



ภาพยนตร์ และสื่อดิจิทัล



วิชาเอกการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

สร้างผู้ที่มีความสามารถทางด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อยุคดิจิทัลในวงกว้าง ได้เรียนรู้ในกระบวนการผลิตตั้งแต่พื้นฐานการสร้างสรรค์ผลงาน การเตรียมงานเพื่อการผลิตภาพยนตร์ การใช้เครื่องมือในการถ่ายทำ การตัดต่อ รวมถึงการบริหารจัดการในการผลิตงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

วิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์

สร้างผู้มีความสามารถที่นำความรู้ด้านการแสดงและกำกับการแสดง ไปใช้ในงานด้านการแสดงผ่านสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ละคร โทรทัศน์ โฆษณา รวมถึงสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทั้งในด้านศิลปะการแสดง และเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงรูปแบบใหม่

วิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

สร้างผู้มีความรู้ความสามารถด้านการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อยุคดิจิทัล ได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ อาทิ เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าตัวละคร แบบจำลอง แสง และการกำกับภาพ ที่มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการสร้างสรรค์และผลิตผลงานภาพยนตร์ ตลอดจนสื่อที่ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในสังคมดิจิทัล



ที่นี่เรียนแล้ว.. ได้อะไรบ้าง?



4 ปีการศึกษา

8 ภาคเรียน

หลักสูตร
ศศ.บ.
(ศิลปศาสตรบัณฑิต)

โครงสร้างหลักสูตร

รายวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต
วิชาแกน ไม่น้อยกว่า 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 (ตัวอย่างรายวิชา)

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	

2.3 กลุ่มวิชาพลานามัย กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้ (ตัวอย่างรายวิชา)

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	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	

(2) หมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ กำหนดให้เรียน 30 หน่วยกิต (จัดการเรียนการสอนเป็น

ภาษาอังกฤษ) จากรายวิชาดังนี้ (ตัวอย่างรายวิชา)

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	104	สื่อศึกษา	3(2-2-5)
COS	104	Media Studies	

วนส	203	แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ	3(2-2-5)
COS	203	Concept and Design Innovation	
วนส	401	กระแสกับธุรกิจ	3(3-0-6)
COS	401	Trends and Business	

(3) หมวดวิชาเอกบังคับและวิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 50 หน่วยกิต

3.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียน 26 หน่วยกิต ดังนี้ (ตัวอย่างรายวิชา)

ภสศ	111	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
CDM	111	Introduction to Cinema and Digital Media	
ภสศ	112	การวิเคราะห์บท	2(1-2-3)
CDM	112	Script Analysis	
ภสศ	213	สุนทรียะและการวิจารณ์ในงานภาพยนตร์	3(3-0-6)
CDM	213	Cinema Aesthetics and Criticism	
ภสศ	311	งานวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อในงานภาพยนตร์	3(3-0-6)
CDM	311	Research and Knowledge Application for Cinema	

3.2 วิชาเอกเลือก ให้นิสิตแต่ละวิชาเอก เลือกเรียนวิชาเอกเลือกในวิชาเอกของตนเอง ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต ดังนี้

3.2.1 วิชาเอกการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (ตัวอย่างรายวิชา)

ภสศ	121	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)
CDM	121	Digital Photography	
ภสศ	122	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีในการผลิตภาพยนตร์	2(2-0-4)
CDM	122	Introduction for Cinema Production Technology	
ภสศ	223	การบริหารการผลิต	2(2-0-4)
CDM	223	Production Management	
ภสศ	224	การผลิตงานเพื่อความบันเทิง	3(2-2-5)
CDM	224	Entertainment Production	
ภสศ	321	การผลิตภาพยนตร์สารคดี	3(2-2-5)
CDM	321	Documentary Production	
ภสศ	324	การถ่ายทำภาพยนตร์ระบบดิจิทัล	2(1-2-3)
CDM	324	Digital Cinematography	
ภสศ	421	การออกแบบเสียงในสื่อดิจิทัล	2(1-2-3)
CDM	421	Sound Design in Digital Media	

3.2.2 วิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์ (ตัวอย่างรายวิชา)

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	231	การเขียนบทเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	231	Script Writing for Cinema	
ภสด	233	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	233	Introduction to Cinema Production	
ภสด	241	การแต่งหน้าเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	241	Makeup for Cinema	
ภสด	331	กระบวนการและการคัดเลือกนักแสดง	2(1-2-3)
CDM	331	Casting and Audition	

3.2.3 วิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (ตัวอย่างรายวิชา)

ภสด	141	สเก็ตช์และการวาดภาพ	2(1-2-3)
CDM	141	Sketch and Drawing	
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	341	การออกแบบเพื่องานภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	341	Production Design	
ภสด	351	โครงการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)
CDM	351	Cinema Production Project	
ภสด	443	การออกแบบแสงเพื่องานภาพยนตร์	2(1-2-3)
CDM	443	Lighting Design for Cinema	

(4) หมวดวิชาเลือกเสรี กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

กำหนดให้เรียนจากรายวิชาที่ไม่ใช่วิชาเอก ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต