

# ภาพยนตร์ และสื่อดิจิทัล



## วิชาเอกการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

สร้างผู้ที่มีความสามารถทางด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อยุคดิจิทัลในวงกว้าง ได้เรียนรู้ในกระบวนการผลิตตั้งแต่พื้นฐานการสร้างสรรคผลงาน การเตรียมงานเพื่อการผลิตภาพยนตร์ การใช้เครื่องมือในการถ่ายทำ การตัดต่อ รวมทั้งการบริหารจัดการในการผลิตงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

## วิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์

สร้างผู้มีความสามารถที่นำความรู้ด้านการแสดงและกำกับการแสดง ไปใช้ในงานด้านการแสดงผ่านสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ละคร โทรทัศน์ โฆษณา รวมทั้งสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทั้งในด้านศิลปะการแสดง และเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงรูปแบบใหม่

## วิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

สร้างผู้มีความรู้ความสามารถด้านการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อยุคดิจิทัล ได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบของคंपรเทศต่างๆ อาทิ เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าตัวละคร แบบจำลอง แสง และการกำกับการถ่าย ที่มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการสร้างสรรค์และผลิตผลงานภาพยนตร์ ตลอดจนสื่อที่ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในสังคมดิจิทัล



## ที่นัเรียนแล้ว.. ได้อะไรบ้าง?



4 ปีการศึกษา

8 ภาคเรียน

หลักสูตร ศศ.บ. (ศิลปศาสตรบัณฑิต)

## โครงสร้างหลักสูตร

รายวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต
วิชาแกน	30 หน่วยกิต
วิชาเอก	ไม่น้อยกว่า 50 หน่วยกิต
วิชาโท	ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต
วิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ไม่น้อยกว่า **131** หน่วยกิต



รายละเอียดของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
คณะ/สถาบัน/สำนัก วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25500091108443

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Arts Program in Cinema and Digital Media

#### 2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล)

ชื่อย่อ : ศศ.บ. (ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Arts (Cinema and Digital Media)

ชื่อย่อ : B.A. (Cinema and Digital Media)

#### 3. วิชาเอก/แขนงวิชา

1. วิชาเอกการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (Cinema and Digital Media Production)
2. วิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์ (Acting and Directing for Cinema)
3. วิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (Production Design)

#### 4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 131 หน่วยกิต

## 5. รูปแบบของหลักสูตร

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

## 6. อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

บัณฑิตที่จบการศึกษาสามารถประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โทรทัศน์ การสื่อสาร หน่วยงานภาครัฐและเอกชน รัฐวิสาหกิจ วิสาหกิจชุมชน ชุมชน และธุรกิจส่วนตัว ได้แก่

8.1 ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับ

8.2 นักแสดง ครูสอนการแสดง (Acting coach) นักกำกับลีลา ผู้คัดเลือกนักแสดง ผู้จัดการนักแสดง

8.3 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้กำกับศิลป์ ผู้ออกแบบฉาก ผู้จัดสร้างฉาก และอุปกรณ์ประกอบการแสดง นักแต่งหน้าเพื่อการแสดง

8.4 ผู้จัดการกองถ่าย ผู้อำนวยการผลิต

8.5 นักวิชาการด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

8.6 ผู้ประกอบการด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัลต่างๆ

## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญา

สร้างสรรค์งานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มคุณค่าให้แก่สังคม

#### 1.2 ความสำคัญ

จากแนวนโยบายในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับการดำเนินการเพิ่มคุณค่า (Value creation) ของสินค้าและบริการบนฐานความรู้และนวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าการผลิตสินค้าและบริการให้เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการศึกษาและเริ่มขับเคลื่อนการสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรม และงานสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นอย่างเป็นลำดับ ทั้งนี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นหนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีบทบาทอย่างมากในการตอบสนองคุณลักษณะของสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนั้นการให้ความสำคัญกับธุรกิจภาพยนตร์หรือธุรกิจบันเทิงในปัจจุบันจึงมีความสำคัญอย่างมาก นอกจากนี้การสื่อสารในยุคข้อมูลข่าวสารในปัจจุบัน ที่ให้ความสำคัญกับข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีที่ทันสมัยต่างๆ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาแนวทางให้กับผู้ประกอบการวิชาชีพด้านภาพยนตร์ให้เกิดความรู้เท่าทันด้านข้อมูลข่าวสาร รู้จักนำเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่มาประยุกต์ในการพัฒนางานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นในฐานะของสถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล จึงเล็งเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาด้านงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลบนฐานของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถมีกระบวนการคิด ผลิตชิ้นงาน ตลอดจนดำเนินการด้านต่างๆ ของงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน

### 1.3 วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะดังนี้

1.3.1 เป็นผู้มีความรู้ มีทักษะด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ตลอดจนสามารถบูรณาการความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.2 เป็นผู้มีความสามารถในการสื่อสาร เพื่อสร้างสรรค์งานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ

1.3.3 เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ที่มีจรรยาบรรณและความรับผิดชอบต่อสังคม

## 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	101	เทคนิคการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
COS	101	Narrative Techniques in Cinema and Digital Media	
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	201	ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ	3(2-2-5)
COS	201	Communication Skills for Media Production	
วนส	202	ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย	3(2-2-5)
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)
COS 401	Trends and Business	

**(3) หมวดวิชาเอกบังคับและวิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 50 หน่วยกิต**

**3.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน 26 หน่วยกิต ดังนี้**

ภสด 111	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
CDM 111	Introduction to Cinema and Digital Media	
ภสด 112	การวิเคราะห์บท	2(1-2-3)
CDM 112	Script Analysis	
ภสด 211	ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์	2(2-0-4)
CDM 211	History of Cinema	
ภสด 212	ความคิดรวบยอดและสไตล์	3(3-0-6)
CDM 212	Concept and Style	
ภสด 213	สุนทรียะและการวิจารณ์ในงานภาพยนตร์	3(3-0-6)
CDM 213	Cinema Aesthetics and Criticism	
ภสด 214	จรรยาบรรณและกฎหมายด้านสื่อดิจิทัล	2(2-0-4)
CDM 214	Ethics and Law in Digital Media	
ภสด 311	งานวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อในงานภาพยนตร์	3(3-0-6)
CDM 311	Research and Knowledge Application for Cinema	
ภสด 451	การฝึกงานทางวิชาชีพ	3(0-9-0)
CDM 451	Professional Practice	
ภสด 453	ภาพยนตร์นิพนธ์	5(0-10-5)
CDM 453	Cinema Thesis	

**3.2 วิชาเอกเลือก ให้นิสิตแต่ละวิชาเอก เลือกเรียนวิชาเอกเลือกในวิชาเอกของตนเอง ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต ดังนี้**

**3.2.1 วิชาเอกการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล**

ภสด 121	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)
CDM 121	Digital Photography	
ภสด 122	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีในการผลิตภาพยนตร์	2(2-0-4)
CDM 122	Introduction for Cinema Production Technology	
ภสด 123	งานผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CDM 123	Cinema and Digital Media Production I	

ภสด	221	งานผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล 2	3(2-2-5)
CDM	221	Cinema and Digital Media Production II	
ภสด	222	การตัดต่อ	2(1-2-3)
CDM	222	Editing	
ภสด	223	การบริหารการผลิต	2(2-0-4)
CDM	223	Production Management	
ภสด	224	การผลิตงานเพื่อความบันเทิง	3(2-2-5)
CDM	224	Entertainment Production	
ภสด	321	การผลิตภาพยนตร์สารคดี	3(2-2-5)
CDM	321	Documentary Production	
ภสด	322	ชาติพันธุ์และการนำเสนอประเด็นในงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	2(2-0-4)
CDM	322	Ethnicity and Representation in Cinema and Digital Media	
ภสด	323	เทคนิคพิเศษเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	323	Special Effects for Cinema	
ภสด	324	การถ่ายทำภาพยนตร์ระบบดิจิทัล	2(1-2-3)
CDM	324	Digital Cinematography	
ภสด	325	แสงและสื่อร่วมสมัย	2(1-2-3)
CDM	325	Lighting and Contemporary Media	
ภสด	351	โครงการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	351	Cinema Production Project	
ภสด	421	การออกแบบเสียงในสื่อดิจิทัล	2(1-2-3)
CDM	421	Sound Design in Digital Media	
ภสด	422	สตอรี่บอร์ด	2(1-2-3)
CDM	422	Storyboard	
ภสด	452	การศึกษาเฉพาะเรื่อง	3(2-2-5)
CDM	452	Independent Study	

