

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1	จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	134	หน่วยกิต
3.1.2	โครงสร้างหลักสูตร		
	ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	31	หน่วยกิต
	ข. หมวดวิชาเฉพาะ	97	หน่วยกิต
	ข.1 วิชาหลัก	13	หน่วยกิต
	ข.2 วิชาเฉพาะด้าน	76	หน่วยกิต
	ข.2.1 กลุ่มวิชาออกแบบมัลติมีเดีย	22	หน่วยกิต
	ข.2.2 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	12	หน่วยกิต
	ข.2.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์	12	หน่วยกิต
	ข.2.4 กลุ่มวิชาสื่อปฏิสัมพันธ์	10	หน่วยกิต
	ข.2.5 กลุ่มวิชาพื้นฐานฮาร์ดแวร์	6	หน่วยกิต
	ข.2.6 กลุ่มวิชาโครงการศึกษา	12	หน่วยกิต
	ข.2.7 กลุ่มวิชาฝึกงาน	2	หน่วยกิต
	ข.3 วิชาเอกเลือก	8	หน่วยกิต
	ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชา

ความหมายของรหัสวิชา

รหัสวิชาประกอบด้วยตัวอักษรและตัวเลขสามหลัก

รหัสตัวอักษร มีความหมายดังต่อไปนี้

CMM หมายถึง กลุ่มวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ประยุกต์-มัลติมีเดีย

LNG หมายถึง กลุ่มวิชาภาษา

GEN หมายถึง กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

MTH หมายถึง กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์

PHY หมายถึง กลุ่มวิชาฟิสิกส์

รหัสตัวเลข มีความหมายดังต่อไปนี้

รหัสตัวเลขหลักร้อย หมายถึง ระดับของวิชา

เลข 1-4	หมายถึง	วิชาการระดับปริญญาตรี
รหัสตัวเลขหลักสิบ	หมายถึง	กลุ่มวิชา
เลข 1	หมายถึง	กลุ่มวิชาออกแบบมัลติมีเดีย
เลข 2	หมายถึง	กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
เลข 3	หมายถึง	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์
เลข 4	หมายถึง	กลุ่มวิชาสื่อปฏิสัมพันธ์
เลข 5	หมายถึง	กลุ่มวิชาพื้นฐานฮาร์ดแวร์
เลข 6-7	หมายถึง	กลุ่มวิชาเอกเลือก
เลข 8	หมายถึง	กลุ่มวิชาฝึกงาน
เลข 9	หมายถึง	กลุ่มวิชาโครงการนักศึกษา
รหัสตัวเลขหน่วย	หมายถึง	ลำดับวิชา

รายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	31	หน่วยกิต
วิชาบังคับ	25	หน่วยกิต
1. กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย		
GEN 101 พลศึกษา (Physical Education)		1(0-2-2)
2. กลุ่มวิชาคุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต		
GEN 111 มนุษย์กับหลักจริยศาสตร์เพื่อการดำเนินชีวิต (Man and Ethics of Living)		3(3-0-6)
3. กลุ่มวิชาการเรียนรู้ตลอดชีวิต		
GEN 121 ทักษะการเรียนรู้และการแก้ปัญหา (Learning and Problem Solving Skills)		3(3-0-6)
4. กลุ่มวิชาการคิดอย่างมีระบบ		
GEN 231 มหัศจรรย์แห่งความคิด (Miracle of Thinking)		3(3-0-6)

หมายเหตุ รายวิชา GEN 121 ทักษะการเรียนรู้และการแก้ปัญหา และรายวิชา GEN 231 มหัศจรรย์แห่งความคิด เป็นการบูรณาการเนื้อหาวิชาทางด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ อยู่ในสองรายวิชานี้

5. กลุ่มวิชาคุณค่าและความงาม

GEN 241 ความงดงามแห่งชีวิต 3(3-0-6)
(Beauty of Life)

6. กลุ่มวิชาเทคโนโลยี นวัตกรรมและการจัดการ

GEN 351 การบริหารจัดการยุคใหม่และภาวะผู้นำ 3(3-0-6)
(Modern Management and Leadership)

7. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

LNG 101 ภาษาอังกฤษทั่วไป 3(3-0-6)
(General English)

LNG 102 ภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค 3(3-0-6)
(Technical English)

LNG 103 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในที่ทำงาน 3(3-0-6)
(English for Workplace Communication)

หมายเหตุ วิชาภาษาอังกฤษนักศึกษาต้องเรียนอย่างน้อย 9 หน่วยกิต ขึ้นอยู่กับระดับคะแนนตามที่สายวิชาภาษากำหนด ซึ่งอาจเป็นวิชาภาษาในระดับที่สูงขึ้นถ้านักศึกษามีผลคะแนนเป็นไปตามเกณฑ์

วิชาบังคับเลือก

6 หน่วยกิต

โดยรายวิชาต้องไม่อยู่ในกลุ่มวิชาเดียวกัน

1. กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย

GEN 301 การพัฒนาสุขภาพแบบองค์รวม 3(3-0-6)
(Holistic Health Development)

2. กลุ่มวิชาคุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต

GEN 211 ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6)
(The Philosophy of Sufficiency Economy)

GEN 311	จริยศาสตร์ในสังคมฐานวิทยาศาสตร์ (Ethics in Science-Based Society)	3(3-0-6)
GEN 411	การพัฒนาบุคลิกภาพและการพูดในที่สาธารณะ (Personality Development and Public Speaking)	3(2-2-6)
GEN 412	ศาสตร์และศิลป์ในการดำเนินชีวิตและการทำงาน (Science and Art of Living and Working)	3(3-0-6)
3. กลุ่มวิชาการเรียนรู้ตลอดชีวิต		
GEN 321	ประวัติศาสตร์อารยธรรม (The History of Civilization)	3(3-0-6)
GEN 421	สังคมศาสตร์บูรณาการ (Integrative Social Sciences)	3(3-0-6)
4. กลุ่มวิชาการคิดอย่างมีระบบ		
GEN 331	มนุษย์กับการใช้เหตุผล (Man and Reasoning)	3(3-0-6)
5. กลุ่มวิชาคุณค่าและความงาม		
GEN 341	ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย (Thai Indigenous Knowledge)	3(3-0-6)
GEN 441	วัฒนธรรมและการท่องเที่ยว (Culture and Excursion)	3(2-2-6)
6. กลุ่มวิชาเทคโนโลยีนวัตกรรมและการจัดการ		
GEN 352	เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Technology and Innovation for Sustainable Development)	3(3-0-6)
GEN 353	จิตวิทยาการจัดการ (Managerial Psychology)	3(3-0-6)
7. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร		
LNG 121	การเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรม Learning Language and Culture	3(3-0-6)
LNG 122	การเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง (English through Independent Learning)	3(0-6-6)

LNG 231	สุนทรียะแห่งการอ่าน (Reading Appreciation)	3(3-0-6)
LNG 232	การแปลเบื้องต้น (Basic Translation)	3(3-0-6)
LNG 233	การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Reading)	3(3-0-6)
LNG 234	การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)	3(3-0-6)
LNG 235	ภาษาอังกฤษเพื่องานชุมชน (English for Community Work)	3 (2-2-6)
LNG 243	การอ่านและการเขียนเพื่อความสำเร็จในวิชาชีพ (Reading and Writing for Career Success)	3(3-0-6)
LNG 294	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและงานอาชีพ (Thai for Communication and Careers)	3(3-0-6)
LNG 295	ทักษะการพูดภาษาไทย (Speaking Skills in Thai)	3(3-0-6)
LNG 296	ทักษะการเขียนภาษาไทย (Writing Skills in Thai)	3(3-0-6)
LNG 410	ภาษาอังกฤษธุรกิจ (Business English)	3(3-0-6)
ข. หมวดวิชาเฉพาะ		97 หน่วยกิต
ข.1 วิชาหลัก		13 หน่วยกิต
PHY 101	ฟิสิกส์สำหรับนักศึกษาวิทยาศาสตร์ 1 (General Physics for Science Students I)	3 (3 – 0 – 6)
MTH 111	แคลคูลัส 1 (Calculus I)	3 (3 – 0 – 6)
MTH 112	แคลคูลัส 2 (Calculus II)	3 (3 – 0 – 6)
CMM 131	วิยุตคณิต	2 (2 – 0 – 4)

	(Discrete Mathematics)	
CMM 332	ฟิสิกส์สำหรับไฟฟ้า แสง และเสียง (Physics for Electronic, Light and Sound)	2 (2 – 0 – 4)
ข.2 วิชาเฉพาะด้าน		76 หน่วยกิต
ข.2.1 กลุ่มวิชาออกแบบมัลติมีเดีย		22 หน่วยกิต
CMM 110	ปฏิบัติการทัศนศิลป์ (Visual Laboratory)	2(1 – 2 – 4)
CMM 111	พื้นฐานการออกแบบ (Design Fundamentals)	2(1 – 2 – 4)
CMM 113	การถ่ายภาพสำหรับงานมัลติมีเดีย (Photography for Multimedia)	2(1 – 2 – 4)
CMM 116	การวาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing)	2(1 – 2 – 4)
CMM 210	การจัดองค์ประกอบในงานหลังกระบวนการผลิต (Compositing)	2(0 – 4 – 4)
CMM 211	การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)	2(1 – 2 – 4)
CMM 215	การวางหน้าและการออกแบบตัวอักษร (Page Layout and Typography Design)	2(1 – 2 – 4)
CMM 216	การออกแบบเสียงดิจิทัล (Digital Sound Design)	2(0 – 4 – 4)
CMM 217	การออกแบบตัวละครและการเคลื่อนไหว (Character Design and Figure in Motion)	2(2 – 0 – 4)
CMM 218	การสร้างแบบจำลองและแอนิเมชัน 3 มิติ (3 Dimensional Modeling and Animation)	2(0 – 4 – 4)
CMM 219	การผลิตวิดีโอทัศน์ (Video Production)	2(1 – 2 – 4)

ข.2.2	กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	12	หน่วยกิต
CMM 221	ระบบเว็บและเทคโนโลยี (Web Systems and Technology)		2(1 – 2 – 4)
CMM 222	การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Data Analytics in Information Technology)		2(2 – 0 – 4)
CMM 223	ระบบจัดการฐานข้อมูล (Database Management System)		2(1 – 2 – 4)
CMM 320	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ (Information System Analysis and Design)		2(1 – 2 – 4)
CMM 420	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (Management Information Systems)		2(2 – 0 – 4)
CMM 421	เครือข่าย (Networking)		2(1 – 2 – 4)
ข.2.3	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์	12	หน่วยกิต
CMM 130	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม (Data Structures and Algorithms)		2(2 – 0 – 4)
CMM 133	รูปแบบและกฎและการปฏิบัติของภาษาโปรแกรม (Syntax, Semantics and Pragmatics of Programing Languages)		2(2 – 0 – 4)
CMM 134	โปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming)		2(1 – 2 – 4)
CMM 231	จริยธรรมและกฎหมายทางเทคโนโลยี (Ethics and Laws for Technology)		2(2 – 0 – 4)
CMM 236	เรขภาพคอมพิวเตอร์ (Computer Graphics)		2(2 – 0 – 4)
CMM 331	การประมวลผลภาพ (Image Processing)		2(2 – 0 – 4)

ข.2.4 กลุ่มวิชาสื่อปฏิสัมพันธ์		10	หน่วยกิต
CMM 240	การพัฒนาเว็บ 1 (Web Development I)		2(1 – 2 – 4)
CMM 341	การโต้ตอบระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (Human Computer Interaction)		2(1 – 2 – 4)
CMM 342	การออกแบบและการพัฒนาเกม (Game Design and Development)		2(1 – 2 – 4)
CMM 344	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction Development)		2(1 – 2 – 4)
CMM 346	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์แบบเคลื่อนที่ 1 (Mobile Application Development I)		2(1 – 2 – 4)
ข.2.5 กลุ่มวิชาพื้นฐานฮาร์ดแวร์		6	หน่วยกิต
CMM 350	แนวคิดวงจรอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัล (Electronic and Digital Circuit Concept)		2(2 – 0 – 4)
CMM 351	ปฏิบัติการทางอิเล็กทรอนิกส์และไมโครคอนโทรลเลอร์ (Electronics and Microcontroller Laboratory)		2(1 – 2 – 4)
CMM 352	ปฏิบัติการทางเซนเซอร์และตัวขับเคลื่อน (Sensors and Activators Laboratory)		2(1 – 2 – 4)
ข.2.6 กลุ่มวิชาโครงการศึกษา		12	หน่วยกิต
CMM 392	การออกแบบเครื่องมือทางการวิจัย (Design Research Tools)		2(2 – 0 – 4)
CMM 393	การจัดการรวบรวมข้อมูลทางสถิติ (Statistical Data Management)		2(2 – 0 – 4)
CMM 492	การวิจัยออนไลน์ (Online Research)		2(1 – 2 – 4)
CMM 493	การบริหารโครงการ (Project Management)		2(2 – 0 – 4)
CMM 498	โครงการศึกษาทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Project Study in Multimedia Technology)		1(0 – 2 – 2)

CMM 499	โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Project in Multimedia Technology)		3(0 – 6 – 6)
ข.2.7 กลุ่มวิชาฝึกงาน		2	หน่วยกิต
CMM 281	ฝึกงาน (Professional Training)		2 (S/U)
ข.3 วิชาเอกเลือก		8	หน่วยกิต
CMM 361	สตูดิโอแอนิเมชัน 1 (Animation Studio I)		2(0 – 4 – 4)
CMM 362	สตูดิโอแอนิเมชัน 2 (Animation Studio II)		2(0 – 4 – 4)
CMM 365	สตูดิโอการออกแบบสื่อสารทางการมองเห็น 1 (Visual Communication Design Studio I)		2(0 – 4 – 4)
CMM 366	สตูดิโอการออกแบบสื่อสารทางการมองเห็น 2 (Visual Communication Design Studio II)		2(0 – 4 – 4)
CMM 367	การพัฒนาเว็บ 2 (Web Development II)		2(1 – 2 – 4)
CMM 368	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์แบบเคลื่อนที่ 2 (Mobile Application Development II)		2(1 – 2 – 4)
CMM 370	การออกแบบการจัดแสง (Lighting Design)		2(0 – 4 – 4)
CMM 463	สตูดิโอแอนิเมชัน 3 (Animation Studio III)		2(0 – 4 – 4)
CMM 464	การออกแบบแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design)		2(0 – 4 – 4)
CMM 465	สุนทรียศาสตร์ในงานการออกแบบดิจิทัล (Digital Design Aesthetics)		2(0 – 4 – 4)
CMM 467	การประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Cloud Computing)		2 (1 – 2 – 4)

CMM 468	การพัฒนาเครื่องมือทางซอฟต์แวร์ (Software Tools Development)	2 (1 – 2 – 4)
CMM 471	การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effects)	2(0 – 4 – 4)

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

ให้เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

3.1.4 แผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
LNG 101	ภาษาอังกฤษทั่วไป	3 (3-0-6)
GEN 231	มหัศจรรย์แห่งความคิด	3 (3-0-6)
MTH 111	แคลคูลัส 1	3 (3-0-6)
PHY 101	ฟิสิกส์สำหรับนักศึกษาวิทยาศาสตร์ 1	3 (3-0-6)
CMM 110	ปฏิบัติการทัศนศิลป์	2 (1-2-4)
CMM 133	รูปแบบและกฎและการปฏิบัติของภาษาโปรแกรม	2 (2-0-4)
CMM 134	โปรแกรมเชิงวัตถุ	2 (1-2-4)
		รวม 18 (16-4-36)
จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ = 56		

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
LNG 102	ทักษะและกลยุทธ์ภาษาอังกฤษ	3 (3-0-6)
GEN 241	ความงดงามแห่งชีวิต	3 (3-0-6)
MTH 112	แคลคูลัส 2	3 (3-0-6)
CMM 111	พื้นฐานการออกแบบ	2 (1-2-4)
CMM 113	การถ่ายภาพสำหรับงานมัลติมีเดีย	2 (1-2-4)
CMM 116	การวาดเส้นสร้างสรรค์	2 (1-2-4)
CMM 130	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม	2 (2-0-4)
CMM 131	วิฤตคณิต	2 (2-0-4)
		รวม 19 (16-6-38)
จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ = 60		

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
LNG 103	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	3 (3 – 0 – 6)
GEN 111	มนุษย์กับหลักจริยศาสตร์เพื่อการดำเนินชีวิต	3 (3 – 0 – 6)
CMM 210	การจัดองค์ประกอบในงานหลังกระบวนการผลิต	2 (0 – 4 – 4)
CMM 211	การออกแบบกราฟิก	2 (1 – 2 – 4)
CMM 215	การวางหน้าและการออกแบบตัวอักษร	2 (1 – 2 – 4)
CMM 216	การออกแบบเสียงดิจิทัล	2 (0 – 4 – 4)
CMM 221	ระบบเว็บและเทคโนโลยี	2 (1 – 2 – 4)
CMM 240	การพัฒนาเว็บ 1	<u>2 (1 – 2 – 4)</u>
	รวม	<u>18 (10 – 16 – 36)</u>

จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ = 62

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GEN 121	ทักษะการเรียนรู้และการแก้ปัญหา	3 (3 – 0 – 6)
CMM 217	การออกแบบตัวละครและการเคลื่อนไหว	2 (2 – 0 – 4)
CMM 218	การสร้างแบบจำลองและแอนิเมชัน 3 มิติ	2 (0 – 4 – 4)
CMM 219	การผลิตวีดิทัศน์	2 (1 – 2 – 4)
CMM 222	การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	2 (2 – 0 – 4)
CMM 223	ระบบจัดการฐานข้อมูล	2 (1 – 2 – 4)
CMM 231	จริยธรรมและกฎหมายทางเทคโนโลยี	2 (2 – 0 – 4)
CMM 236	เรขภาพคอมพิวเตอร์	<u>2 (2 – 0 – 4)</u>
	รวม	<u>17 (13 – ๓ – 34)</u>

จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ = 55

ภาคการศึกษาพิเศษ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
CMM 281	ฝึกงาน	2 (S/U)

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GEN 101	พลศึกษา	1 (0 – 2 – 2)
GEN xxx	วิชาบังคับเลือกจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไป 1	3 (3 – 0 – 6)
CMM 331	การประมวลผลภาพ	2 (2 – 0 – 4)
CMM 332	ฟิสิกส์สำหรับไฟฟ้า แสง และเสียง	2 (2 – 0 – 4)
CMM 341	การโต้ตอบระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	2 (1 – 2 – 4)
CMM 350	แนวคิดวงจรอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัล	2 (2 – 0 – 4)
CMM 351	ปฏิบัติการทางอิเล็กทรอนิกส์และไมโครคอนโทรลเลอร์	2 (1 – 2 – 4)
CMM xxx	วิชาเอกเลือก 1	2 (x – x – x)
รวม		<u>16 (11+x – 6+x – 28+x)</u>
		จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ = 45+x

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
CMM 320	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ	2 (1 – 2 – 4)
CMM 342	การออกแบบและการพัฒนาเกม	2 (1 – 2 – 4)
CMM 344	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	2 (1 – 2 – 4)
CMM 346	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์แบบเคลื่อนที่ 1	2 (1 – 2 – 4)
CMM 352	ปฏิบัติการทางเซนเซอร์และตัวขับเคลื่อน	2 (1 – 2 – 4)
CMM 392	การออกแบบเครื่องมือทางการวิจัย	2 (2 – 0 – 4)
CMM 393	การจัดการรวบรวมข้อมูลทางสถิติ	2 (2 – 0 – 4)
CMM xxx	วิชาเอกเลือก 2	2 (x – x – x)
รวม		<u>16 (9+x – 10+x – 28+x)</u>
		จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ = 47+x

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GEN 351	การบริหารจัดการยุคใหม่และภาวะผู้นำ	3 (3 - 0 - 6)
CMM 493	การบริหารโครงการ	2 (1 - 2 - 4)
CMM 420	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	2 (2 - 0 - 4)
CMM 421	เครือข่าย	2 (1 - 2 - 4)
CMM 492	การวิจัยออนไลน์	2 (1 - 2 - 4)
CMM 498	โครงการศึกษาทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	1 (0 - 2 - 2)
CMM xxx	วิชาเอกเลือก 3	2 (x - x - x)
XXX xxx	วิชาเลือกเสรี 1	3 (x - x - x)

รวม 17 (8+x - 8+x - 24+x)

จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ = 40+x

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
GEN xxx	วิชาบังคับเลือกจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไป 2	3 (3 - 0 - 6)
CMM 499	โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3 (0 - 6 - 6)
CMM xxx	วิชาเอกเลือก 4	2 (x - x - x)
XXX xxx	วิชาเลือกเสรี 2	3 (x - x - x)

รวม 11 (3+x - 6+x - 12+x)

จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ = 21+x