

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
คณะ/สถาบัน/สำนัก วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25530091103474

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย: หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม

ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Arts Program in Social Communication Innovation

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปศาสตรบัณฑิต (นวัตกรรมสื่อสารสังคม)

ชื่อย่อ : ศศ.บ. (นวัตกรรมสื่อสารสังคม)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Arts (Social Communication Innovation)

ชื่อย่อ : B.A. (Social Communication Innovation)

3. วิชาเอก/แขนงวิชา

- 1) วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย (Interactive and Multimedia Design)
- 2) วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ (Cyber Business Management)
- 3) วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร (Computer Innovation for Communication)

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 130 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

6. อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

ผู้สำเร็จการศึกษาสามารถประกอบอาชีพได้อย่างกว้างขวาง กล่าวคือ

6.1 วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย สามารถประกอบอาชีพได้ดังนี้ นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ นักออกแบบสื่อการเรียนรู้ นักออกแบบโมชันกราฟิก นักออกแบบเว็บไซต์ ครีเอทีฟ นักออกแบบอินโฟกราฟิก แอนิเมเตอร์ นักออกแบบเกม นักวาดภาพประกอบ และนักจัดการบริหารลูกค้า

6.2 วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ สามารถประกอบอาชีพได้ดังนี้ ผู้ประกอบการธุรกิจออนไลน์ (Online Entrepreneur) นักการตลาดดิจิทัล (Digital Marketer) ผู้เชี่ยวชาญด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce Specialist) ผู้จัดการบริหารโครงการด้านดิจิทัล (Project Manager) ผู้จัดการแบรนด์ (Brand Manager) ผู้บริหารงานลูกค้า (Account Executive) นักสร้างสรรค์โฆษณา (Creative Strategist) นักวางแผนสื่อโฆษณาดิจิทัล (Digital Content and Media Planner) นักวางแผนกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล (Strategic Planner)

6.3 วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร สามารถประกอบอาชีพได้ดังนี้ นักพัฒนาแอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ (Application Developer) Development Operation Engineer (DevOps) นักทดสอบซอฟต์แวร์ (Software Tester) นักวิเคราะห์ระบบ (System Analyst) เจ้าของธุรกิจดิจิทัล (Digital Startup) นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Designer) นักออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (Interactive System Designer)

7. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

7.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

สืบเนื่องจากการที่ประเทศไทยได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561 – 2580) ซึ่งจัดเป็นเป้าหมายในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนโดยยึดหลักธรรมาภิบาล ซึ่งยุทธศาสตร์ดังกล่าวนี้จะใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนแม่บทต่าง ๆ ให้บูรณาการและสอดคล้องกันซึ่งยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีนี้ได้กล่าวถึงยุทธศาสตร์ชาติใน 6 ด้านด้วยกัน กล่าวคือ

1. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง ซึ่งมุ่งเน้นที่การที่ประเทศชาติมีความมั่นคง และประชาชนมีความสุข
2. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ซึ่งมุ่งเน้นที่การยกระดับศักยภาพในการแข่งขันในหลากหลายมิติ
3. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมุ่งเน้นที่การพัฒนามนุษย์ในทุกช่วงวัย ให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพในทุกมิติ
4. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ซึ่งมุ่งเน้นที่การลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างความเป็นธรรมในสังคม
5. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งมุ่งเน้นที่การสร้างความเติบโตทางเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และคุณภาพชีวิต อย่างสมดุล และยั่งยืน
6. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ซึ่งมุ่งเน้นที่การให้บริการของภาครัฐที่ดีแก่ประชาชน และเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

ซึ่งจากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีในทั้ง 6 ด้านนี้ ทางสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้จัดทำแผนแม่บทในประเด็นต่าง ๆ 23 ประเด็น จำนวน 23 แผนแม่บท เพื่อผลักดันให้ภาคประชาชน ภาครัฐ และภาคเอกชนได้มีแนวทางในการพัฒนาตนเองให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สืบเนื่องจากแผนแม่บทจำนวน 23 แผนตามที่คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้จัดทำขึ้นมานั้น แผนแม่บทดังกล่าวได้มีการระบุถึงประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่สำคัญในหลากหลายมิติ เช่น ในแผนแม่บทอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตนั้นได้ระบุไว้ว่าการเปลี่ยนแปลงของโลกในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และด้านการพัฒนานวัตกรรม อันส่งผลให้เกิดการแข่งขันที่สูงขึ้นในตลาดโลก ทำให้ประเทศไทยจำเป็นต้องมีปรับเปลี่ยนภาคอุตสาหกรรมและบริการสู่การเป็นโมเดลประเทศไทย 4.0 ซึ่งเป็นการเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนด้วยประสิทธิภาพ เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดย 1 ใน 5 อุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve) ที่แผนแม่บทอุตสาหกรรมบริการแห่งอนาคตนำ 5 อุตสาหกรรมเดิมที่มีศักยภาพ (First S-Curve) มาต่อยอด คือ อุตสาหกรรมดิจิทัล ที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมทางอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันตามระดับความพร้อมของผู้ประกอบการในประเทศ และขยายช่องทางการตลาดทั้งในและต่างประเทศ

และนอกจากแผนแม่บทอุตสาหกรรมบริการแห่งอนาคตแล้ว ในส่วนของแผนแม่บทผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่ยังได้กล่าวถึงสถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่สำคัญไว้ว่าการสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการของประเทศไทยให้เป็น “ผู้ประกอบการยุคใหม่” ที่ก้าวหน้าและสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการขับเคลื่อนธุรกิจนั้นมีความสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาเพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศใน 20 ปีข้างหน้าเป็นอย่างมาก โดยแผนแม่บทผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่จะมุ่งเน้นที่การสร้างความเข้มแข็งผู้ประกอบการอัจฉริยะ โดยให้ความสำคัญเป็นอย่างมากกับการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ รวมไปถึงการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นของแรงงานโดยที่เกี่ยวข้อกับเทคโนโลยี ให้สามารถเป็นผู้ประกอบการที่สามารถขับเคลื่อนธุรกิจด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเพิ่มมูลค่าธุรกิจ

จากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีดังกล่าวข้างต้นส่งผลให้การวางแผนหลักสูตรในครั้งนี้จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการปรับเปลี่ยนภาคอุตสาหกรรมและบริการสู่การเป็นโมเดลประเทศไทย 4.0 โดยนำเอาแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัล มาเป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงรายวิชาเพื่อให้มีความเหมาะสม และสามารถตอบสนองยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

7.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

จากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561 – 2580) ที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้นนั้น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้จัดทำแนวทางในการพัฒนาประเทศที่เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม โดยได้วางแนวทางที่เกี่ยวข้อกับการปลูกฝังวัฒนธรรมและได้ระบุในยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ไว้ว่า ภาครัฐจะต้องปลูกฝังค่านิยมวัฒนธรรมที่พึงประสงค์เพื่อสร้างเสริมให้ประชาชนมีคุณธรรม จริยธรรมอันดีงาม อันจะส่งผลให้สร้างชาติให้มีความเข้มแข็งยิ่งขึ้นได้ในอนาคต นอกจากนี้แล้วยังได้วางแนวทางที่เกี่ยวข้อกับการศึกษาไว้ในยุทธศาสตร์ชาติในด้านดังกล่าว โดยได้ระบุไว้ว่า ภาครัฐจะต้องจัดให้มี

การศึกษาที่เท่าเทียม ทั้งปริมาณและคุณภาพ ต้องสามารถสร้างคนดี คนเก่ง มีทักษะที่เอื้อโอกาสในการหางานทำได้มากขึ้น อีกทั้งต้องทำให้ประชาชนมีศักยภาพในการประกอบอาชีพ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีและเท่าเทียมกัน

หากจะพิจารณาถึงแนวทางการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แล้ว จะเห็นว่ามีภาระบ่งชี้ชัดเจนว่าการจัดการศึกษาในระดับปริญญาตรีนั้นจะต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความสามารถในสาขาวิชาต่างๆ ในระดับสูง โดยเฉพาะการประยุกต์ทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติการริเริ่มการพัฒนาทั้งทางวิชาการและวิชาชีพ ยิ่งไปกว่านั้นในการจัดการศึกษาควรจะไปเพื่อพัฒนา “คน” โดยต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มุ่งเน้นการช่วยเตรียมความพร้อมของคนให้เผชิญกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างรู้เท่าทัน

นอกจากนั้นแล้วสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษายังได้มีการดำเนินการจัดทำกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยขึ้นเพื่อเป็นกลไกในการนำนโยบายในการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาตามที่กำหนดไว้ไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม โดยมุ่งเน้นในเรื่องของผลผลิตและผลลัพธ์การเรียนรู้อันได้แก่ คุณภาพและมาตรฐานของผู้สำเร็จการศึกษาเป็นสำคัญ ทั้งนี้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยได้มีการจัดกลุ่มผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่จะให้บัณฑิตเรียนรู้ และสามารถทำได้หลังจากสำเร็จการศึกษาแล้วโดยครอบคลุมมาตรฐานผลการเรียนรู้อย่างน้อย 5 ด้านได้แก่ 1. ด้านการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรม 2. ด้านความรู้ ความสามารถในการจำและนำเสนอข้อมูล 3. ด้านทักษะทางความคิดและเชาว์ปัญญา 4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และ 5. ด้านทักษะการวิเคราะห์และการสื่อสาร

สำหรับบริบทของสังคมโลกนั้น โลกยุคศตวรรษที่ 21 ถือว่า “สื่อ” เป็นกระจกสะท้อนสภาพของสังคมเปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ของประชาชนในสังคม รวมถึงการสร้างอัตลักษณ์ความเป็นชาติ สื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารออกมาในลักษณะใด สภาพสังคมและวัฒนธรรมย่อมออกมาในลักษณะนั้นเช่นกัน ดังนั้นจึงต้องผลิตผู้สร้างสื่อที่มีคุณธรรมจริยธรรม มีความเข้าใจในสังคมและวัฒนธรรม และสามารถใช้อสื่อเป็นตัวกลางในสร้างสรรค์สังคม สร้างนวัตกรรม และผลักดันให้เป็นสื่อเป็นตัวนำวัฒนธรรมอันดีงามของไทยไปสู่สังคมโลก

จากที่กล่าวมาในข้างต้นการเตรียมทรัพยากรบุคคลในประเทศให้ตอบสนองกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และสถานการณ์อื่น ๆ ที่ได้กล่าวมาดังกล่าว มหาวิทยาลัยจึงต้องปรับตัวให้เป็นมหาวิทยาลัย 4.0 ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนในชาติ สร้างการมีส่วนร่วม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้ประเทศสามารถพึ่งพาตนเองได้ ลดการนำเข้า และเป็นสังคมที่แบ่งปัน

หลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต

รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 130 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	80 หน่วยกิต
2.1 วิชาแกนกลางวิทยาลัย (จัดสอนเป็นภาษาอังกฤษ) - 30 หน่วยกิต	
2.2 วิชาเอกบังคับ - 29 หน่วยกิต	
2.3 วิชาเอกเลือก - 21 หน่วยกิต	
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	20 หน่วยกิต
รวม	130 หน่วยกิต

รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

1.1 วิชาบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 4 ชุดวิชา รวม 24 หน่วยกิต ดังนี้

1.1.1 ชุดวิชาที่ 1 การเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21

(Learning and Communicating in the 21st Century)

มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

SWU191 Learning to the World of 21st Century

มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

SWU192 Thai Language for Communication

1.1.2 ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ

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 ชุดวิชาที่ 3 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 ชุดวิชาที่ 4 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 1 ชุดวิชา รวมไม่น้อยกว่า 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 กำหนดให้เรียนจำนวน 3 ชุดวิชา รวม 30 หน่วยกิต (จัดการ

เรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ) 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. หมวดวิชาเอกบังคับและวิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 50 หน่วยกิต

3.1 วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย (ตัวอย่างรายวิชา)

3.1.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียนจำนวน 3 ชุดวิชา รวม 29 หน่วยกิต