### 3.2.2 วิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์

ภสด	131	การแสดงเพื่องานภาพยนตร์ 1	3(2-2-5)
CDM	131	Acting for Cinema 1	
ภสด	132	การกำกับการแสดงภาพยนตร์ 1	3(2-2-5)
CDM	132	Directing for Cinema 1	
ภสด	133	เทคนิคการออกเสียง	2(1-2-3)

CDM	133	Vocal Technique	
ภสด	231	การเขียนบทเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	231	Script Writing for Cinema	
ภสด	232	การแสดงเพื่องานภาพยนตร์ 2	3(2-2-5)
CDM	232	Acting for Cinema 2	
ภสด	233	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	233	Introduction to Cinema Production	
ภสด	234	การกำกับการแสดงภาพยนตร์ 2	3(2-2-5)
CDM	234	Directing for Cinema 2	
ภสด	241	การแต่งหน้าเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	241	Makeup for Cinema	
ภสด	322	ชาติพันธุ์และการนำเสนอประเด็นในงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	2(2-0-4)
CDM	322	Ethnicity and Representation in Cinema and Digital Media	
ภสด	331	กระบวนการและการคัดเลือกนักแสดง	2(1-2-3)
CDM	331	Casting and Audition	
ภสด	332	การเขียนบทสร้างสรรค์	2(1-2-3)
CDM	332	Creative Script Writing	
ภสด	333	การแสดงเพื่องานภาพยนตร์ 3	2(1-2-3)
CDM	333	Acting for Cinema 3	
ภสด	351	โครงการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	351	Cinema Production Project	
ภสด	431	การบริหารจัดการศิลปิน	2(2-0-4)
CDM	431	Artists Management	
ภสด	452	การศึกษาเฉพาะเรื่อง	3(2-2-5)
CDM	452	Independent Study	

### 3.2.3 วิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ภสด	141	สเก็ตช์และการวาดภาพ	2(1-2-3)
CDM	141	Sketch and Drawing	
ภสด	142	ประวัติศาสตร์และสไตล์ของเครื่องแต่งกาย	2(2-0-4)
CDM	142	History and Style of Costume	
ภสด	143	เทคนิควาดระบายสีในสื่อดิจิทัล	2(1-2-3)
CDM	143	Rendering Technique in Digital Media	

ภสด	241	การแต่งหน้าเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	241	Makeup for Cinema	
ภสด	242	การออกแบบฉากเพื่องานภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	242	Set Design for Cinema	
ภสด	243	ยุคสมัยและสไตล์	2(1-2-3)
CDM	243	Period and Style	
ภสด	244	การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่องานภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	244	Costume Design for Cinema	
ภสด	341	การออกแบบเพื่องานภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	341	Production Design	
ภสด	342	การสร้างอุปกรณ์การแสดงเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	342	Hand Craft for Cinema	
ภสด	351	โครงการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	351	Cinema Production Project	
ภสด	441	การออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกาย	3(2-2-5)
CDM	441	Costume Design and Construction	
ภสด	442	เทคนิคพิเศษในการแต่งหน้าเพื่องานภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	442	Special Effects Makeup for Cinema	
ภสด	443	การออกแบบแสงเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	443	Lighting Design for Cinema	
ภสด	452	การศึกษาเฉพาะเรื่อง	3(2-2-5)
CDM	452	Independent Study	

**(4) หมวดวิชาเลือกเสรี กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต**

กำหนดให้เรียนจากรายวิชาที่ไม่ใช่วิชาเอก ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต