยาศาสตร์เพื่อชีวิตและสิ่งแวดล้อมที่ดี	3(3-0-6)
SWU	244	Science for Better Life and Environment	
มศว	245	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคม	2(2-0-4)
SWU	245	Science, Technology and Society	
มศว	246	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	2(2-0-4)
SWU	246	Healthy Lifestyle	
มศว	247	อาหารเพื่อชีวิต	2(1-2-3)
SWU	247	Food for Life	
มศว	248	พลังงานทางเลือก	2(2-0-4)
SWU	248	Alternative Energy	
มศว	341	ธุรกิจในโลกดิจิทัล	2(1-2-3)
SWU	341	Business in a Digital World	

## 2.2 กลุ่มวิชาบูรณาการ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

จากรายวิชาต่อไปนี้

มศว	251	ดนตรีและจิตวิญญาณมนุษย์	2(1-2-3)
SWU	251	Music and Human Spirit	
มศว	252	สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต	3(3-0-6)
SWU	252	Aesthetics for Life	
มศว	253	สุนทรียสนทนา	2(1-2-3)
SWU	253	Dialogue	
มศว	254	ศิลปะและความคิดสร้างสรรค์	2(1-2-3)
SWU	254	Art and Creativity	
มศว	255	ธรรมนูญชีวิต	2(1-2-3)
SWU	255	Constitution For Living	
มศว	256	การอ่านเพื่อชีวิต	2(2-0-4)
SWU	256	Reading for Life	
มศว	257	วรรณกรรมและพลังทางปัญญา	2(2-0-4)
SWU	257	Literature for Intellectual Powers	
มศว	258	ศิลปะการพูดและการนำเสนอ	2(2-0-4)
SWU	258	Arts of Speaking and Presentation	
มศว	262	ประวัติศาสตร์และพลังขับเคลื่อนสังคม	2(2-0-4)
SWU	262	History and Effects on Society	
มศว	263	มนุษย์กับสันติภาพ	2(2-0-4)
SWU	263	Human and Peace	
มศว	264	มนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรม	2(2-0-4)
SWU	264	Human in Multicultural Society	
มศว	265	เศรษฐกิจโลกาภิวัตน์	3(3-0-6)
SWU	265	Economic Globalization	
มศว	266	ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	2(2-0-4)
SWU	266	Sufficiency Economy	
มศว	267	หลักการจัดการสมัยใหม่	2(2-0-4)
SWU	267	Principles of Modern Management	
มศว	268	การศึกษาทางสังคมด้วยกระบวนการวิจัย	2(1-2-3)
SWU	268	Social Study by Research	
มศว	351	การพัฒนาบุคลิกภาพ	3(2-2-5)

SWU	351	Personality Development	
มศว	352	ปรัชญาและกระบวนการคิด	3(3-0-6)
SWU	352	Philosophy and Thinking Process	
มศว	353	การคิดอย่างมีเหตุผลและจริยธรรม	3(3-0-6)
SWU	353	Logical Thinking and Ethics	
มศว	354	ความคิดสร้างสรรค์กับนวัตกรรม	3(2-2-5)
SWU	354	Creativity and Innovation	
มศว	355	พุทธธรรม	3(3-0-6)
SWU	355	Buddhism	
มศว	356	จิตวิทยาสังคมในการดำเนินชีวิต	2(2-0-4)
SWU	356	Social Psychology for Living	
มศว	357	สุขภาพจิตและการปรับตัวในสังคม	2(2-0-4)
SWU	357	Mental Health and Social Adaptability	
มศว	358	กิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาชีวิตและสังคม	2(1-2-3)
SWU	358	Creative Activities for Life and Social Development	
มศว	361	มศว เพื่อชุมชน	3(1-4-4)
SWU	361	SWU for Communities	
มศว	362	ภูมิปัญญาท้องถิ่น	2(1-2-3)
SWU	362	Local Wisdom	
มศว	363	สัมมาชีพชุมชน	2(1-2-3)
SWU	363	Ethical Careers for Community	
มศว	364	กิจการเพื่อสังคม	2(1-2-3)
SWU	364	Social Enterprise	

### 2.3 กลุ่มวิชาพลานามัย กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

มศว	131	ลีลาศ	1(0-2-1)
SWU	131	Social Dance	
มศว	132	สมรรถภาพส่วนบุคคล	1(0-2-1)
SWU	132	Personal Fitness	
มศว	133	การวิ่งเหยาะเพื่อสุขภาพ	1(0-2-1)
SWU	133	Jogging for Health	
มศว	134	โยคะ	1(0-2-1)



SWU	134	Yoga	
มศว	135	ว่ายน้ำ	1(0-2-1)
SWU	135	Swimming	
มศว	136	แบดมินตัน	1(0-2-1)
SWU	136	Badminton	
มศว	137	เทนนิส	1(0-2-1)
SWU	137	Tennis	
มศว	138	กอล์ฟ	1(0-2-1)
SWU	138	Golf	
มศว	139	การฝึกโดยการใช้น้ำหนัก	1(0-2-1)
SWU	139	Weight Training	

(2) หมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ กำหนดให้เรียน 30 หน่วยกิต (จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ)  
จากรายวิชาดังนี้

วนส	102	ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
COS	102	Introduction to Mass Communication and Digital Media	
วนส	103	สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย	3(3-0-6)
COS	103	Contemporary Aesthetics	
วนส	104	สื่อศึกษา	3(2-2-5)
COS	104	Media Studies	
วนส	105	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3(2-2-5)
COS	105	Information and Communication Technology	
วนส	201	ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ	3(2-2-5)
COS	201	Communication Skills for Media Production	
วนส	202	ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย	3(3-0-6)
COS	202	Thai and Asian Wisdom	
วนส	203	แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ	3(2-2-5)
COS	203	Concept and Design Innovation	
วนส	301	การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(3-0-6)
COS	301	Creative Industry Management	
วนส	302	พฤติกรรมผู้บริโภค	3(3-0-6)
COS	302	Consumer Behavior	
วนส	401	กระแสกับธุรกิจ	3(3-0-6)

(3) หมวดวิชาเอกบังคับและวิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 50 หน่วยกิต

3.1. วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

3.1.1 วิชาเอกบังคับ 29 หน่วยกิต

นสส	111	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์	3(2-2-5)
CSC	111	Introduction to Graphics Design for Interactive Media	
นสส	112	การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น	3(2-2-5)
CSC	112	Sketching and Drawing Skills	
นสส	113	หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
CSC	113	Principle of Animation	
นสส	114	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC	114	Interactive Design for Multimedia	
นสส	211	ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ	3(2-2-5)
CSC	211	Art and Design History	
นสส	271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC	271	Ethic and Issues in Information Technology Laws	
นสส	371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
CSC	371	Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation	
นสส	471	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
CSC	471	Professional Practice for Social Communication Innovation	
นสส	472	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
CSC	472	Social Communication Innovation Thesis	

3.1.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

นสส	221	สตอรี่บอร์ดและการลำดับภาพ	3(2-2-5)
CSC	221	Storyboard and Editing	
นสส	222	โครงเรื่องและตัวละคร	3(2-2-5)
CSC	222	Plot and Character	
นสส	223	การออกแบบภาพเคลื่อนไหวสามมิติ	3(2-2-5)
CSC	223	3D Modeling and Rendering	
นสส	224	เทคนิคพิเศษทางภาพในการออกแบบสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)

CSC	224	Visual Effect for Digital Media Design	
นสส	225	การวาดภาพและการลงสีเพื่องานภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC	225	Digital Drawing and Painting for Animation	
นสส	226	การผลิตวีดิทัศน์	3(2-2-5)
CSC	226	Video Production	
นสส	321	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ	3(2-2-5)
CSC	321	3D Animation	
นสส	322	โมชั่นกราฟิกเพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC	322	Motion Graphic for Multimedia	
นสส	323	การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์	3(2-2-5)
CSC	323	Branding and Identity Design	
นสส	324	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC	324	Digital Publishing Design	
นสส	325	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์บนเว็บเพจ	3(2-2-5)
CSC	325	Interactive Web Page Design	
นสส	326	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC	326	Independent Study for Interactive and Multimedia Design	
นสส	421	การออกแบบเกมอิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)
CSC	421	E-Game Design	
นสส	422	การผลิตภาพเคลื่อนไหว	3(0-9-0)
CSC	422	Animation Production	

## 3.2 วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์

### 3.2.1 วิชาเอกบังคับ 29 หน่วยกิต

นสส	131	หลักการตลาด	3(3-0-6)
CSC	131	Principles of Marketing	
นสส	132	ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น	3(3-0-6)
CSC	132	Introduction to E-Business	
นสส	133	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)
CSC	133	Management Information System	
นสส	231	การบัญชีและการเงิน	3(2-2-5)
CSC	231	Accounting and Finance	
นสส	232	การออกแบบสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)

CSC	232	Digital Media Design	
นสส	271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC	271	Ethic and Issues in Information Technology Laws	
นสส	371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
CSC	371	Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation	
นสส	471	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
CSC	471	Professional Practice for Social Communication Innovation	
นสส	472	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
CSC	472	Social Communication Innovation Thesis	

### 3.2.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

นสส	141	การสื่อสารทางธุรกิจ	3(2-2-5)
CSC	141	Business Communication	
นสส	241	การชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)
CSC	241	E-Payment	
นสส	242	กลยุทธ์ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)
CSC	242	E-Business Strategies	
นสส	341	การจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ	3(3-0-6)
CSC	341	International Business Management	
นสส	342	การบริหารความเสี่ยงในธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)
CSC	342	Risk Management in E-Business	
นสส	343	การตลาดในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC	343	Digital Marketing	
นสส	344	การจัดการนำเข้าและส่งออกเพื่อธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)
CSC	344	Import and Export Management for E-Business	
นสส	345	การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่	3(3-0-6)
CSC	345	Big Data Analytics	
นสส	346	การวางแผนช่องทางการเข้าถึงลูกค้า	3(2-2-5)
CSC	346	Customer Touchpoint Planning	
นสส	347	การสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์	3(2-2-5)
CSC	347	Online Creative Campaign	
นสส	348	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการจัดการธุรกิจไซเบอร์	3(2-2-5)

CSC	348	Independent Study for Cyber Business Management	
นสส	441	นวัตกรรมและธุรกิจใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	3(3-0-6)
CSC	441	Innovation and Startup for Entrepreneurs	
นสส	442	การสร้างความผูกพันและภักดีต่อแบรนด์ผ่านสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC	442	Digital Brand Engagement and Loyalty	
นสส	443	ระบบสารสนเทศด้านทรัพยากรบุคคล	3(3-0-6)
CSC	443	Human Resources Information System	

### 3.3 วิชาเอกบังคับคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

#### 3.3.1 วิชาเอกบังคับ 29 หน่วยกิต

นสส	151	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต	3(2-2-5)
CSC	151	Internet Technology	
นสส	152	โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธี	3(3-0-6)
CSC	152	Data Structure and Algorithms	
นสส	153	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
CSC	153	Computer Programming	
นสส	251	ระบบการจัดการฐานข้อมูล	3(2-2-5)
CSC	251	Database Management Systems	
นสส	252	การวิเคราะห์และการออกแบบระบบ	3(3-0-6)
CSC	252	System Analysis and Design	
นสส	271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC	271	Ethic and Issues in Information Technology Laws	
นสส	371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
CSC	371	Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation	
นสส	471	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
CSC	471	Professional Practice for Social Communication Innovation	
นสส	472	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
CSC	472	Social Communication Innovation Thesis	

#### 3.3.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

นสส	161	คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
CSC	161	Mathematics for Computer Communication	

นสส	261	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3(2-2-5)
CSC	261	Object Oriented Programming	
นสส	262	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์	3(2-2-5)
CSC	262	Human Computer Interaction	
นสส	263	เครือข่ายคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
CSC	263	Computer Network	
นสส	264	การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์บนเว็บเพจ	3(2-2-5)
CSC	264	Interactive Web Page Development	
นสส	361	การเขียนโปรแกรมบนเว็บ	3(2-2-5)
CSC	361	Web Programming	
นสส	362	การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC	362	Information Technology Project Management	
นสส	363	เทคโนโลยีการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ	3(2-2-5)
CSC	363	Cloud Computing Technology	
นสส	364	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
CSC	364	Independent Study for Computer Communication	
นสส	461	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่แบบพกพา	3(2-2-5)
CSC	461	Mobile Application Development	
นสส	462	การออกแบบกราฟิก 2 มิติและ 3 มิติเบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC	462	Introduction to 2D and 3D Graphics Design	
นสส	463	การจำลองสภาพแวดล้อมแบบเสมือนสำหรับคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
CSC	463	Virtual and Augmented Reality for Computer Communication	
นสส	464	คลังข้อมูลและการทำเหมืองข้อมูล	3(2-2-5)
CSC	464	Data Warehousing and Data Mining	
นสส	465	การประกันคุณภาพซอฟต์แวร์	3(3-0-6)
CSC	465	Software Quality Assurance	

**(4) หมวดวิชาเลือกเสรี กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต**

กำหนดให้เรียนจากรายวิชาที่ไม่ใช่วิชาเอก ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต