



รายละเอียดของหลักสูตรปริญญาตรี
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม
(หลักสูตรปรับปรุงปีการศึกษา 2567)
(มคอ.2)

สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาสาขาอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

หน้า 2

5.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

☐ มีภาคการศึกษาฤดูร้อน

6. รูปแบบของหลักสูตร

☒ หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี)

☐ หลักสูตรปริญญาตรี (5 ปี)

☐ หลักสูตรปริญญาตรี (6 ปี)

6.1 ประเภทของหลักสูตร

☒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ

6.2 ภาษาที่ใช้

☐ ภาษาไทย

☐ ภาษาอังกฤษ

☒ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ในบางรายวิชา

หมวดที่ 2 โครงสร้างหลักสูตร

1. โครงสร้างหลักสูตร

1.1 หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

กลุ่มสาระ/ชุดวิชา	เกณฑ์ อว. พ.ศ. 2565	หน่วยกิตหลักสูตร ปรับปรุงปีการศึกษา 2567
ก) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	24	26 โดยเลือกภาษาอังกฤษ 9 หน่วยกิต หรือภาษาจีน 9 หน่วยกิต
ข) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	72	88
(1) กลุ่มวิชาแกน		30
(2) กลุ่มวิชาเอก		30
(3) กลุ่มวิชาโท		15
(4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา		13
ค) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	6
หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	120	120

2. รายวิชา/กลุ่มสาระ/ชุดวิชา (Module)

(ก) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		26	หน่วยกิต
GEN67-011	ภาษาไทยพื้นฐาน Fundamental Thai		2(2-0-4)*
GEN67-111	ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ Thai for Presentation		2(2-0-4)
GEN67-021	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English		2(2-0-4)*
GEN67-121	ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการสำหรับผู้ใช้ภาษาขั้นเริ่มต้นระดับสูง Integrated English Skills for Upper Beginners		3(2-3-6)
หมายเหตุ	* ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร		

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เหลือในกลุ่มภาษาต่างประเทศได้ 1 ใน 2 กลุ่มวิชา
เลือกรายวิชาภาษาอังกฤษ 9 หน่วยกิต หรือเลือกรายวิชาภาษาจีน 9 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ		9	หน่วยกิต
GEN67-122	ภาษาอังกฤษการฟัง-พูดสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น English Listening and Speaking for Basic Users		3(2-3-6)
GEN67-123	ภาษาอังกฤษการอ่าน-การเขียนสำหรับผู้ใช้ภาษาระดับต้น English Reading and Writing for Basic Users		3(2-2-5)

GEN67-124	ภาษาอังกฤษเพื่อการพูดในที่สาธารณะและการนำเสนอสำหรับผู้ใช้ ภาษาขั้นอิสระ English for Public Speaking and Presentation for Independent Users	3(2-2-5)
-----------	--	----------

- กลุ่มวิชาภาษาจีน

9 หน่วยกิต

CHI67-121	ภาษาจีนพื้นฐาน Basic Chinese	3(2-2-5)
CHI67-122	ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน Chinese for Daily Life	3(2-2-5)
CHI67-123	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication	3(2-2-5)
GEN67-133	สุนทรียศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต Aesthetics for Quality of Life	2(1-2-3)
GEN67-141	การแสวงหาความรู้และการวิจัยเบื้องต้น Knowledge Inquiry and Fundamental Research	2(2-0-4)
GEN67-142	การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน Environmental Conservation and Global Warming	2(1-2-3)
GEN67-162	การวางแผนการเงินและการจัดการชีวิต Financial and Life Management	2(1-2-3)
INF67-171	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล Information Technology in Digital Era	1(1-0-2)
INF67-173	การใช้ซอฟต์แวร์ตารางคำนวณเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล Use of Spreadsheet Software for Data Analysis	1(0-2-1)

- วิชาสร้างเสริมสุขภาพกีฬา

นักศึกษาเลือกวิชากีฬาใด ๆ ในรายการต่อไปนี้ จำนวน 2 วิชา 2 หน่วยกิต

CSP67-151	กีฬาฟุตบอล Football	1(0-2-1)
CSP67-152	กีฬาฟุตซอล Futsal	1(0-2-1)
CSP67-153	กีฬาบาสเกตบอล Basketball	1(0-2-1)
CSP67-154	กีฬาวอลเลย์บอล Volleyball	1(0-2-1)
CSP67-155	กีฬาแบดมินตัน Badminton	1(0-2-1)
CSP67-156	กีฬาเปตอง Petanque	1(0-2-1)

CSP67-157	กีฬาเทนนิส Tennis	1(0-2-1)
CSP67-158	กีฬากอล์ฟ Golf	1(0-2-1)
CSP67-159	กีฬาว่ายน้ำ Swimming	1(0-2-1)
CSP67-160	กีฬามวยไทย Thai Boxing	1(0-2-1)
CSP67-161	กีฬาเทเบิลเทนนิส Table Tennis	1(0-2-1)
CSP67-162	กรีฑา Athletics	1(0-2-1)
CSP67-163	การฝึกด้วยน้ำหนัก Weight Training	1(0-2-1)
CSP67-164	โยคะเพื่อสุขภาพ Yoga for Health	1(0-2-1)
CSP67-165	แอโรบิกเพื่อสุขภาพ Aerobic for Health	1(0-2-1)

(ข) หมวดวิชาเฉพาะ		88	หน่วยกิต
(1) กลุ่มวิชาแกน		30	หน่วยกิต
MAG67-101	อุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลเกม Animation and Digital Game Industry		2(2-0-4)
MAG67-102	การแก้ปัญหา Problem Solving		3(3-0-6)
MAG67-103	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking		3(3-0-6)
MAG67-104	องค์ประกอบศิลป์ Art Composition		4(3-2-7)
MAG67-105	การขึ้นรูป 3 มิติ 3D Modeling		4(2-4-6)
MAG67-301	การตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการ Digital Marketing for Entrepreneurship		2(2-0-4)
MAG67-302	เสียงและดนตรีดิจิทัล Digital Sound and Music		3(2-2-5)
MAG67-303	สัมมนาสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม Interactive Multimedia, Animation and Game Seminar		2(2-0-4)
MAG67-304	โครงการสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1 Interactive Multimedia, Animation and Game Project 1		3(0-9-5)

MAG67-305	โครงการสำหรับอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 Interactive Multimedia, Animation and Game Project 2	4(0-12-6)
-----------	---	-----------

(2) กลุ่มวิชาเอก

30 หน่วยกิต

(2.1) กลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน

30 หน่วยกิต

MAG67-111	การวาดและลงสีดิจิทัล Digital Drawing and Painting	3(2-2-5)
MAG67-112	การเขียนบทและการเขียนบทภาพ Script Writing and Storyboarding	4(3-2-7)
MAG67-211	การออกแบบตัวละคร Character Design	4(3-2-7)
MAG67-212	การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์ Graphic Design and Visual Identity	3(2-2-5)
MAG67-213	แอนิเมชัน 2 มิติ 2D Animation	4(2-4-6)
MAG67-214	แอนิเมชัน 3 มิติ 3D Animation	4(2-4-6)
MAG67-215	การพัฒนาทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชัน Visual Development for Animation	4(2-4-6)
MAG67-311	กระบวนการผลิตแอนิเมชัน Animation Production	4(2-4-6)

(2.2) กลุ่มวิชาเอกดิจิทัลเกม

30 หน่วยกิต

MAG67-121	ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น Introduction to Algorithm	3(3-0-6)
MAG67-122	คณิตศาสตร์สำหรับเกมและแอนิเมชัน Mathematics for Game and Animation	3(2-2-5)
MAG67-212	การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์ Graphic Design and Visual Identity	3(2-2-5)
MAG67-221	การออกแบบเกม Game Design	3(3-0-6)
MAG67-222	การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Programming	4(3-2-7)
MAG67-223	โครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม Data Structure for Game Development	4(3-2-7)
MAG67-321	ฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกม Database for Game Development	3(2-2-5)
MAG67-322	การโปรแกรมเกมออนไลน์ Online Game Programming	4(3-2-7)

MAG67-323	หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลเกม Special Topic in Digital Game	3(2-2-5)	
(3) กลุ่มวิชาโท		15	หน่วยกิต
(3.1) กลุ่มวิชาโทแอนิเมชันสองมิติ		15	หน่วยกิต
MAG67-131	การวาดเส้นพื้นฐาน Fundamental Drawing	4(3-2-7)	
MAG67-231	ภาพประกอบดิจิทัล Digital Illustration	4(3-2-7)	
MAG67-232	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว Motion Graphic Design	4(3-2-7)	
MAG67-241	การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น Sculpt Modeling	3(2-2-5)	
(3.2) กลุ่มวิชาโทแอนิเมชันสามมิติ		15	หน่วยกิต
MAG67-241	การขึ้นรูป 3 มิติด้วยการปั้น Sculpt Modeling	3(2-2-5)	
MAG67-242	การควบคุมกระดูกสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ Rigging for 3D Animation	3(2-2-5)	
MAG67-243	เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว Motion Capture Technology	3(1-4-4)	
MAG67-251	พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ Shading, Lighting and Rendering	3(2-2-5)	
MAG67-341	แอนิเมชัน 3 มิติขั้นสูง Advanced 3D Animation	3(2-2-5)	
(3.3) กลุ่มวิชาโทวิชวลเอฟเฟกต์		15	หน่วยกิต
MAG67-151	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ Special Topic in Animation and Visual Effect	3(2-2-5)	
MAG67-251	พื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ Shading, Lighting and Rendering	3(2-2-5)	
MAG67-252	การขึ้นรูป 3 มิติเชิงกระบวนการ Procedural 3D Modeling	3(2-2-5)	
MAG67-253	เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ Special Effects for 3D Animation	3(2-2-5)	
MAG67-351	กระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษด้านภาพ Post-production Process and Visual Effects	3(2-2-5)	

	(3.4) กลุ่มวิชาโทการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ	15	หน่วยกิต
MAG67-161	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ User Experience Design		3(3-0-6)
MAG67-261	การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ User Interface Design		4(3-2-7)
MAG67-262	การออกแบบอิมเมอร์ซีฟ Immersive Design		4(3-2-7)
MAG67-361	การจัดการโครงการอินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย Interactive Multimedia Project Management		4(3-2-7)

	(4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา	13	หน่วยกิต
MAG67-391	เตรียมสหกิจศึกษา Pre-Cooperative Education		1(0-2-1)
MAG67-491	สหกิจศึกษา 1 Cooperative Education I		6(0-40-0)
MAG67-492	สหกิจศึกษา 2 Cooperative Education II		6(0-40-0)

(ค) หมวดวิชาเลือกเสรี **6 หน่วยกิต**

ให้เลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาชีพเฉพาะของหลักสูตร หรือรายวิชาอื่นๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย
วลัยลักษณ์ หรือในสถาบันอุดมศึกษาอื่นโดยสามารถเทียบโอนรายวิชาได้หากสอดคล้องตามข้อบังคับ
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ระบบทวิภาค พ.ศ. 2566

หมายเหตุ กำหนดให้รายวิชา MAG67-104 องค์ประกอบศิลป์ MAG67-111 การวาดและลงสีดิจิทัล
MAG67-131 การวาดเส้นพื้นฐาน สามารถสอบเทียบยกเว้นการเรียนโดยนักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนใน
รายวิชาและได้รับผลการเรียนเป็นเกรดตามคะแนนการสอบที่ทางหลักสูตรกำหนด นักศึกษายื่นผลคะแนนการ
ทดสอบวัดระดับภายในสัปดาห์ที่ 2 ของภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียน ศูนย์บริการการศึกษาตรวจสอบ
ความถูกต้อง ประมวลผลและบันทึกข้อมูลลงระบบ