TECH

PROGRAM PROFILE



BACHELOR OF SCIENCE PROGRAM IN MEDIA TECHNOLOGY.

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
โครงการร่วมบริหารหลักสูตร

www.media.kmutt.ac.th

KMUTT | CREATIVE MEDIA

CURRICULUM
หลักสูตรการเรียน

หลักสูตรที่สร้างโอกาสและแรงบันดาลใจสำหรับผู้ที่สนใจโลกของเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาบัณฑิตให้มีความเชี่ยวชาญใน เทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Technology) และการใช้งาน ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ อย่างมืออาชีพ ครอบคลุมหัวข้อที่ล้ำสมัย เช่น เทคโนโลยีดิจิทัล คู่เสมือนดิจิทัล (Digital Twins) การพัฒนาเกม เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR/AR) และ นวัตกรรมทางการแพทย์

หลักสูตรนี้ไม่เพียงแค่ให้ความรู้ด้านเทคนิค แต่ยังส่งเสริม ทักษะการทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเติบโตในโลกดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

จุดเด่นของหลักสูตรคือการออกแบบการเรียนรู้ในรูปแบบ Career Path ที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถสร้างเส้นทางอาชีพได้หลากหลายและตรงกับความสนใจของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาเกม การสร้างแอปพลิเคชัน การออกแบบ UX/UI การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลทางการแพทย์ หรือการทำงานในอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์

BACHELOR OF SCIENCE PROGRAM IN MEDIA TECHNOLOGY.

รหัสและชื่อหลักสูตร

ระบุรหัส 25510141102195

ชื่อหลักสูตร (ภาษาไทย) : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย
(ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Science Program in Media Technology

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดีย)
(ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Science (Media Technology)

ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : วท.บ. (เทคโนโลยีมีเดีย)
(ภาษาอังกฤษ) : B.Sc. (Media Technology)

วิชาเอก : ไม่มี

จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร : 137 หน่วยกิต

ประเภทของหลักสูตร : หลักสูตรระดับปริญญาตรีทางวิชาการ

รูปแบบ : ปริญญาตรี 4 ปี





PROGRAM LEARNING OUTCOMES

PLO 1:
บัณฑิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านเทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของ อุตสาหกรรมเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) หรือตามความต้องการของผู้ใช้

PLO 2:
บัณฑิตมีความรับผิดชอบในการทำงาน ร่วมกันเป็นทีม มีความเคารพตนเอง และผู้อื่น และมีความสามารถในการเรียนรู้ และสืบค้น เพื่อสร้างผลงานทางด้านเทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์

PLO 3:
บัณฑิตสามารถนำเสนอผลงาน เขียนรายงาน วิเคราะห์ และอภิปรายผลงานได้ถูกต้องตามหลัก จริยธรรม และจรรยาบรรณของสังคม

ตัวอย่างอาชีพหลังจบการศึกษา

- ผู้ประกอบการด้านเกมและสื่ออินเทอร์แอคทีฟ (Game and Interactive Media Entrepreneur)
- นักพัฒนาเกม (Game Developer)
- นักพัฒนาเว็บไซต์ (Web Developer)
- นักพัฒนาสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (Digital Interactive Developer)
- นักพัฒนาเทคโนโลยี IoT (IOT Developer)
- นักพัฒนาความจริงเสมือนดิจิทัล (Digital Reality Developer)
- นักพัฒนานวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Developer)
- นักพัฒนาคู่เสมือนดิจิทัล (Digital Twin Developer)
- นักพัฒนาสื่อเทคโนโลยีโต้ตอบทางการแพทย์ (Interactive Media Developer in Healthcare)
- ผู้สร้างสรรค์ผลงานทางการแพทย์ (Healthcare Creator)

CAREERS