

6. อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

บัณฑิตที่จบการศึกษาสามารถประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โทรทัศน์ การสื่อสาร หน่วยงานภาครัฐและเอกชน รัฐวิสาหกิจ วิสาหกิจชุมชน ชุมชน และธุรกิจส่วนตัว ได้แก่

- 6.1 ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับ
- 6.2 นักแสดง ครูสอนการแสดง (Acting coach) นักกำกับลีลา ผู้คัดเลือกนักแสดง ผู้จัดการนักแสดง
- 6.3 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้กำกับศิลป์ ผู้ออกแบบฉาก ผู้จัดสร้างฉาก และอุปกรณ์ประกอบการแสดง นักแต่งหน้าเพื่อการแสดง
- 6.4 ผู้จัดการกองถ่าย ผู้อำนวยการผลิต นักจัดการสื่อดิจิทัล นักจัดการการถ่ายทำ นักการตลาดด้านธุรกิจบันเทิง
- 6.5 นักวิชาการด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน
- 6.6 ผู้ประกอบการ นักธุรกิจด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัลต่างๆ

7. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

7.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

จากทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12¹ กำหนดนโยบายการพัฒนาประเทศให้เป็นโมเดลประเทศ 4.0 ซึ่งจะปรับเปลี่ยนโครงสร้างการผลิต มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ ผลักดันให้เกิดการกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรมและบริการที่มีคุณภาพสูง การใช้การสื่อสารเพื่อสร้างนวัตกรรม และเน้นนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในยุคปัจจุบันให้ความสำคัญอย่างมากกับเรื่องของการดำเนินธุรกิจบนพื้นฐานขององค์ความรู้และงานสร้างสรรค์เป็นสำคัญ ซึ่งหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญ คือ การมุ่งพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้ก้าวหน้า โดยแบ่งโครงสร้างธุรกิจจากต้นน้ำสู่ปลายน้ำ เริ่มจากธุรกิจผู้ผลิตภาพยนตร์ ธุรกิจนำเข้าและกระจายภาพยนตร์ ธุรกิจผู้เผยแพร่ภาพยนตร์ผ่านช่องทางต่าง ๆ ในระบบดิจิทัล และธุรกิจโรงภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้กำหนดประเภทอุตสาหกรรมและบริการตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ที่มีพื้นฐานมาจาก “Cultural Industry” โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่มหลัก อันเป็นการกำหนดกรอบโดยกว้างเพื่อประโยชน์ในการวัดขนาดทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมและบริการสร้างสรรค์ของไทย ได้แก่ กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ กลุ่มศิลปะ กลุ่มสื่อ และกลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ นอกจากนี้การขยายตัวของสังคมโลกดิจิทัล โดยมีฐานของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นตัวขับเคลื่อนสังคม นับเป็นฐานใหม่ต่อการพัฒนาคนเข้าสู่โลกแห่งการสื่อสารในระบบดิจิทัล มหาวิทยาลัยฯ จึงเป็นหน่วยในการเตรียมกำลังของทรัพยากรบุคคลเข้าสู่โลก

¹ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2558) ทิศทางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ในเอกสารประกอบการระดมความคิดเห็นทิศทางพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 เดือนกรกฎาคม 2558

ธุรกิจใหม่ จากแนวโน้มการพัฒนาดังกล่าวข้างต้นส่งผลให้การวางแผนหลักสูตรในครั้งนี้จึงให้ความสำคัญกับการนำแนวคิดในการขับเคลื่อนสังคมเศรษฐกิจ การพัฒนาคน และการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์นำมาใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงรายวิชาเพื่อให้หลักสูตรมีความเหมาะสมและสามารถตอบสนองนโยบายได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

7.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

จากนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561-2580) มุ่งเน้นการพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมระยะยาวอย่างยั่งยืน เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงกำหนดทิศทางการพัฒนาและเป้าหมายของประเทศไทยก้าวสู่การเป็น “ดิจิทัลไทยแลนด์” ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ และมุ่งเน้นด้านการพัฒนามนุษย์ ในการเตรียมความพร้อมในการสร้างงานที่มีคุณค่าสูง ด้วยการพัฒนาทักษะของกำลังคนทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับสูง (Advanced Digital Skill) เพื่อสามารถผลิตกำลังคนทางด้านดิจิทัลที่เพียงพอให้สอดคล้องกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคมภายในประเทศ

ในยุคศตวรรษที่ 21 “สื่อ” ถือเป็นกระจกสะท้อนสภาพของสังคม เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ของประชาชนในสังคม รวมถึงการสร้างอัตลักษณ์ความเป็นชาติ สื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารออกมาในลักษณะใด สภาพสังคมและวัฒนธรรมย่อมออกมาในลักษณะนั้นเช่นกัน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ผลิตหรือผู้สร้างสื่อต้องมีคุณธรรม มีจริยธรรม มีความเข้าใจในสังคมและวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังสามารถใช้สื่อเป็นตัวกลางในสร้างสรรค์สังคม สร้างนวัตกรรม และผลักดันให้สื่อเป็นตัวนำวัฒนธรรมอันดีงามของไทยไปสู่สังคมโลก สำหรับการเตรียมความพร้อมของทรัพยากรบุคคลเพื่อให้เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต และการเตรียมความพร้อมรับสถานการณ์ปัจจุบันให้มากยิ่งขึ้น

รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

1.1 วิชาบังคับ กำหนดให้เรียน 24 หน่วยกิต ดังนี้

1.1.1 ชุดวิชาการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 (Learning and Communicating in the 21st Century)

มศว191	การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)
SWU191	Learning to the World of 21 st Century	
มศว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
SWU192	Thai Language for Communication	

1.1.2 ชุดวิชาศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ

มศว193	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
SWU193	Listening and Speaking for Effective English Communication	
มศว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
SWU194	Reading and Writing for Effective English Communication	

1.1.3 ชุดวิชา มศว เพื่อสังคม (SWU for Society)

มศว195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-2-5)
SWU195	Creative Citizen for Society	
มศว196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)
SWU196	Science and Art of Sustainable Social Development	

1.1.4 ชุดวิชา การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ (Enhancement of Work Skills and Entrepreneurship)

มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)
SWU197	Speaking and Presentation for Careers	
มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
SWU198	Preparation for Working and Entrepreneurship	

1.2 วิชาเลือก กำหนดให้เลือกเรียน ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

1.2.1 ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด

มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)
SWU291	Healthy Lifestyle	
มศว292	วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)
SWU292	Science: A Key to Harmonious Living with Our Environment	
มศว293	การปรับตัวในสังคมพลวัต	3(2-2-5)
SWU293	Adaptation in the Dynamic Society	

หมายเหตุ:	นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 293
	นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 292 และ มศว 293
	นิสิตสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 292

2. หมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ กำหนดให้เรียน จำนวน 3 ชุดวิชา รวม 30 หน่วยกิต (จัดการเรียน

การสอนเป็นภาษาอังกฤษ) จากรายวิชาดังนี้ (ตัวอย่างรายวิชา)

วนส001	สื่อศึกษา	3(2-2-5)
COS001	Media Studies	
วนส002	ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
COS002	Introduction to Mass Communication and Digital Media	
วนส005	สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย	3(3-0-6)
COS005	Contemporary Aesthetics	
วนส008	การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(3-0-6)
COS008	Creative Industry Management	

3. ชุดวิชาพื้นฐานด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล กำหนดให้เรียน จำนวน 4 ชุดวิชา รวม 25 หน่วยกิต

จากรายวิชาดังนี้ (ตัวอย่างรายวิชา)

ภสด111	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
CDM111	Introduction to Cinema and Digital Media	
ภสด113	การวิเคราะห์บท	2(1-2-3)
CDM113	Script Analysis	
ภสด114	จรรยาบรรณและกฎหมายด้านสื่อดิจิทัล	2(2-0-4)

CDM114	Ethics and Law in Digital Media	
ภสศ211	ความคิดรวบยอดและสไตล์	3(2-2-5)
CDM211	Concept and Style	
ภสศ452	ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลนิพนธ์	5(0-10-5)
CDM452	Cinema and Digital Media Thesis	

4. ชุดวิชาเอกบังคับและวิชาเอกเลือก กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต

4.1 วิชาเอกการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (ตัวอย่างรายวิชา)

4.1.1 ชุดวิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 3 ชุดวิชา รวม 16 หน่วยกิต จากรายวิชาดังนี้

ภสศ221	การถ่ายภาพภาพยนตร์และภาพนิ่งในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CDM221	Digital Cinematography and Photography	
ภสศ321	งานผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CDM321	Cinema and Digital Media Production I	
ภสศ323	ความรู้เบื้องต้นสำหรับงานหลังถ่ายทำและการสร้างเทคนิคภาพในงานภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM323	Introduction to Post-Production and Visual Effects	

4.1.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต จากรายวิชาดังนี้

ภสศ325	งานผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล 2	3(2-2-5)
CDM325	Cinema and Digital Media Production II	
ภสศ421	การผลิตภาพยนตร์สารคดี	3(2-2-5)
CDM421	Documentary Production	
ภสศ453	การศึกษาเฉพาะเรื่อง	3(2-2-5)
CDM453	Independent Study	

4.2 วิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์ (ตัวอย่างรายวิชา)

4.2.1 ชุดวิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 3 ชุดวิชา รวม 15 หน่วยกิต จากรายวิชาดังนี้

ภสศ231	การแสดงเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CDM231	Acting for Cinema and Digital Media 1	
ภสศ331	การเขียนบทเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM331	Script Writing for Cinema	
ภสศ333	การกำกับการแสดงภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CDM333	Directing for Cinema and Digital Media 1	

4.2.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต จากรายวิชาดังนี้

ภสศ335	การแสดงเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล 2	3(2-2-5)
CDM335	Acting for Cinema and Digital Media 2	
ภสศ337	การเขียนบทสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัล	2(1-2-3)
CDM337	Creative Script Writing for Digital Media	
ภสศ453	การศึกษาเฉพาะเรื่อง	3(2-2-5)
CDM453	Independent Study	

4.3 วิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (ตัวอย่างรายวิชา)

4.3.1 ชุดวิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 3 ชุดวิชา รวม 15 หน่วยกิต จากรายวิชาดังนี้

ภสศ241	สเก็ตช์และการวาดภาพดิจิทัล	2(1-2-3)
CDM241	Sketch and Digital Drawing	
ภสศ341	การเขียนแบบเชิงเทคนิคเพื่อการออกแบบภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	2(1-2-3)
CDM341	Technical Drawing for Cinema and Digital Media Production	
ภสศ343	การออกแบบการแต่งหน้าเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
CDM343	Makeup Design for Cinema and Digital Media	

4.3.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต จากรายวิชาดังนี้

ภสศ345	ประวัติศาสตร์และสไตล์ของเครื่องแต่งกาย	2(2-0-4)
CDM345	History and Style of Costume	
ภสศ442	การออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกาย	3(2-2-5)
CDM442	Costume Design and Construction	
ภสศ453	การศึกษาเฉพาะเรื่อง	3(2-2-5)
CDM453	Independent Study	

4.4 วิชาเอกการจัดการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (ตัวอย่างรายวิชา)

4.4.1 ชุดวิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 2 ชุดวิชา รวม 15 หน่วยกิต จากรายวิชาดังนี้

ภสศ261	การจัดการธุรกิจ	3(3-0-6)
CDM261	Business Management	
ภสศ361	การตลาดสำหรับธุรกิจภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
CDM361	Marketing for Business in Cinema and Digital Media	
ภสศ362	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM362	Introduction to Cinema Production	

4.4.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต จากรายวิชาดังนี้

ภสด364	การบริหารโครงการ	3(2-2-5)
CDM364	Project Management	
ภสด365	การสื่อสารการตลาด	3(2-2-5)
CDM365	Marketing Communication	
ภสด367	ภาษีอากรและกฎหมายทางธุรกิจ	2(2-0-4)
CDM367	Taxation and Business Laws	
ภสด462	การบริหารจัดการศิลปิน	2(2-0-4)
CDM462	Artists Management	
ภสด453	การศึกษาเฉพาะเรื่อง	3(2-2-5)
CDM453	Independent Study	