นสส111	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์	3(2-2-5)
CSC111	Introduction to Graphic Design for Interactive Media	
นสส112	การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น	3(2-2-5)
CSC112	Sketching and Drawing Skills	
นสส211	ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ	3(2-2-5)
CSC211	Art and Design History	

3.1.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

นสส221	การสื่อสารผ่านภาพ	3(2-2-5)
CSC221	Visual Communication	
นสส222	โครงเรื่องและตัวละคร	3(2-2-5)
CSC222	Plot and Character	
นสส224	เทคนิคพิเศษทางภาพในการออกแบบสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC224	Visual Effect for Digital Media Design	
นสส321	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ	3(2-2-5)
CSC321	3D Animation	
นสส323	การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์	3(2-2-5)
CSC323	Branding and Identity Design	
นสส325	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้เพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC325	User Experience (UX) Design for Multimedia	
นสส326	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC421	Game Design Concept	
นสส422	การผลิตภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
CSC423	Digital Game Development	
นสส424	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC424	Basic Computer Programming	

3.2 วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ (ตัวอย่างรายวิชา)

3.2.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียนจำนวน 3 ชุดวิชา รวม 29 หน่วยกิต

นสส131	หลักการตลาด	3(3-0-6)
CSC131	Principles of Marketing	
นสส132	ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น	3(3-0-6)
CSC132	Introduction to E-Business	
นสส232	การสื่อสารการตลาดดิจิทัลแบบบูรณาการ	3(2-2-5)
CSC232	Integrated Digital Marketing Communication	
นสส271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC271	Ethics and Issues in Information Technology Laws	

นสส471	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
CSC471	Professional Practice for Social Communication Innovation	

3.2.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

นสส141	การสื่อสารทางธุรกิจ	3(2-2-5)
CSC141	Business Communication	
นสส241	การจัดการตราสินค้าดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC241	Digital Brand Management	
นสส341	การตลาดดิจิทัลระดับโลก	3(3-0-6)
CSC341	Global Digital Marketing	
นสส342	สัมมนาเพื่อการจัดการธุรกิจไซเบอร์	3(3-0-6)
CSC342	Seminar on Cyber Business Management	
นสส345	การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่	3(2-2-5)
CSC345	Big Data Analytics	
นสส442	การจัดการทรัพยากรมนุษย์	3(3-0-6)
CSC442	Human Resources Management	

3.3 วิชาเอกบังคับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร (ตัวอย่างรายวิชา)

3.3.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียนจำนวน 3 ชุดวิชา รวม 29 หน่วยกิต

นสส153	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CSC153	Programming for Digital Innovation 1	
นสส152	การออกแบบและการวิเคราะห์ขั้นตอนวิธี	3(2-2-5)
CSC152	Algorithm Design and Analysis	
นสส251	ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC251	Fundamental of Database System	
นสส271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC271	Ethics and Issues in Information Technology Laws	

3.3.2 วิชาเอกเลือก นิสิตเลือกชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม หรือชุดวิชา นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร โดยต้องเรียนไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิตในชุดวิชานั้น ๆ		
นสส261	การวิเคราะห์และออกแบบประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้	3(2-2-5)
CSC261	User Experience and User Interface Analysis and Design	
นสส262	ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC262	Fundamental of Computer Network	
นสส361	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 2	3(2-2-5)
CSC361	Programming for Digital Innovation 2	
นสส362	การบริหารโครงการนวัตกรรมดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC362	Digital Innovation Project Management	
นสส461	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CSC461	Application Program Development for Digital Business 1	
นสส162	การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC162	Digital Transformation	
นสส265	การออกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารกับผู้ใช้	3(2-2-5)
CSC265	Interaction Design for User Communication	
นสส266	การเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC266	Digital Innovation Entrepreneurship	
นสส267	การสื่อสารการระดมทุนเพื่อผลิตภัณฑ์ดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC267	Investment Funding Communication for Digital Products	
นสส364	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
CSC364	Independent Study for Computer Innovation for Communication	
นสส365	การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารบนเว็บเพจ	3(2-2-5)
CSC365	Interactive Media Development for Web Page Communication	
นสส465	ภาวะผู้นำทางดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC465	Digital Leadership	