



หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

คณะศิลปกรรม  
มหาวิทยาลัยรังสิต  
พ.ศ. 2550

## สารบัญ

	หน้า
1. ชื่อหลักสูตร.....	4
2. ชื่อปริญญา.....	4
3. หน่วยงานที่รับผิดชอบ.....	4
4. ปรัชญาและ/หรือวัตถุประสงค์ของหลักสูตร.....	4
5. กำหนดการเปิดสอน.....	5
6. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา.....	5
7. การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา.....	5
8. ระบบการศึกษา.....	6
9. ระยะเวลาการศึกษา.....	6
10. การลงทะเบียนเรียน.....	6
11. การวัดผลและการสำเร็จการศึกษา.....	7
12. อาจารย์ผู้สอน.....	8
13. จำนวนนักศึกษา.....	8
14. สถานที่และอุปกรณ์การสอน.....	8
15. ห้องสมุด.....	8
16. หลักสูตร	
16.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร.....	9
16.2 โครงสร้างหลักสูตร.....	9
16.3 รายวิชา.....	9
16.4 แผนการศึกษา.....	12
16.5 คำอธิบายรายวิชา.....	14
17. การประกันคุณภาพของหลักสูตร.....	22
18. การพัฒนาหลักสูตร.....	22

## สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางหมายเลข 1	จำนวนนักศึกษาในสาขาที่จะรับเข้าศึกษาและ ที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา ในแต่ละปีการศึกษา	23
ตารางหมายเลข 2	รายละเอียดเกี่ยวกับอาจารย์หัวหน้าสาขาวิชา	24
ตารางหมายเลข 3	รายละเอียดเกี่ยวกับอาจารย์ประจำสาขาวิชา	25
ตารางหมายเลข 4	รายละเอียดเกี่ยวกับอาจารย์ประจำร่วมสอน	27
ตารางหมายเลข 5	รายละเอียดเกี่ยวกับอาจารย์พิเศษ	29
ตารางหมายเลข 6	จำนวนบุคลากรในสาขาวิชาที่มีอยู่เมื่อเริ่มโครงการและ ที่คาดว่าจะจัดหาเพิ่มขึ้นภายในเวลา 5 ปี	30
ตารางหมายเลข 7	จำนวนและรายละเอียดเกี่ยวกับบุคลากรประจำสำนักหอสมุดที่มีอยู่ เมื่อเริ่มโครงการและที่คาดว่าจะจัดหาเพิ่มขึ้นภายในเวลา 5 ปี	31
ตารางหมายเลข 8	จำนวนหนังสือที่มีอยู่ในสำนักหอสมุดของมหาวิทยาลัยรังสิต	32
ตารางหมายเลข 9	จำนวนวารสารที่มีอยู่ในสำนักหอสมุดของมหาวิทยาลัยรังสิต	34
ตารางหมายเลข 10	จำนวนและรายชื่อหนังสือสำหรับสาขาวิชาในสำนักหอสมุด ของมหาวิทยาลัยรังสิตที่มีอยู่เมื่อเริ่มโครงการ	35
ตารางหมายเลข 11	รายชื่อวารสารสำหรับสาขาวิชาในสำนักหอสมุด ของมหาวิทยาลัยรังสิตที่มีอยู่เมื่อเริ่มโครงการ	58
ตารางหมายเลข 12	จำนวนและชนิดของอุปกรณ์การศึกษาในสาขาวิชาที่มีอยู่ เมื่อเริ่มโครงการและที่คาดว่าจะจัดหาเพิ่มขึ้นภายในเวลา 5 ปี	65
ตารางหมายเลข 13	พื้นที่ใช้สอยในรูปอาคารสำหรับสาขาวิชาเมื่อเริ่มโครงการ	68
ตารางหมายเลข 14	พื้นที่ใช้สอยในรูปอาคารสำหรับสาขาวิชาที่คาดว่าจะจัดหาเพิ่มขึ้น	76

**หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต**  
**สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต**  
**คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต**  
**พ.ศ.2550**

---

**1. ชื่อหลักสูตร**

ภาษาไทย	:	หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
ภาษาอังกฤษ	:	Master of Fine Arts Program in Computer Art

**2. ชื่อปริญญา**

ชื่อเต็ม (ภาษาไทย)	:	ศิลปมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์อาร์ต)
ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ)	:	Master of Fine Arts (Computer Art)
อักษรย่อ (ภาษาไทย)	:	ศป.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต)
อักษรย่อ (ภาษาอังกฤษ)	:	M.F.A. (Computer Art)

**3. หน่วยงานที่รับผิดชอบ**

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต

**4. ปรัชญาและ/หรือวัตถุประสงค์ของหลักสูตร**

**4.1 ปรัชญา**

ศิลปะและงานทางด้านกราฟิกออกแบบ คือ ศาสตร์ซึ่งเกิดจากการบูรณาการอย่างละเอียดอ่อน ระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี อันเป็นผลของกระบวนการพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของมนุษยชาติ เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมอันเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจ อีกทั้งเป็นเครื่องบ่งบอกถึงวัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย

คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเปิดการศึกษาทางด้านคอมพิวเตอร์อาร์ต เพื่อผลิตมหาบัณฑิตระดับปริญญาโท โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาองค์กรและประเทศชาติให้เกิดประโยชน์สูงสุด

#### 4.2 วัตถุประสงค์

1. เน้นการพัฒนากระบวนการความคิด การวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อสามารถนำไปสร้างสรรค์งานในวิชาชีพคอมพิวเตอร์อาร์ตขั้นสูงอย่างมีระบบ
2. เน้นการฝึกทักษะและการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับการสร้างงานคอมพิวเตอร์อาร์ตขั้นสูง
3. เสริมความรู้เกี่ยวกับกระบวนการจัดการและการบริหารธุรกิจคอมพิวเตอร์อาร์ต ตลอดจนการเปิดโลกทัศน์และวิธีคิดใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### 5. กำหนดการเปิดสอน

เริ่มเปิดดำเนินการสอนตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โดยเปิดเป็นภาคสมทบ

#### 6. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 6.1 สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาตรีจากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการหรือสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือนรับรอง
- 6.2 ไม่เคยต้องโทษตามคำพิพากษาของศาล เว้นแต่ในกรณีที่โทษนั้นเกิดจากความผิดอันได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดอันเป็นลหุโทษ
- 6.3 ไม่เคยเป็นผู้มีความประพฤติเสียหาย
- 6.4 ไม่เป็นคนวิกลจริต และไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรง หรือโรคอื่นซึ่งสังคมรังเกียจ

#### 7. การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา

- 7.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาขั้นต่ำสุดระดับปริญญาตรีในสาขาดังต่อไปนี้ คอมพิวเตอร์อาร์ต คอมพิวเตอร์กราฟิก ดิจิตอลอาร์ต ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบตกแต่งภายใน ประยุกต์ศิลป์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ จิตรกรรม ทัศนศิลป์ วิจิตรศิลป์ นฤมิตรศิลป์ นิเทศศาสตร์ การโฆษณา การสื่อสารมวลชน การถ่ายภาพ ภาพยนตร์และ สาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง
- 7.2 เป็นผู้ที่สอบผ่านความรู้พื้นฐานด้านศิลปะและการออกแบบของหลักสูตร
- 7.3 เป็นผู้ที่มิฉะนั้นเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.5 และมีประสบการณ์ทำงานในสาขาศิลปะและการออกแบบทางด้านคอมพิวเตอร์อาร์ตหรือคอมพิวเตอร์กราฟิก ไม่ต่ำกว่า 2 ปี โดยพิจารณาจากผลงานทางด้านศิลปะและการออกแบบ
- 7.4 หากผู้สมัครเข้ารับการศึกษามีได้สำเร็จการศึกษาในสาขาวิชาข้างต้นให้อยู่ในความเห็นของหัวหน้าหลักสูตร
- 7.5 ผ่านการสอบคัดเลือกภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย

## 8. ระบบการศึกษา

ใช้ระบบทวิภาคโดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ หนึ่งภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

## 9. ระยะเวลาการศึกษา

ระยะเวลาการศึกษาไม่เกิน 5 ปีการศึกษา นับจากภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในหลักสูตร

## 10. การลงทะเบียนเรียน

ระบบทวิภาคต้องลงทะเบียนรายวิชาไม่ต่ำกว่า 6 หน่วยกิต และไม่เกิน 15 หน่วยกิต

## 11. การวัดผลและการสำเร็จการศึกษา

### 11.1 การวัดผล

- 11.1.1 มหาวิทยาลัยดำเนินการวัดและประเมินผลแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนเรียน การวัดผลและประเมินผลอาจกระทำโดยการสอบหรือวิธีอื่นตามที่คณะที่รับผิดชอบรายวิชาจะกำหนดการสอบในแต่ละรายวิชาให้มีอย่างน้อยสองครั้ง
- 11.1.2 การวัดและประเมินผลเป็นหน้าที่และรับผิดชอบของอาจารย์ผู้สอน หรือผู้ที่คณะที่รับผิดชอบรายวิชาจะกำหนด
- 11.1.3 ทุกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียน นักศึกษาต้องมีเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละแปดสิบของเวลาศึกษาทั้งหมดหรือได้ทำงานในรายวิชานั้นจนเป็นที่เพียงพอตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด จึงจะมีสิทธิ์ได้รับการวัดและประเมินผล เว้นแต่จะได้รับการอนุมัติเป็นกรณีพิเศษจากคณบดี เมื่อคณบดีเห็นว่าเวลาศึกษาที่ไม่ครบนั้น เนื่องจากเหตุอันจะโทษนักศึกษาผู้นั้นมิได้
- 11.1.4 การวัดการสอบประมวลความรู้ การสอบวัดคุณสมบัติ และการสอบวิทยานิพนธ์เป็นหน้าที่และความรับผิดชอบของหัวหน้าหลักสูตรและอาจารย์ที่ปรึกษา โดยจะต้องเป็นไปตามที่บัณฑิตวิทยาลัยกำหนด
- 11.1.5 ผลงานวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาในระดับปริญญาโทจะต้องรับการตีพิมพ์ หรืออย่างน้อยดำเนินการให้ผลงานหรือส่วนหนึ่งของผลงานได้รับการตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งพิมพ์ทางวิชาการหรือนำเสนอต่อที่ประชุมวิชาการที่มีรายงานการประชุม (Proceeding)
- 11.1.6 การวัดและประเมินผลในแต่ละวิชาให้ประเมินเป็นอักษรระดับขั้น (Letter Grades) ที่มีค่าระดับขั้น (Numeric Grades) และสัญลักษณ์ที่ไม่มีค่าระดับ ดังต่อไปนี้

ระดับชั้นมี 6 ระดับดังต่อไปนี้

ระดับชั้น	ความหมาย	ค่าระดับชั้น (ต่อหนึ่งหน่วยกิต)
A	ดีเยี่ยม	4.0
B+	ดีมาก	3.5
B	ดี	3.0
C+	พอใช้	2.5
C	อ่อนมาก	2.0
F	ตก	0.0

สัญลักษณ์ที่ไม่มีค่าระดับ มีความหมายดังนี้

- S หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในระดับชั้นเป็นที่น่าพอใจและหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสมได้
- U หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในชั้นไม่เป็นที่พอใจ และไม่นับหน่วยกิตให้
- W หมายความว่า ถอนหรือยกเลิกการลงทะเบียนเรียน ใช้เมื่อนักศึกษาได้รับการอนุมัติให้ถอนหรือยกเลิกการลงทะเบียนเรียนวิชานั้น ตามความในข้อ 21.2.2 แห่งข้อบังคับนี้ หรือเมื่อได้รับการอนุมัติให้ลาพักการศึกษา
- I หมายความว่า การวัดและประเมินผลยังไม่สมบูรณ์ใช้เมื่ออาจารย์ผู้สอน โดยความเห็นชอบของหัวหน้าหลักสูตรที่รับผิดชอบรายวิชานั้นเห็นสมควรให้รอการวัดและประเมินผลไว้ก่อน เนื่องจากนักศึกษายังปฏิบัติงานซึ่งเป็นส่วนประกอบการศึกษาวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์ เมื่อได้สัญลักษณ์ I ในรายวิชาใดนักศึกษาต้องดำเนินการติดต่ออาจารย์ผู้สอนหรือภาควิชาที่รับผิดชอบรายวิชานั้น เพื่อให้มีการวัดและประเมินผลเพิ่มเติมภายในเวลา 3 สัปดาห์ ในกรณีที่มีเหตุอันควร อาจารย์ผู้สอน หรือภาควิชาที่รับผิดชอบรายวิชานั้นอาจอนุญาตให้ขยายกำหนดเวลาดังกล่าวได้ แต่ทั้งนี้ไม่เกิน 2 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติถัดไป เมื่อพ้นกำหนดดังกล่าวยังไม่สามารถวัดและประเมินผลได้ สัญลักษณ์ I จะเปลี่ยนเป็นระดับชั้น F หรือสัญลักษณ์ U แล้วแต่กรณีทันที

IP หมายความว่า การศึกษาในรายวิชานั้นยังไม่สิ้นสุด การให้ สัญลักษณ์ IP จะกระทำได้เฉพาะรายวิชาที่มีการเรียนหรือปฏิบัติงาน ต่อเนื่องกันมากกว่าหนึ่งภาคการศึกษา สัญลักษณ์ IP จะถูกเปลี่ยนเมื่อการเรียนหรือการปฏิบัติงานในรายวิชานั้นสิ้นสุด และมีการประเมินผลการศึกษาเป็นระดับขั้น หรือ สัญลักษณ์ S หรือ U ตามแต่กรณี

## 11.2 การสำเร็จการศึกษา

- 11.2.1 ได้ศึกษาและผ่านการวัดและประเมินผลรายวิชาต่างๆและสอบผ่านวิทยานิพนธ์ รวมทั้งเกณฑ์อื่นๆครบถ้วนตามหลักสูตรและข้อกำหนดของสาขาวิชา
- 11.2.2 ได้ระดับแต้มคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 3.00 (จากระบบ 6 ระดับคะแนน)
- 11.2.3 ดีพิมพ์เผยแพร่วิทยานิพนธ์ ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิตว่าด้วยมาตรฐาน การศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2549

## 12. อาจารย์ผู้สอน

- 12.1 อาจารย์หัวหน้าสาขาวิชา จำนวน 1 คน รายละเอียดตามตารางหมายเลข 2
- 12.2 อาจารย์ประจำสาขาวิชา จำนวน 5 คน รายละเอียดตามตารางหมายเลข 3
- 12.3 อาจารย์ประจำร่วมสอน จำนวน 6 คน รายละเอียดตามตารางหมายเลข 4
- 12.4 อาจารย์พิเศษ จำนวน 6 คน รายละเอียดตามตารางหมายเลข 5

## 13. จำนวนนักศึกษา

จำนวนนักศึกษาที่มหาวิทยาลัยจะรับเข้าศึกษาและจำนวนบัณฑิตที่คาดว่าจะจบ รายละเอียดตามตาราง หมายเลข 1

## 14. สถานที่และอุปกรณ์การสอน

- 14.1 สถานที่ รายละเอียดตามตารางหมายเลข 13
- 14.2 อุปกรณ์การสอน รายละเอียดตามตารางหมายเลข 12

## 15. ห้องสมุด

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยรังสิต ปัจจุบันมีฐานะเทียบเท่าคณะเป็นอาคารถาวร 6 ชั้น มีเนื้อที่รวม 9,285 ตารางเมตร ประกอบไปด้วยอุปกรณ์ หนังสือและตำรา บทความทางวิชาการ นิตยสาร วิศวกรรมศาสตร์ นิตยสารวิทยาศาสตร์ วารสาร หนังสือพิมพ์ และสิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ จำนวนมาก ทั้งยังประกอบไปด้วยอุปกรณ์ โสตทัศนศึกษา ที่ครบสมบูรณ์แบบ อาทิเช่น วิดิทัศน์ คอมพิวเตอร์

ห้องฉายภาพยนตร์ เป็นต้น ตลอดจนให้บริการการสืบค้นข้อมูลต่างๆ อีกด้วย ปัจจุบันจำนวนหนังสือทั้งหมดของมหาวิทยาลัยรังสิต มีดังนี้

- 15.1 หนังสือที่มีอยู่ในสำนักหอสมุด มีจำนวน 111,592 เล่ม  
ภาษาไทย 68,183 เล่ม   ภาษาอังกฤษ 43,409 เล่ม
- 15.2 วารสารที่มีอยู่ในสำนักหอสมุด มีจำนวน 965 เล่ม  
ภาษาไทย 559 เล่ม   ภาษาอังกฤษ 406 เล่ม
- 15.3 หนังสือสำหรับสาขาวิชาในสำนักหอสมุด มีจำนวน 4,333 เล่ม  
ภาษาไทย 576 เล่ม   ภาษาอังกฤษ 2,233 เล่ม
- 15.4 วารสารสำหรับสาขาวิชาในสำนักหอสมุด มีจำนวน 126 เล่ม  
ภาษาไทย 41 เล่ม   ภาษาอังกฤษ 85 เล่ม

## 16. หลักสูตร

16.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 42 หน่วยกิต

### 16.2 โครงสร้างหลักสูตร

#### แผน ก แบบ ก 2

หมวดวิชาเสริมพื้นฐาน	ไม่คิดหน่วยกิต
หมวดวิชาแกน	23
หมวดวิชาเลือก	6
หมวดวิชาวิทยานิพนธ์	13

### 16.3 รายวิชา

#### 16.3.1 หมวดวิชาเสริมพื้นฐาน (ไม่นับหน่วยกิตรวม)

นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาเสริมพื้นฐาน ตามความเห็นของหัวหน้าหลักสูตรหรือคณะกรรมการหลักสูตร โดยพิจารณาจากใบรับรองผลการศึกษา (Transcript) ในระดับปริญญาตรีของนักศึกษาและผลการสอบคัดเลือก และไม่นับรวมเป็นหน่วยกิตของหลักสูตร ส่วนการวัดผลรายวิชาเสริมพื้นฐานในระบบ S/U (พอใจ/ไม่พอใจ) มีดังต่อไปนี้

จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ)

ENG 500	ภาษาอังกฤษสำหรับบัณฑิตศึกษา (English for Graduate Studies)	3(3-0)
CPA 210	ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น (Introduction to 2D Animation)	3(1-4)

CPA 212	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเบื้องต้น (Introduction to 3D Animation)	3(1-4)
CPA 213	งานวีดิทัศน์และสื่อประสมเบื้องต้น (Introduction to Broadcast and Multimedia)	3(1-4)
CPA 225	การออกแบบเสียงสำหรับงานคอมพิวเตอร์อาร์ต (Sound Design for Computer Art)	3(1-4)
<b>16.3.2</b>	<b><u>หมวดวิชาแกน</u></b>	<b>23 หน่วยกิต</b>
CPA 661	คอมพิวเตอร์อาร์ต สตูดิโอ 1 (Computer Art Studio I)	4(1-6)
CPA 662	การออกแบบเสียงขั้นสูง (Advanced Sound Design)	3(1-4)
CPA 663	การบริหารจัดการธุรกิจคอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art Business Management)	3(3-0)
CPA 664	คอมพิวเตอร์อาร์ต สตูดิโอ 2 (Computer Art Studio II)	4(1-6)
CPA 665	เทคนิคการซ้อนภาพขั้นสูง (Advanced Compositing)	3(1-4)
CPA 666	การผลิตหลังการถ่ายทำ (Postproduction)	3(1-4)
CPA 692	สัมมนาคอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art Seminar)	3(3-0)
<b>16.3.3</b>	<b><u>หมวดวิชาเลือก</u></b>	<b>6 หน่วยกิต</b>
	นักศึกษาสามารถเลือกลงทะเบียนรายวิชาต่อไปนี้จำนวน 6 หน่วยกิต	
CPA 671	กลยุทธ์การตลาดและการพัฒนาตราสินค้า (Strategic Brand Management)	3(3-0)
CPA 672	การเขียนบทขั้นสูงสำหรับภาพยนตร์และงานโทรทัศน์ (Advanced Script Writing for Film and Television)	3(1-4)
CPA 673	การกำกับและการควบคุมการผลิต (Directing and Production Controlling)	3(1-4)
CPA 674	โครงการภาพเคลื่อนไหว (Animation Collaborative Project)	3(1-4)

CPA 675	การกำกับภาพยนตร์ปริทัศน์ (Director Series)	3(3-0)
DGN 661	วัฒนธรรมใหม่ในยุคดิจิทัล (New Culture in Digital Age)	3(3-0)
DGN 662	การบริหารและการจัดการงานออกแบบ (Design Management and Administration)	3(3-0)
DGN 682	การสื่อสารด้วยภาพ (Communication by Image)	3(2-2)
<b>16.3.4</b>	<b><u>วิทยานิพนธ์ แผน ก แบบ ก 2</u></b>	<b>13 หน่วยกิต</b>
CPA 699	วิทยานิพนธ์ (Thesis)	13(1-36)

16.4 แผนการศึกษา  
ระบบทวิภาค

ชั้นปีที่ 1

แผน ก แบบ ก 2 (การศึกษารายวิชาและทำวิทยานิพนธ์)		
<u>ภาคการศึกษาที่ 1</u>		
CPA 661	คอมพิวเตอร์อาร์ต สตูดิโอ 1 (Computer Art Studio I)	4(1-6)
CPA 663	การบริหารจัดการธุรกิจคอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art Business Management)	3(3-0)
CPA 665	เทคนิคการซ้อนภาพขั้นสูง (Advanced Compositing)	3(1-4)
xxx xxx	วิชาเลือก	3 หน่วยกิต
<b>รวม</b>		<b>13 หน่วยกิต</b>
<u>ภาคการศึกษาที่ 2</u>		
CPA 662	การออกแบบเสียงขั้นสูง (Advanced Sound Design)	3(1-4)
CPA 664	คอมพิวเตอร์อาร์ต สตูดิโอ 2 (Computer Art Studio II)	4(1-6)
CPA 666	การผลิตหลังการถ่ายทำ (Postproduction)	3(1-4)
CPA 699	วิทยานิพนธ์ (Thesis)	13(1-36)
xxx xxx	วิชาเลือก	3 หน่วยกิต
<b>รวม</b>		<b>15 หน่วยกิต</b>

**ชั้นปีที่ 2**

<b>แผน ก แบบ ก 2</b> <b>(การศึกษารายวิชาและทำวิทยานิพนธ์)</b>		
<u>ภาคการศึกษาที่ 1</u>		
CPA 692	สัมมนาคอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art Seminar)	3(3-0)
CPA 699	วิทยานิพนธ์ (Thesis)	13(1-36)
<b>รวม</b>		<b>14 หน่วยกิต</b>

## 16.5 คำอธิบายรายวิชา

### 16.5.1 หมวดวิชาเสริมพื้นฐาน (Remedial Courses)

(ไม่นับหน่วยกิตรวม)

#### ENG 500 ภาษาอังกฤษสำหรับบัณฑิตศึกษา

3(3-0)

##### (English for Graduate Studies)

ศึกษาและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยเน้นที่การพัฒนาทักษะการอ่าน การพัฒนาการเขียนทางวิชาการเพื่อเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อทำความเข้าใจเรื่องที่น่าสนใจ โดยเฉพาะเอกสารทางวิชาการที่เป็นทั้งศัพท์เทคนิคและที่ไม่ใช่เนื้อหาเอกสารที่ใช้นามาจากหนังสือพิมพ์ บทความทางวิชาการ วารสาร รวมทั้งหนังสือตำราที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาของนักศึกษา

Study and develop English language skills with an emphasis on reading, comprehend in content areas, academic writing to supplement student's ability to read and understand as well as non-technical English. Course materials will be taken from newspapers, journal articles as well as textbook which are relevant to student's field of study.

#### CPA 210 ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น

3(1-4)

##### (Introduction to 2D Animation)

ศึกษาและปฏิบัติหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวในลักษณะ 2 มิติ และใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวในกระดาษและเทคนิคบนแผ่นใส แล้วแปลงแต่ละภาพในระบบวิดีโอ เพื่อเป็นพื้นฐานในการนำไปประยุกต์ใช้กับซอฟต์แวร์แอนิเมชัน 2 มิติต่อไป รวมถึงศึกษาประวัติภาพยนตร์การ์ตูนพอสังเขป

A study of principles for developing skills in 2D animations. Learning traditional techniques of drawing with paper and transparencies. Transfer these works to a video system and then use animation software to complete the process of making motion pictures. This course also contains lectures relating to the history of animation.

#### CPA 212 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเบื้องต้น

3(1-4)

##### (Introduction to 3D Animation)

ศึกษาและปฏิบัติเทคนิคการสร้างรูปทรงชนิดต่างๆ ในลักษณะ 3 มิติ โดยใช้พื้นฐานจากวิชาออกแบบ 2 มิติ และออกแบบ 3 มิติ รวมถึงพื้นฐานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างรูปทรง 3 มิติ และการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน เพื่อนำไปใช้ในการทำเทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ

A study of modeling three-dimensional forms using the basic skills from the two and three dimensional art-design classes. Students will create models for a 3D design software engine. These models can then be further developed and animated using the skills students acquire with the software.

**CPA 213 งานวีดิทัศน์และสื่อประสมเบื้องต้น 3(1-4)**

**(Introduction to Broadcast and Multimedia)**

ศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการแปรสภาพจากคอมพิวเตอร์เป็นวิดีโอ ทั้งในรูปแบบ Linear Editing และ Non Linear Editing ศึกษาการ Capture, Edit, Mix เพื่อนำไปใช้ในสื่อต่างๆ รวมถึงศึกษาและปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในด้านมัลติมีเดียเบื้องต้น อันได้แก่การสร้าง Text, Graphics , Drawing, Photograph, Sound และ วิดีโอ เพื่อใช้ในงานสื่อประสม( Multimedia )

This course is a study of the transformation of computer work to video presentation. It contains an overview of the many systems associated with video such as linear and non-linear editing systems. An introduction to capturing, editing and mixing is given. Students will learn how to use software related to multi-media for creating text, graphics, drawings, photographs and sound.

**CPA 225 การออกแบบเสียงสำหรับงานคอมพิวเตอร์อาร์ต 3(1-4)**

**(Sound Design for Computer Art)**

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการนำเสียงจากสิ่งรอบตัว โดยสร้างสรรค์ให้เกิดความลงตัวและสอดคล้องกัน ศึกษาระดับความสูง ต่ำของเสียง โดยใช้โปรแกรมออกแบบเสียง ทำให้เกิดคุณค่าทางศิลปะของเสียงและนำมาประยุกต์ใช้กับงานคอมพิวเตอร์อาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Study and practice techniques to capture sound from the surroundings. Create sound-scapes by designing audio to make it unique and balanced. Learn about audio levels by using sound design programs and develop proper recording techniques.

**16.5.2 หมวดวิชาแกน**

**CPA 661 คอมพิวเตอร์อาร์ต สตูดิโอ 1 4(1-6)**

**(Computer Art Studio I)**

นักศึกษาค้นคว้าและพัฒนาแนวทางที่ตนเองสนใจโดยไม่จำกัดเทคนิค เรียนรู้กระบวนการออกแบบและสร้างผลงานที่เป็นระบบ เริ่มตั้งแต่การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเป็นงานจริงแล้วพัฒนาออกมาเป็นโครงการงาน

The student researches and develops an individual style for their art without any limits on styles of expression. Learn how to create art work and art designs in terms of steps in the design structure, starting from research analysis and synthesis. Make professional art pieces and develop good structure for the procedure.

- CPA 662 การออกแบบเสียงขั้นสูง** **3(1-4)**  
**(Advanced Sound Design)**  
 ศึกษาเบื้องหลังการสร้างเสียงประกอบภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ และปฏิบัติถึง การออกแบบตลอดจนเรียนรู้การผลิต การบันทึกเสียงระบบต่างๆ
- This course offers a study in how to make the musical background for animations and motion pictures. Learn how to understand sound-designs, foley and the recording procedures included in mixing, also learn the software and systems which drive the process.
- CPA 663 การบริหารจัดการธุรกิจคอมพิวเตอร์อาร์ต** **3(3-0)**  
**(Computer Art Business Management)**  
 ศึกษาแนวโน้มของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ในธุรกิจคอมพิวเตอร์อาร์ต การจัดการการลงทุนและการหาจุดคุ้มทุน การดำเนินงาน การควบคุมงานและการประเมินผลเพื่อพัฒนางาน ตลอดจนแนวคิดใหม่ๆ ในการบริหารงานในยุคดิจิทัลและการพัฒนากลยุทธ์ทางเทคโนโลยีสำหรับงานคอมพิวเตอร์อาร์ต
- Study trends in the software and hardware industries. Learn how to manage investments and find a break-even point. How to start businesses. Controlling and evaluation of ideas for developing businesses. Develop computer technology strategies. Learn new ideas in the Digital Era business.
- CPA 664 คอมพิวเตอร์อาร์ต สตูดิโอ 2** **4(1-6)**  
**(Computer Art Studio II)**  
 ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบต่อเนื่องโดยพัฒนาจากโครงการที่ทำในวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ตสตูดิโอ 1 เพื่อสร้างงานให้สมบูรณ์ เน้นการวิเคราะห์และคิดค้นแนวทางใหม่ในการนำเสนองานออกแบบ
- Study and practice how to design the art piece continued from the projects from the Computer Art Studio I to make the piece highly perfect. The emphasis is on analyzing and creating new idea and new execution of the art piece.
- CPA 665 เทคนิคการซ้อนภาพขั้นสูง** **3(1-4)**  
**(Advanced Compositing)**  
 ศึกษาและปฏิบัติขั้นตอนการทำเทคนิคการซ้อนภาพ (Compositing) ขั้นสูง การทำเทคนิคพิเศษเพื่อใช้ในงานโทรทัศน์และงานโฆษณา

Study and practice the procedure of the technique of compositing at the advanced level, the special effects for television and commercials.

**CPA 666 การผลิตหลังการถ่ายทำ 3(1-4)**

**(Postproduction)**

ศึกษาและปฏิบัติโดยเน้นขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำ เรียนรู้เทคนิคการลำดับภาพ การใช้เสียงและเทคนิคในการแก้ไขปัญหาในงานภาพยนตร์และโทรทัศน์

Study and practice by emphasizing the post production and editing techniques, how to use the sound and all the techniques that can solve the problems in movies and television.

**CPA 692 สัมมนาคอมพิวเตอร์อาร์ต 3(3-0)**

**(Computer Art Seminar)**

สัมมนาในหัวข้อเกี่ยวกับแนวโน้มและความเคลื่อนไหวในวงการคอมพิวเตอร์อาร์ต วงการภาพยนตร์ โทรทัศน์ และธุรกิจบันเทิงต่างๆ ครอบคลุมถึงสุนทรียศาสตร์ด้านคอมพิวเตอร์อาร์ต เพื่อเปิดโลกทัศน์แก่นักศึกษาและเข้าใจระบบและกระบวนการสร้างงาน เพื่อที่จะสามารถวิเคราะห์และนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และพัฒนางานในวิชาชีพต่อไป

Seminars on current topics about the trends in the world of computers. Some seminars will focus on the mainstream of computer art, movies, television, and all kinds of industrial entertainment applications. Some seminars are about applying aesthetics to computer applications. This course helps to encourage students to develop a world-view and understand the systems, structures and procedures for creating art pieces. Students must demonstrate the ability to analyze and apply results. Students will gain the insight to create and develop their career.

**16.5.3 หมวดวิชาเลือก**

**CPA 671 กลยุทธ์การตลาดและการพัฒนาตราสินค้า 3(3-0)**

**(Strategic Brand Management)**

ศึกษาความสำคัญ แนวความคิดและการจัดการเกี่ยวกับตราสินค้า กลยุทธ์ในการวางแผนและการดำเนินงาน โดยเน้นการสร้างตราสินค้าในธุรกิจบันเทิง ตลอดจนการประเมินผลเพื่อสร้างคุณค่าตราสินค้าให้เติบโตและยั่งยืนต่อไป

Study the importance and the concepts of strategic planning and implementation and management within brand loyalty. This course emphasizes branding in the entertainment business. Students learn how to evaluate products and gain ideas about further developing the brand for

sustainability.

**CPA 672 การเขียนบทขั้นสูงสำหรับภาพยนตร์และงานโทรทัศน์ 3(1-4)**

**(Advanced Script Writing for Film and Television)**

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการเขียนบทขั้นสูง สำหรับภาพยนตร์ และงานโทรทัศน์ในรูปแบบต่างๆ เรียนรู้หลักการสร้างเนื้อหาและการพัฒนาตัวละครตลอดจนการศึกษาโครงสร้างของบทสนทนา ภาพยนตร์

Study and practice advanced screen writing techniques for feature films and television in many different kinds of styles. Learn the method and principles for creating content for character development and also learn the structure of dialogue.

**CPA 673 การกำกับและการควบคุมการผลิต 3(1-4)**

**(Directing and Production Controlling)**

ศึกษาหลักและกระบวนการในการบริหารการจัดการโครงการ การกำกับและการควบคุม การผลิตงานประเภทภาพยนตร์ซีรีส์ งานละคร และงานจัด event ต่างๆ โดยฝึกปฏิบัติการสร้างงาน การกำกับและการควบคุมการผลิตงานร่วมกันเป็นทีม

Study the principles and procedures of directing scripts and learn how to control productions effectively to produce the desired results. Learn about the film series, plays and the promotional events by practicing to create projects, directing and working as a team.

**CPA 674 โครงการงานภาพเคลื่อนไหว 3(1-4)**

**(Animation Collaborative Project)**

ศึกษาและปฏิบัติการทำโครงการงานภาพเคลื่อนไหวแบบเป็นทีม โดยเน้นการพัฒนาตัวละคร การเตรียมบทภาพยนตร์ และการทำงานอย่างเป็นระบบตลอดจน ใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบต่างๆเพื่องานที่สมบูรณ์

Study and practice how to make animation projects by working within the structure of an organized team. Emphasis is placed on character development, script interpretation, the production step-by-step system and by using all kinds of animation techniques to finish a fine work.

**CPA 675 การกำกับภาพยนตร์ปริทัศน์ 3(3-0)**

**(Director Series)**

ศึกษาผลงานและรูปแบบความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงเช่น

Federico Fellini, Akira Kurosawa, David Lean, Tim Burton, John Lasseter, Sergei Eisenstein เป็นต้น โดยเฉพาะผู้กำกับที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยในผลงาน นักศึกษาวิเคราะห์การพัฒนาผลงานที่ผ่านมาของผู้กำกับเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนางานและกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

The study of the styles and the creative concepts of outstanding directors, especially the directors who use computer graphics. Study and analyze the development of their pieces. This helps students to have a wide range of ideas and the imagination to create. The directors who have a distinguished self-visual style such as Federico Fellini, Akira Kurosawa, David Lean, Tim Burton, John Lasseter, Sergei Eisenstein and others from historical to contemporary.

### **DGN 661 วัฒนธรรมใหม่ในยุคดิจิทัล**

**3(3-0)**

#### **(New Culture in Digital Age)**

เป็นวิชาที่ว่าด้วยการจับกระแสความเปลี่ยนแปลงไปของการติดต่อสื่อสารในโลกปัจจุบัน และอนาคตโดยอาศัยสื่อคอมพิวเตอร์เป็นตัวแปรและแพร่กระจายฐานข้อมูล ความเปลี่ยนแปลงภายในสภาพสังคมที่มีผลกระทบต่อรูปแบบของการดำเนินชีวิตทั้งในแง่ของการอยู่อาศัยและการทำงานที่ส่งอิทธิพลให้เกิดปรากฏการณ์เป็นมิติใหม่ของงานออกแบบทั้งด้านความคิดและด้านกายภาพ

This is a class concerning how to capture the trends of the changing face of communications for the present and future especially communication that use computers to spread data and information. The change in society which effects the lifestyle of people is not only daily life but also working habits, and affects the design of both physical things and the intellectual concepts which surround them.

### **DGN 662 การบริหารและการจัดการงานออกแบบ**

**3(3-0)**

#### **(Design Management and Administration)**

เป็นการศึกษาหลักการบริหารและการจัดการตลาดโดยอาศัยสถานการณ์ของการบริโภคสินค้าที่เกี่ยวกับการออกแบบเป็นสื่อในการสร้างเสริมความเข้าใจให้กับนักศึกษา นักศึกษาจะได้เรียนรู้ถึงเนื้อหาของการบริหาร โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจงานออกแบบและแบบแผนของการจัดระเบียบการทำงานตามขั้นตอนของการประกอบธุรกิจงานออกแบบประเภทต่างๆ

This is a course which teaches the principles of business administration and marketing management by the use of case studies. Case studies of products and consumer services, especially products that are design products, give students understanding. Student learn the essence of administration and management, especially for design businesses and the steps to be entrepreneurs.

**DGN 682 การสื่อสารด้วยภาพ****3(2-2)****(Communication by Image)**

เป็นวิชาที่ว่าด้วยการศึกษากลไกการทำงานของเนื้อหาภายในภาพและปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ดูได้รับข้อมูลจากการมองเห็นภาพตลอดจนศึกษาถึงกระบวนการสื่อความหมายที่แฝงอยู่ในภาพทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งนี้เพื่อการสร้างเสริมประสบการณ์ในการสื่อสารและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการนำเสนอแนวความคิดในการออกแบบให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงาน

This is a class where students learn about the essence of the image and how it interacts with the viewer. It is a study of how an audience receives information from images as well as a study of the ideas behind images that convey meaning. Students gain experience by using such images and review applications of design concept that function well.

#### 16.5.4 วิทยานิพนธ์ แผน ก แบบ ก 2

CPA 699 วิทยานิพนธ์

13(1-36)

(Thesis )

เป็นการศึกษาค้นคว้าเพื่อตั้งประเด็นปัญหา และเข้าสู่กระบวนการค้นหาคำตอบโดยเริ่มตั้งแต่การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ และสังเคราะห์ตามขั้นตอนของกระบวนการออกแบบภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา และการอนุมัติของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์เป็นขั้นตอน ทั้งนี้ต้องนำเสนอผลงานขั้นต้นสุดทำต่อคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ และสาธารณชนในรูปแบบนิทรรศการหรือการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ

In this course the students will prepare research topic and working through design process starting from gathering, data analysis and synthesis. Students work step by step under the supervision of their advisors. Once the work is approved by the committee it will be displayed as a public exhibition or be published in an academic journal.

## 17. การประกันคุณภาพของหลักสูตร

### 17.1 ประเด็นการบริหารหลักสูตร

คณะกรรมการ มหาวิทยาลัยรังสิต ดำเนินการสอนโดยอาจารย์ประจำและอาจารย์พิเศษ ผู้ทรงคุณวุฒิ และบริหารหลักสูตรโดยหัวหน้าหลักสูตรและมีคณะกรรมการคณะหนึ่งเป็นผู้ควบคุมดูแล

### 17.2 ประเด็นทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

คณะกรรมการมีสถานที่ในอาคารคุณหญิงพัฒนา ชั้น 3, 5, 6, 7, 8, 9 อุปกรณ์การเรียนการสอนจะถูกจัดไว้ในห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ

### 17.3 ประเด็นการสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา

หัวหน้าหลักสูตรกำหนดอาจารย์ที่ปรึกษาให้กับนักศึกษา ตามความเหมาะสมของภาระงานของอาจารย์แต่ละคน ควบคุมดูแลการเป็นที่ปรึกษาของอาจารย์

### 17.4 ประเด็นความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และ/หรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

หัวหน้าหลักสูตรจะกำหนดภาระหน้าที่ให้กับอาจารย์ในสาขาเพื่อทำหน้าที่ติดตามความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

## 18. การพัฒนาหลักสูตร

### 18.1 ดัชนีชี้วัดมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา สำหรับหลักสูตรนี้

(1) ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยและได้มาตรฐานสากล ภายใต้กำกับดูแลของ

คณะกรรมการหลักสูตร คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต

(2) พัฒนาอาจารย์อย่างสม่ำเสมอ อาทิ

2.1 เพิ่มคุณวุฒิทางการศึกษา

2.2 การสร้างเสริมประสบการณ์ทางวิชาการ โดยเข้าร่วมอบรมสัมมนา เสนอผลงานวิจัย และร่วมเป็นวิทยากรบรรยายในการประชุมวิชาการต่างๆที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ

2.3 ส่งเสริมให้อาจารย์ทำการวิจัย โดยคณะฯและมหาวิทยาลัยสนับสนุนด้านเครื่องมือสถานที่ ตลอดจนส่งเสริมให้ขอทุนวิจัยทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

### 18.2 กำหนดการประเมินหลักสูตรตามดัชนีชี้วัดข้างต้น ทุก ๆ ระยะ 5 ปี

### 18.3 กำหนดการประเมินครั้งแรก ปี 2554