

IME Study Plan

Year 1 Semester 1

Course Code	Course Title	Credits
AAD 2007	Art History and Aesthetics	3 (3-0-6)
CA 1100	Introduction to Human Communication	3 (3-0-6)
DEX 1112	Photography and Cinematography	2 (1-2-3)
ENX 1111	Digital Mindset and Sustainability	2 (2-0-4)
ENX 1112	Entrepreneurial Inspiration	1 (1-0-2)
ENX 1113	Business Innovation and Design Thinking	2 (2-0-4)
IME 1201	Computer Graphics Design	2 (1-2-3)
SRX 1001	English for Effective Communication	3 (2-3-6)
IME 1103	Overview of Data Science	1 (1-0-2)
IME 1104	Soft Power Culture	3 (3-0-6)
SRX 14031	Business Ethics Seminar I	Non credit
Total		22 (19-7-42)

Year 1 Semester 2

Course Code	Course Title	Credits
ENX 1211	Leadership for a Digital Age	2 (2-0-4)
IME 1102	Philosophy of AI	2 (2-0-4)
IME 1205	Design Thinking for Creative Innovation	3 (3-0-6)
IME 1206	Design Fundamentals	2 (1-2-3)
IME 1207	Digital Typeface and Typography	2 (1-2-3)
IME 2209	Digital Layout	2 (1-2-3)
IME 2217	Gamification Concept Design in AR and VR	3 (2-2-5)
IBE 3413	Data Preparation and Visualization	3 (3-0-6)
SRX 1002	English for Academic Purposes	3 (2-3-6)
SRX 14032	Business Ethics Seminar II	Non credit
Total		22 (17-11-40)

Year 2 Semester 1

Course Code	Course Title	Credits
ENX 3490	Entrepreneurial Finance and Accounting	2 (2-0-4)
IME 2108	Consumer Insight and Experiential Marketing	2 (2-0-4)
IME 2110	Programming for Creative Experiences	2 (2-0-4)

IME 2211	Creative Storytelling	3 (2-2-5)
IME 2112	Imagineering Research	3 (2-2-5)
IME 2113	Digital Workflow	3 (2-2-5)
IME 2114	Pitching Content	2 (2-0-4)
IME 2115	Customer Journey Experiences	3 (2-2-5)
SRX 1003	Integrated English Skills	3 (2-3-6)
SRX 14033	Business Ethics Seminar III	Non credit
Total		23 (18-11-42)

Year 2 Semester 2

Course Code	Course Title	Credits
CA 2110	Media Literacy and Ethical Concerns	3 (3-0-6)
IME 3119	Managing Innovative Technology	3 (2-2-5)
IME 3220	AI Application for Creative Ideation	3 (2-2-5)
IME 3121	Omni Channel Planning	3 (2-2-5)
IME 3222	Digital Editing and Effects	3 (2-2-5)
IME 2116	Marketing Communication Technology and Analytics	2 (2-0-4)
IME 2218	UI/UX Experiences and Narrative Space	3 (2-2-5)
PR 3282	Personal Branding and Image Management	3 (2-2-5)
SRX 14034	Business Ethics Seminar IV	Non-Credit
Total		23 (17-12-40)

Year 3 Semester 1

Course Code	Course Title	Credits
CA 1110	Art and Beauty of Living	3 (2-2-5)
IME 3223	Virtual Production	3 (2-2-5)
IME 3124	Imagineering Project	3 (2-2-5)
XXX xxxx	1 Free Elective Courses	3 (x-x-x)
IME 3125	Optimization Methods for Entrepreneurship	3 (3-0-6)
IME 4227	Special Topic in Media Studies 1	3 (2-2-5)
IME 4228	Special Topic in Media Studies 2	3 (2-2-5)
SRX 14035	Business Ethics Seminar V	Non-Credit
Total		21 (15-12-36)

Year 3 Semester 2

Course Code	Course Title	Credits
IME 4126	Apprenticeship	6 (400 Hours)
XXX xxxx	1 Free Elective Courses	3 (x-x-x)
SRX 14036	Business Ethics Seminar VI	Non-Credit
Total		9 (x-x-x)

3.1.7 Courses Description

General Education Courses **30 Credits**

1) Language Courses **12 Credits**

SRX 1001 English for Effective Communication **3 (2-3-6) Credits**

English communicative skills: listening, speaking, reading, and writing essential for every day interactions

SRX 1001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ **3 (2-3-6) หน่วยกิต**

ทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษทั้งฟัง พูด อ่าน เขียนที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน

SRX 1002 English for Academic Purposes **3 (2-3-6) Credits**

Prerequisite: SRX 1001 English for Effective Communication

Vital English skills for effective task accomplishment relevant to learners' academic field: listening, speaking, reading, writing and presentation

SRX 1002 ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ **3 (2-3-6) หน่วยกิต**

บูรณาการ: SRX 1001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

ทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการศึกษาและการทำงานที่มอบหมายในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องของผู้เรียนให้สำเร็จทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียนและการนำเสนอผลงาน

SRX 1003 Integrated English Skills **3 (2-3-6) Credits**

Prerequisite: SRX 1002 English for Academic Purposes

Integrated English skills essential for both academic and entrepreneurial competencies: project proposal and report writing, seminar presentation, and intercultural communication

SRX 1003 ทักษะภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ **3 (2-3-6) หน่วยกิต**

บูรณาการ: SRX 1002 ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ

การบูรณาการทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการสร้างความสามารถทั้งทางด้านวิชาการและด้านการบริหารกิจการ การใช้ภาษาอังกฤษในการเสนอและเขียนรายงานโครงการ การนำเสนอผลงานในที่ประชุม สัมมนาและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

2) Social Science Courses

9 Credits

CA 1100 Introduction to Human Communication

3 (3-0-6) Credits

Principles of communication, definition and types of communication, including principles of intrapersonal communication, interpersonal communication, small group communication, public communication, mass communication, and the principles of green communication for sustainable development.

CA 1100 การสื่อสารของมนุษย์เบื้องต้น

3 (3-0-6) หน่วยกิต

หลักการสื่อสาร คำจำกัดความและรูปแบบการสื่อสาร ประเภทต่างๆ ครอบคลุมถึงหลักการของการสื่อสารภายในบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารในกลุ่มย่อย การสื่อสารในที่สาธารณะ การสื่อสารมวลชน และหลักการสื่อสารอย่างปลอดภัยและเหมาะสมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

CA 1110 Art and Beauty of Living

3 (2-2-5) Credits

A study of understanding Arts in relation with beauty of living and life appreciation through various genres of Creative Arts; Visual Art, Music, Literature, Film and Performing Arts. Motivating conversations about ideas, concepts, images, development of sensitivity. Exploration of feeling and expression. To help enhancing integrated ideas, creativity, appreciation, and sharpening living happiness.

CA1110 ศิลปะและความงามในการดำรงชีวิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

ศึกษาการทำความเข้าใจศิลปะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความงามในการดำรงชีวิต และการทำความเข้าใจชีวิตอย่างรื่นรมย์ผ่านงานศิลปะในหลากหลายรูปแบบ อาทิ ทัศนศิลป์ ดนตรี วรรณกรรม ภาพยนตร์ และนาฏยศิลป์ การสร้างบทสนทนาเกี่ยวกับ ความคิด กรอบมโนทัศน์ ภาพ พัฒนาอายตนะประสาทสำรวจความรู้สึกและการ แสดงออกในลักษณะต่าง ๆ เพื่อช่วยพัฒนาความคิด ความสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในงานศิลปะ และพัฒนา ความสุขในการดำรงชีวิต

CA 2110 Media Literacy and Ethical Concerns

3 (3-0-6) Credits

Prerequisite: CA 1100 Introduction to Communication

Elements and concepts of the macro-environment structure (political, economic, social, technological, legal, and environmental structures), relationship between media and individuals, media literacy, role of media in shaping and reflecting the social realities, ethical issues media industry.

CA 2110 การรู้เท่าทันสื่อและการตระหนักถึงจริยธรรม

3 (3-0-6) หน่วยกิต

บุรพวิชา: CA 1100 การสื่อสารเบื้องต้น

องค์ประกอบและหลักการของโครงสร้างสิ่งแวดล้อมเชิงมหภาค (ด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี กฎหมาย และสิ่งแวดล้อม) ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อและตัวบุคคล การรู้เท่าทันสื่อ บทบาทของสื่อที่มีต่อความจริงของสังคม รวมถึงจริยธรรมในอุตสาหกรรมสื่อ

3) Humanities Courses

8 Credits

AAD 2007 Art History and Aesthetics

3 (3-0-6) Credits

Prehistoric art, Ancient Mediterranean, Medieval Europe, Byzantine, Renaissance, Europe 1800-1900, Asian art, Global vanguards, Modernism 1900-1980, Contemporary art, Philosophy of art, classic to contemporary thinkers, multicultural art, multi-sensory art experiences, artistic value and meaning, art criticism, critical thinking, interpretation and judgement, artistic inspiration

AAD 2007 ประวัติศาสตร์ศิลปะ

3 (3-0-6) หน่วยกิต

ศิลปะสมัยก่อนประวัติศาสตร์ เมดิเตอร์เรเนียนยุคโบราณ ยุโรปยุคกลาง ไบเซนไทน์ เรอเนสซองส์ ศิลปะยุโรป ช่วงปี 1800-1900 ศิลปะเอเชีย ศิลปะแนวหน้า(แวงการ์ด) ศิลปะสมัยใหม่ในช่วง ปี ค.ศ. 1900 -1980 และ ศิลปะร่วมสมัยปรัชญาศิลปะ การคิดตั้งแต่ยุคคลาสสิกจนถึงยุคร่วมสมัย ศิลปะแบบพหุวัฒนธรรม ประสบการณ์ศิลปะ หลากหลายประสาทสัมผัส คุณค่าและความหมายทางศิลปะ การวิจารณ์ศิลปะ การคิดเชิงวิพากษ์ การตัดสินใจและการตีความ แรงบันดาลใจทางศิลปะ

IME 1102 Philosophy of AI

2 (2-0-4) Credits

Philosophical issues that emerge from the development of current and future of AI systems. Past and contemporary philosophical reflections on artificial intelligence to think critically about AI, ways of engaging with it, and moral obligations. AI and inequalities including societal consequences of the development of AI from its use in politics, social media, warfare or even the environment, to the ethical, moral and safety dilemmas.

IME 1102 ปรัชญาปัญญาประดิษฐ์

2 (2-0-4) หน่วยกิต

ประเด็นทางด้านปรัชญาอันเกิดจากการพัฒนาของระบบปัญญาประดิษฐ์ทั้งในปัจจุบันและอนาคต การเรียนรู้ผ่านการสะท้อนเชิงปรัชญาในอดีต และความร่วมสมัยของปัญญาประดิษฐ์เพื่อการคิดเชิง วิพากษ์เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ วิธีการในการผสมผสานแนวคิดดังกล่าว ตลอดจนหน้าที่ด้านศีลธรรม ประเด็นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์กับความเหลื่อมล้ำ ซึ่งรวมถึงผลที่เกิดกับสังคมจากการพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ ทั้งในแง่ของการนำมาปรับใช้กับการเมือง สื่อสังคม สงคราม กระทั่งกับสิ่งแวดล้อม ตลอดจนประเด็นอ่อนไหวด้านจริยธรรม ศีลธรรม และความปลอดภัยที่ยากต่อการตัดสินใจ

IME 1104 Soft Power Culture

3 (3-0-6) Credits

The concept of soft power, understanding of how soft power functions through cultural relations driven by non-state and city society actors. Examination of various case studies such as global events and tourism.

IME 1104 วัฒนธรรมอำนาจอ่อน

3 (3-0-6) หน่วยกิต

การสร้างแนวความคิดในการเปลี่ยนแปลงความคิดแบบนุ่มนวลสามารถเข้าใจองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมของคนที่มามีอิทธิพล สำรวจกรณีศึกษาในระดับโลกและการท่องเที่ยว

4) Science and Mathematics Courses

4 Credits

IBE 3413 Data Preparation and Visualization

3 (3-0-6) Credits

This course provides fundamental concepts and hands-on learning of data visualization and data storytelling. It covers practical issues in the creation, organization, dissemination and use of information in business and economics. Topics include locating and evaluating information such as literature and data; sampling design; questionnaire and survey design; database design and query; data cleaning; literature reviews; data visualization and presentation; professional presentation; and information ethics.

IBE 3413 พื้นฐานการวิเคราะห์ธุรกิจ

3 (3-0-6) หน่วยกิต

รายวิชานี้นำเสนอแนวคิดพื้นฐานและการเรียนรู้ภาคปฏิบัติในการใช้เครื่องมือพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์ธุรกิจ การประยุกต์ใช้แบบจำลองทางสถิติเพื่อแปลงข้อมูลให้เป็นข้อมูลเชิงลึกทางธุรกิจ วัตถุประสงค์หลักคือการกำหนดว่าชุดข้อมูลธุรกิจใดมีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตและรายได้ในการดำเนินธุรกิจ

IME 1103 Overview of Data Science

1 (1-0-2) Credits

Data science concepts and technologies including everyday data related issues, covering the data science supply chain from data collection, to processing, analysis, and visualization.

IME 1103 ภาพรวมของวิทยาศาสตร์ข้อมูล

1 (1-0-2) หน่วยกิต

แนวคิดวิทยาศาสตร์ข้อมูลและเทคโนโลยี รวมถึงข้อมูลประจำวันเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ โดยครอบคลุมทุกวงจรของวิทยาศาสตร์ข้อมูล ตั้งแต่การเก็บข้อมูล ตลอดจนการประมวลผล การวิเคราะห์ และการนำเสนอด้วยจินตภาพ

Specialized Courses

84 Credits

1) Core Courses

29 Credits

DEX1112 Photography and Cinematography

2 (2-0-4) Credits

Basic photography and cinematography histories, fundamental concepts and techniques, usage of photographic equipment and materials, basic software and hardware used in post-production for digital photography and cinematography to create various types of communication

DEX1112 การถ่ายภาพและการถ่ายทำภาพยนตร์ดิจิทัล

2 (2-0-4) หน่วยกิต

ทฤษฎีพื้นฐานและหลักปฏิบัติในการถ่ายภาพและภาพยนตร์ซึ่งครอบคลุมถึงประวัติศาสตร์ แนวคิดและเทคนิคการถ่ายภาพและภาพยนตร์พื้นฐาน การใช้วัสดุและอุปกรณ์เพื่อถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการใช้โปรแกรมและอุปกรณ์ดิจิทัลพื้นฐานภายหลังการถ่ายทำเพื่อสร้างสรรค์งานสื่อสารรูปแบบต่างๆ

ENX 1111 Digital Mindset and Sustainability 2 (2-0-4) Credits

Training of attitudes and behaviors to foresee the impact of digital disruptions and also build new culture that enables people in organization to create new business possibilities and learn how to sustain business through digital mindset and innovation.

ENX 1111 ทักษะคิดในแบบดิจิทัลและความยั่งยืน 2 (2-0-4) หน่วยกิต

การฝึกอบรมทักษะคิดและพฤติกรรมในการคาดการณ์ผลกระทบทางธุรกิจที่เกิดจากการประยุกต์ใช้ดิจิทัล เทคโนโลยี และการสร้างวัฒนธรรมที่ส่งเสริมในการสร้างสรรค์โอกาสทางธุรกิจแนวใหม่ ตลอดจนเรียนรู้การดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนภายใต้ทัศนคติและนวัตกรรมในแบบดิจิทัล

ENX 1112 Entrepreneurial Inspiration 1 (1-0-2) Credits

Process of being mentally stimulated to be an entrepreneur including self-discovering, goal setting, opportunity identification, self-preparation and development, life-long learning, and acknowledgement of the social value of their businesses.

ENX 1112 แรงบันดาลใจสำหรับผู้ประกอบการ 1 (1-0-2) หน่วยกิต

การสร้างแรงบันดาลใจในการเป็นผู้ประกอบการ ซึ่งประกอบด้วย การค้นหาสิ่งที่ชอบและถนัด การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน การค้นหาโอกาส การเตรียมพร้อมและการพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ การเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากผู้ประกอบการอื่นๆ ตลอดจนการรับรู้และตระหนักถึงคุณค่าทางสังคมของธุรกิจโดยรวม

ENX1113 Business Innovation and Design Thinking 2 (2-0-4) Credits

Systematic approach to business innovation and creative problem solving that can be used in developing new products, new services and new organizations of business. Design thinking tools are introduced to have self-development to become innovative thinker and to uncover business opportunities.

ENX 1113 นวัตกรรมและพัฒนาความคิดเชิงออกแบบ 2 (2-0-4) หน่วยกิต

วิธีการเชิงระบบสู่นวัตกรรมธุรกิจและการแก้ปัญหาธุรกิจอย่างสร้างสรรค์เพื่อนำมาพัฒนาสินค้าใหม่ การให้บริการแบบใหม่ และองค์กรธุรกิจแบบใหม่ การเรียนรู้เครื่องมือการพัฒนาความคิดเชิงออกแบบเพื่อเกิดการพัฒนาดตนเองกลายเป็นนักคิดนวัตกรรมและค้นหาโอกาสทางธุรกิจเสมอ

ENX 1211 Leadership for a Digital Age 2 (2-0-4) Credits

Training of leadership skills that empower people to lead others and create self-organized teams that optimize business operation in digital age.

ENX 1211 การเป็นผู้นำในยุคดิจิทัล **2 (2-0-4) หน่วยกิต**
การฝึกอบรมทักษะภาวะความเป็นผู้นำในยุคดิจิทัล ได้แก่ ความสามารถในการปรับตัว ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจในยุคดิจิทัล

IME 1205 **Design Thinking for Creative Innovation** **3 (2-2-5) Credits**
Creative issues of the cultural, technological, and environmental influences of products/ services, research methodology, design research, current brand identities, organizational management, and factors in the creative industry

IME 1205 ความคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์เพื่อนวัตกรรมสร้างสรรค์ **2 (2-0-4) หน่วยกิต**
หัวข้องานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม, เทคโนโลยี, สิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อผลิตภัณฑ์ สินค้า หรือบริการ การทำวิจัย การวิจัยทางการออกแบบ องค์ประกอบของภาพลักษณ์ เอกลักษณ์ตราสินค้า การจัดการองค์กร และปัจจัยต่างๆ ในธุรกิจเชิงสร้างสรรค์

IME 1206 **Design Fundamentals** **2 (1-2-3) Credits**
A Basic knowledge and practical understanding of principle of design, such as Line, shape, texture, color/hue, value, saturation, size, space, continuation, proximity, direction, alignment, proportion, repetition, dimension, completion, symmetry, contrast, correspondence, hierarchy, balance, emphasis, unity, stylistic approaches, visual analysis, critical and design thinking, layout and design compositions, through hands-on experience in a variety of media.

IME 1206 หลักการออกแบบ **2 (1-2-3) หน่วยกิต**
ความรู้พื้นฐาน และความเข้าใจในเชิงปฏิบัติ ของหลักการออกแบบ เช่น เส้น รูปร่าง พื้นผิว สี/ความเข้มจางของสี ค่า ความอึดตัว ขนาด พื้นที่ ความต่อเนื่อง ความใกล้ชิด ทิศทาง การจัดตำแหน่ง สัดส่วน การทำซ้ำ มิติ ความสมบูรณ์ ความสมมาตร ความคมชัด การโต้ตอบ ลำดับชั้น ความสมดุล ความแน่นยำ ความกลมกลืน ค้นหาแนวทางออกแบบ การวิเคราะห์ด้วยภาพ การจัดองค์ประกอบ ผ่านประสบการณ์ตรงด้วยการเรียนรู้จากสื่อต่างๆ

IME 1207 **Digital Typeface and Typography** **2 (1-2-3) Credits**
Principles of type and typesetting, history of typography, type anatomy and classification, characteristics of letterform, grid system, structure and type design hierarchy, font editing software

IME 1207 การออกแบบและการจัดวางตัวอักษร **2 (1-2-3) หน่วยกิต**

หลักการเกี่ยวกับตัวอักษรและการจัดวางตัวอักษร ประวัติศาสตร์ กายวิภาคของตัวอักษร การแบ่งกลุ่มรูปแบบตัวอักษร ตารางกริด โครงสร้างและลำดับการออกแบบตัวอักษร การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบและแก้ไขตัวอักษร

IME 2209 Digital Layout 2 (1-2-3) Credits

Visual structure, design vocabulary and principles, typography, stylistic approaches, visual analysis, critical and design thinking, on-screen layout design, kinetic compositions.

IME 2209 การออกแบบจัดวางดิจิทัล 2 (1-2-3) หน่วยกิต

โครงสร้างองค์ประกอบภาพ นิยามศัพท์และหลักการออกแบบสื่อสารด้วยภาพ ตัวอักษร การออกแบบจัดวาง ในรูปแบบ รสนิยมความงามในลักษณะต่างๆ การคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับภาพและกราฟฟิก การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดเชิงออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ออกแบบการจัดวางงานบนหน้าจอ การจัดองค์ประกอบจลนศาสตร์

IME 2110 Programming for Creative Experiences 2 (2-0-4) Credits

Use LEGO Mindstorms EV3 and Virtual LEGO EV3 for a structured sequence of programming activities in real-world project-based contexts. Learn patterns and structure not just for robotics but also programming and problem solving. Use program flow model, simple (wait for) sensor behaviors, and decision-making structures. Students build core programming and problem-solving skills that lead to more open-ended projects.

IME 2110 การเขียนโปรแกรมเพื่อประสบการณ์เชิงสร้างสรรค์ 2 (2-0-4) หน่วยกิต

การใช้ LEGO Mindstorms EV3 และ Virtual LEGO EV3 สำหรับการเขียนโปรแกรมเชิงโครงสร้างในบริบทของการใช้โครงงานเป็นฐานที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง การเรียนรู้แบบแผนและโครงสร้างของการสร้างหุ่นยนต์ ที่ไม่ใช่เพียงเฉพาะการเขียนโปรแกรมเท่านั้น แต่รวมถึงการแก้ปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ การใช้โมเดลแสดงความเชื่อมโยง เช่น เซอร์ตรวจจับพฤติกรรมอย่างง่าย ตลอดจนโครงสร้างในการตัดสินใจ นักศึกษาจะสามารถสร้างโปรแกรมหลักพื้นฐานและมีทักษะการแก้ไขปัญหา ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างโครงงานต่าง ๆ ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

IME 2211 Creative Storytelling 3 (2-2-5) Credits

Prerequisite: CA 1102 Introduction to Creative Communication

An understanding and practice in storytelling for creative communication. Learners will use idea generation techniques and inspirational sources to design storytelling creatively for communication.

IME 2211 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

บูรพาวิชา: CA 1102 การเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์

การทำความเข้าใจและฝึกฝนในเรื่องการเล่าเรื่องสำหรับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะสามารถใช้วิธีการสร้าง ความคิดและแรงบันดาลใจต่างๆ เพื่อออกแบบการเล่าเรื่อง อย่างสร้างสรรค์สำหรับการสื่อสาร

IME 2113 Digital Workflow 3 (2-2-5) Credits

An exploration of several methods of managing resources on a digital content production, including management of time, budget, production crew, online resources such as social media platform, and business requirements in order to operate online media channels as an entrepreneur.

IME 2113 ขั้นตอนการทำงานดิจิทัล 3 (2-2-5) Credits

การสำรวจวิธีการต่างๆ ในการจัดการทรัพยากรเพื่อการผลิตเนื้อหาดิจิทัล รวมถึงการบริหาร ทรัพยากรออนไลน์ เช่น แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย และองค์ประกอบทางธุรกิจที่จำเป็น เพื่อให้สามารถบริหารจัดการช่องทางการสื่อสารในสื่อออนไลน์ได้ในฐานะผู้ประกอบการ

IME 3125 Optimization Methods for Entrepreneurship 3 (3-0-6) Credits

Theory of algorithms and applications of optimization including data-driven modeling, theory and numerical algorithms for optimization with real variables with applications to marketing, project management, machine learning, and finance in order to achieve organizational goals.

IME 3125 กลยุทธ์การเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับผู้ประกอบการ 3 (3-0-6) หน่วยกิต

ทฤษฎีเกี่ยวกับชุดคำสั่งและการประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ อันประกอบด้วยการสร้างโมเดลที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ทฤษฎีและชุดคำสั่งเชิงตัวเลขเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพด้วยตัวแปรที่เกิดขึ้นจริงในการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการทำตลาด การจัดการโครงการ การเรียนรู้ของเครื่องจักร และการจัดการการเงิน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร

2) Major Requirement Courses 55 Credits

ENX 2222 Entrepreneurial Accounting 2 (2-0-4) Credits

Integrated set of theories and application of accounting for entrepreneurs are emphasized. Accounting issues for entrepreneurs related to fundamental accounting, cash flow, and balance sheet management, and managerial accounting are included.

ENX 2222 การบัญชีสำหรับผู้ประกอบการ 2 (2-0-4) หน่วยกิต

การบูรณาการของทฤษฎีและการประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องการบัญชีสำหรับผู้ประกอบการ รวมถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการบัญชีที่ผู้ประกอบการควรรู้ เช่น หลักการพื้นฐาน บริหารงบดุลและกระแสเงินสด และการบัญชีบริหาร

IME 1201 Computer Graphics Design 2 (1-2-3) Credits

Foundation of Software Illustrator (Vector Graphic) and Photoshop (Raster Image) such as Photomontage, Basic image manipulation and retouching. Also learn how to manage Files Format,

File Usage, to produce and present idea through Basic Layout to get appropriate design print and screen-based media

IME 1201 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 2 (1-2-3) หน่วยกิต

พื้นฐานของซอฟต์แวร์ Illustrator (กราฟิกแบบเวกเตอร์) และ Photoshop (ภาพแรสเตอร์) เช่น พื้นฐานการสร้างสรรค์ภาพขึ้นมาใหม่ให้แตกต่างจากภาพเดิม, ภาพตัดต่อ/ตกแต่ง/ซ้อนทับ/กั้นของภาพ ทั้งนี้ยังศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบไฟล์ และการใช้ไฟล์ ในการผลิตและนำเสนอผ่านการจัดวางสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อที่แสดงผลบนหน้าจอ อย่างเหมาะสม

IME 2108 Consumer Insight and Experiential Marketing 2 (2-0-4) Credits

Focus on social science theories that explain the behavior individuals, families, and groups acquire, consume and dispose of goods, services, ideas, brands, and experiences. Examine psychological, economic, communication, anthropological, and sociological perspectives on human action that provide insight into consumer behavior.

IME 2108 ความเข้าใจผู้บริโภคเชิงลึกและการตลาดเชิงประสบการณ์ 2 (2-0-4) หน่วยกิต

มุ่งเน้นทฤษฎีสังคมศาสตร์ที่อธิบายพฤติกรรมทั้งในเชิงปัจเจกบุคคล ครอบครัว และกลุ่มต่าง ๆ ในการแสวงหา การบริโภค และการไม่เลือกบริโภค ต่อสินค้า บริการ แนวคิด ตราสินค้า และประสบการณ์ต่างๆ การวิเคราะห์มุมมองพฤติกรรมมนุษย์เชิงจิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ การสื่อสาร มานุษยวิทยา และสังคมวิทยา เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกต่อพฤติกรรมของผู้บริโภค

IME 2112 Imagineering Research 3 (2-2-5) Credits

Covers analytics methods and metrics to develop, execute, and evaluate communications. Design questionnaires and analyze survey results and evaluate customer behavior. Covers methods to evaluate media use including web analytics and social media metrics. Learn to use survey software and data analytics software.

IME 2112 การวิจัยจิตวิเคราะห์ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

ครอบคลุมการศึกษาระเบียบวิธีและการวัดในการวิเคราะห์ เพื่อที่จะพัฒนา ดำเนินการ และประเมินผลการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ รวมไปถึงการออกแบบแบบสอบถาม การวิเคราะห์ผลการสำรวจ และการประเมินพฤติกรรมผู้บริโภค ทั้งยังครอบคลุมถึงระเบียบวิธีในการประเมินผลสื่อต่างๆ อันรวมไปถึงการวิเคราะห์เว็บ และการวัดผลในสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนงานการศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์เชิงสำรวจและซอฟต์แวร์ วิเคราะห์ข้อมูล

IME 2114 Pitching Content 2 (2-0-4) Credits

Understanding of writing technique and apply it, drawing on your imagination and observation of film, TV productions, and other content. Explore the role of directors, producers, and companies and how they have different individual qualities to contribute towards the making of content.

IME 2114 **เนื้อหาการนำเสนอเพื่อโน้มน้าวใจ** **2 (2-0-4) หน่วยกิต**
เรียนรู้เทคนิคการเขียนและการประยุกต์ใช้ในการร่างเนื้อหาจากจินตนาการ การสังเกตจากภาพยนตร์
การผลิต รายการโทรทัศน์ และเนื้อหาอื่น ๆ การเข้าใจบทบาทและคุณลักษณะของผู้กำกับ ผู้ผลิต
และองค์กรต่าง ๆ ในคุณภาพของกระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหา

IME 2115 **Digital Customer Journey Experiences** **3 (2-2-5) Credits**
Digital, social, and mobile marketing focuses on the tools, methodologies and programs used by
companies to develop, justify, deploy, and measure their social and mobile marketing programs.
Develop social marketing programs based on social monitoring, web analytics, social marketing
systems based on consumer purchasing and post purchase behavior experiences.

IME 2115 **ประสบการณ์การเดินทางของลูกค้าดิจิทัล** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**
การตลาดดิจิทัล การตลาดเชิงสังคม และการตลาดผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมุ่งเน้นที่เครื่องมือ
กระบวนการ และโปรแกรมที่องค์กรใช้เพื่อการพัฒนา พิจารณา ปรับใช้ และวัดผลกิจกรรมการตลาด
เชิงสังคมและการตลาด ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ การพัฒนากิจกรรมการตลาดเชิงสังคมซึ่งมีพื้นฐานมา
จากการติดตามความเคลื่อนไหว ในสังคม การวิเคราะห์เว็บไซต์ และระบบการตลาดเชิงสังคมบนพื้นฐาน
ของความเข้าใจขั้นตอนประสบการณ์การซื้อสินค้าและบริการ

IME 2116 **Marketing Communication Technology and Analytics** **2 (2-0-4) Credits**
Learn to program two statistical packages to use advanced methods that complement the statistical
techniques begin with 20 essential commands and progress towards computer-intensive statistical
methods such as simulation and advanced regression. Also learn introductory view of Bayesian
statistical modelling, overview of statistical learning methods (machine learning or algorithms), and
the ability to understand the use of these programs.

IME 2116 **เทคโนโลยีการสื่อสารการตลาด และการวิเคราะห์** **2 (2-0-4) หน่วยกิต**
การวางกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับการสื่อสารแคมเปญทางการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพ อันหมายรวม
ไปถึงการใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์รูปแบบต่าง ๆ
การทำความเข้าใจและการปฏิบัติการใช้สื่อในการสื่อสาร การตลาดดิจิทัลแบบผสมผสาน
การศึกษาถึงขนาดของเทคโนโลยีการตลาดเชิงดิจิทัลแบบบูรณาการ ตลอด
จนการเรียนรู้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ 2 โปรแกรม โดยเริ่มจากการเรียนรู้ 20 คำสั่งที่จำเป็นในการใช้งาน
เพื่อให้สามารถใช้งานวิธีการทางสถิติต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์ได้อย่างซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

IME 2217 **Gamification Concept Design in AR and VR** **3 (2-2-5) Credits**
Application of game elements and digital game design techniques to non-game problems such as
business and social impact challenges. Art of engagement of using gamification design for creating

intuitive and user-friendly experiences using mechanisms of gamification throughout the advance technologies of Virtual Reality, Augmented Reality, Mix-reality, and Metaverse.

IME 2217 การออกแบบผสมผสานแนวคิดของเกมสำหรับ AR และ VR 3 (2-2-5) หน่วยกิต
การประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมและเทคนิคการออกแบบเกมดิจิทัล เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเกมได้ เช่น ความท้าทายด้านธุรกิจและผลกระทบเชิงสังคมเป็นต้น ศิลปะที่สร้างการมีส่วนร่วมของการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้งานที่เข้าใจได้ง่าย และเป็นมิตรต่อผู้ใช้งานบนพื้นฐานกลไกแบบเกมฟิเคชั่น ผ่านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีความจริงเสมือน ความจริงเสริม และเมตาเวิร์ส

IME 2218 UI/UX Experiences and Narrative Space 3 (2-2-5) Credits

Design-centric approach to user interface and user experience design, skill-based instruction centered around a visual communication perspective. Study of the stages of UI/UX development process, information architecture, and compelling screen-based experiences for websites or applications. This includes understanding of user interface and user experience design in technology, including interactive systems, user capabilities, interface technology, design thinking process, user stories and scenarios, wireframes and storyboards, prototyping, interaction design, usability design and testing.

IME 2218 ประสบการณ์ UI/UX และพื้นที่ของการเล่าเรื่อง 3 (2-2-5) Credits

แนวทางที่มุ่งเน้นการออกแบบเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับคอมพิวเตอร์ และการออกแบบที่เน้นสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ใช้งาน ประกอบด้วยทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับมุมมองการสื่อสารด้วยจินตภาพเพื่อสร้างประสบการณ์ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ การศึกษาขั้นตอนกระบวนการพัฒนา UI/UX สถาปัตยกรรมเชิงข้อมูล และการใส่ประสบการณ์เทคโนโลยีหน้าจอสําหรับเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน ซึ่งรวมถึงทำความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีในการออกแบบ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับคอมพิวเตอร์และการออกแบบ ที่เน้นสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ใช้งานทั้งระบบปฏิสัมพันธ์ ความสามารถของผู้ใช้งาน เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเฟส กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การเล่าเรื่องของผู้ใช้งานและฉากทัศน์ การวาดโครงร่างโปรแกรมและการกำหนดเนื้อหาเรื่องราว การสร้างแบบจำลอง การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ ตลอดจนการออกแบบและทดสอบความ สามารถในการใช้งาน

IME 3119 Managing Innovative Technology 3 (2-2-5) Credits

Find, evaluate, and process innovative technologies for commercial value. Discover the systems and context behind open innovation, licensing, accessing markets and patent/IP strategy.

IME 3119 เทคโนโลยีการจัดการนวัตกรรม 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การค้นหา การประเมิน และเทคโนโลยีนวัตกรรมการดำเนินงานสำหรับการสร้างมูลค่าการค้า ศึกษาเกี่ยวกับ ระบบและบริบทเบื้องหลังของนวัตกรรมแบบเปิด ลิขสิทธิ์ การเข้าถึงตลาด รวมถึงสิทธิบัตรและกลยุทธ์ด้านทรัพย์สินทางปัญญา

IME 3220 AI Application for Creative Ideation 3 (2-2-5) Credits

Generate creative ideas that are novel and useful for design creativity. Utilize current AI tools and practice design thinking methodologies that can be applied to design challenges.

IME 3220 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับความคิดสร้างสรรค์ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

กระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ที่มีความใหม่ และเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเชิงสร้างสรรค์โดยการใช้เครื่องมือทางปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบันและการฝึกหัดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับความท้าทายต่าง ๆ ในงานออกแบบได้

IME 3121 Omni Channel Planning 3 (2-2-5)Credits

Create effective media plans for both online and offline channels using analysis of data for insights. The study of media planning based on types of target audience, timing and media cost in buying efficiently, including strategies and assessment. Emphasize the development and execution of communications strategies and relationship building with numerous stakeholders using both traditional and contemporary communication channels including blogs, social media platforms and merging technologies.

IME 3121 การวางแผนการสื่อสารหลากหลายช่องทาง 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การสร้างแผนการใช้สื่อแบบผสมผสานทั้งสื่อออฟไลน์และออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อความเข้าใจเชิงลึก การวางแผนสื่อตามประเภทของกลุ่มเป้าหมายช่วงเวลา และต้นทุนในการซื้อสื่อที่เหมาะสม รวมถึงการวางแผนเชิงกลยุทธ์และการประเมินผล การพัฒนาและการดำเนินกลยุทธ์การสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในหลากหลายภาคส่วน ทั้งในช่องทางการสื่อสารแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย อาทิ บล็อก สื่อสังคมในรูปแบบต่าง ๆ และเทคโนโลยีผสมผสาน

IME 3222 Digital Editing and Effects 3 (2-2-5) Credits

Basic understanding of Pre-Production, Production, Post-Production in film Production Management, Creative thinking design through group brainstorming to present interesting storytelling through filmproduction by using Digital editing platform to manage basic creative production of movie.

IME 3222 การตัดต่อและเทคนิคพิเศษดิจิทัล 3 (2-2-5) หน่วยกิต

ความเข้าใจพื้นฐานและการจัดการในการเตรียมการถ่ายทำ การถ่ายทำ และขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการระดมความคิดและนำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์โดยการตัดต่อด้วยระบบดิจิทัล

IME 3223 Virtual Production 3 (2-2-5) Credits

Remote production on the cinematography production, combine live-action on set shooting with the computer graphic elements and contribute it across the multiple location that can create and render out with digital environment in real-time.

IME 3223 การผลิตสื่อแบบเสมือนจริง 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การผลิตภาพยนตร์เคลื่อนไหวที่มีการถ่ายทำกับนักแสดง ร่วมกับการตัดต่อร่วมกับองค์ประกอบกราฟิก และส่งต่อและใช้งานร่วมกันระหว่างหลาย ๆ สถานที่เพื่อสร้างงานภาพยนตร์ร่วมกันแบบเรียลไทม์

IME 3124 Imagineering Project 3 (2-2-5) Credits

Integration of knowledge, skills, and techniques in order to conduct research creative project proposal, management and to create plan & campaign for live event project pitching. Process of show directing in live events and performance, script analysis; conveying theme, concept & idea. Stage composition and blocking design, rehearsal process. Business networking that enables students to know and learn from others' experiences and to incubate them to be a successful entrepreneur with strong business network and partnership for growth and sustainability.

IME 3124 โครงการงานจินตวิศวกรรม 3 (2-2-5) หน่วยกิต

บูรณาการความรู้ทักษะ และเทคนิควิธีการในการค้นคว้าวิจัยสำหรับการนำเสนอโครงการสร้างสรรค์การจัดการ และการสร้างสรรค์แผนงานแคมเปญ เพื่อการขายแผนงานโครงการฯ กระบวนการกำกับงานแสดง และงานอีเว้นท์ การวิเคราะห์หีบห่อ การนำเสนอแก่น กรอบมโนทัศน์ และความคิด การจัดวางองค์ประกอบการจัดวางตำแหน่งบนเวที และกระบวนการการฝึกซ้อมการแสดงการสร้างเครือข่าย ผู้ประกอบการเพื่อเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากผู้ประกอบการอื่น ๆ และบ่มเพาะการเป็นผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จ ตลอดจนการสร้างพันธมิตรทางการค้าเพื่อความเติบโตและยั่งยืนของธุรกิจ

IME 4126 Apprenticeship 6 Credits (400 hours)

An internship program assigning students to train with professionals in the communication arts industry and related fields. Students are required to continuously work for at least 200 working hours and present the training results to the instructors.

IME 4126 ฝึกงาน 6 หน่วยกิต (400 hours)

การฝึกงานเพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ในการทำงานด้านนิเทศศาสตร์และสาขาที่เกี่ยวข้องกับผู้เชี่ยวชาญ นักศึกษาจะต้องมีชั่วโมงในการฝึกงานอย่างน้อย 400 ชั่วโมง และนำเสนอผลการฝึกงานแก่อาจารย์ผู้สอน

IME 4227 Selected Topic in Media Studies 1 3 (2-2-5) Credits

An exploration and study of selected topics in media concepts. The topic will be announced semester by semester.

IME 4227 หัวข้อคัดสรรด้านปฏิบัติการสื่อสาร 1 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การสำรวจและศึกษาหัวข้อคัดสรรเชิงแนวคิดด้านสื่อโดยจะพิจารณากำหนดหัวข้อในแต่ละภาคการศึกษาตามความเหมาะสม

IME 4228 Selected Topic in Media Studies 2 3 (2-2-5) Credits

An exploration and study of selected topics in media concepts. The topic will be announced semester by semester.

IME 4228 หัวข้อคัดสรรด้านปฏิบัติการสื่อสาร2 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การสำรวจและศึกษาหัวข้อคัดสรรเชิงแนวคิดด้านสื่อโดยจะพิจารณากำหนดหัวข้อในแต่ละภาคการศึกษาตามความเหมาะสม

PR 3282 Personal Branding and Image Management 3 (2-2-5) Credits

Principles and techniques of personality development, personal image management and personal branding, appropriate authentic self-presentation, improvement of external image such as make-up, hairstyling, dressing, social communication through social events and interactions to advocate the students for applying knowledge in their daily routine and socialization.

PR 3282 การสร้างตราสินค้าบุคคลและการบริหารภาพลักษณ์ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

หลักการและเทคนิคในการพัฒนาบุคลิกภาพ การบริหารภาพลักษณ์ส่วนบุคคล และการสร้างตราสินค้าบุคคล การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงอย่างเหมาะสม การปรับปรุงภาพลักษณ์ภายนอก เช่น การแต่งหน้า การแต่งผม การแต่งกาย การสื่อสารในสังคมโดยใช้กิจกรรมทางสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและการเข้าสังคมอย่างเหมาะสม

3) Free Elective 6 Credits

AD 3280 Inspiration, Lifestyles and Popular Culture 3 (2-2-5) Credits

Exploration of inspirations, lifestyles and popular culture from various perspectives, understanding of how they affect creativity, marketing, consumers and communication.

AD 3280 แรงบันดาลใจ รูปแบบชีวิต และวัฒนธรรมนิยม 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การสำรวจแรงบันดาลใจ รูปแบบชีวิต และวัฒนธรรมนิยมจากมุมมองต่างๆ การวิเคราะห์อิทธิพลที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ การตลาด ผู้บริโภค และการสื่อสาร

AD 3281 Micro Influencer Communication Strategy 3 (3-0-6) Credits

Influencer communications strategy includes the practice of engaging active networks to help achieve business goals. Strategy would develop based on tactics based on the two-step flow model of communication.

AD 3281 **กลยุทธ์การสื่อสารไมโครอินฟลูเอนเซอร์** **3 (3-0-6) หน่วยกิต**
กลยุทธ์การสื่อสารของผู้มีอิทธิพลรวมถึงการปฏิบัติของเครือข่ายที่ใช้งานอยู่เพื่อช่วยให้บรรลุเป้าหมายทางธุรกิจ โดยพัฒนากลยุทธ์ตามทฤษฎี two-step flow model of communication

AD 3282 **Aesthetic Taste for Creative Communication** **3 (2-2-5) Credits**
Copywriting and art direction for creative communication, choosing words and arranging images to create creative marketing and brand communication

AD 3282 **รสนิยมสุนทรีย์เพื่อการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**
การเขียนคำพูดและองค์ประกอบศิลป์สำหรับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ การเลือกคำพูดและจัดวางองค์ประกอบศิลป์เพื่อสร้างการสื่อสารการตลาดและตราสินค้าที่มีความคิดสร้างสรรค์

AD 3283 **Brand Identity Design** **3 (2-2-5) Credits**
Designing corporate identity and brand elements, logos, symbols, colors, fonts, mascots, packaging and brand naming

AD 3283 **การออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้า** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**
การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรและองค์ประกอบตราสินค้า โลโก้ สัญลักษณ์ สี สัน ตัวอักษร มาสคอต บรรจุภัณฑ์และการตั้งชื่อตราสินค้า

AD 3284 **Presentation Design for Pitching** **3 (2-2-5) Credits**
Designing presentations and presentation elements layout to create effective and impactful campaign planning presentations

AD 3284 **การออกแบบนำเสนอผลงานเพื่อการขายงาน** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**
การออกแบบการนำเสนอและการจัดวางองค์ประกอบการนำเสนอเพื่อสร้างการนำเสนอแผนการณรงค์ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

CA 1110 **Art and Beauty of Living** **3 (2-2-5) Credits**
A study of understanding Arts in relation with beauty of living and life appreciation through various genres of Creative Arts; Visual Art, Music, Literature, Film and Performing Arts. Motivating conversations about ideas, concepts, images, development of sensitivity. Exploration of feeling and expression. To help enhancing integrated ideas, creativity, appreciation, and sharpening living happiness.

CA 1110 **ศิลปะและความงดงามในการดำรงชีวิต** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**

ศึกษาการทำความเข้าใจศิลปะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความงามในการดำรงชีวิต และการทำความเข้าใจชีวิตอย่างรื่นรมย์ผ่านงานศิลปะในหลากหลายรูปแบบ อาทิ ทัศนศิลป์ ดนตรี วรรณกรรม ภาพยนตร์ และนาฏยศิลป์ การสร้างบทสนทนาเกี่ยวกับ ความคิด, กรอบมโนทัศน์, ภาพ, พัฒนาอายตนะประสาท สัมผัสความรู้สึกและการแสดงออกในลักษณะต่างๆ เพื่อช่วยพัฒนาความคิด ความสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในงานศิลปะ และพัฒนาความสุขในการดำรงชีวิต

CDI 3209 Shading Lighting and Rendering for Game 3 (2-2-5) Credits

Prerequisite: CDI 3204 3D Modeling

Ambient occlusion, shadow projection and volume, studio and exterior lighting, pixels and color interpolation, vertices and texture maps, screen space projection and rasterization

CDI 3209 การสร้างพื้นผิว จัดแสงและการสร้างภาพสำหรับเกม 3 (2-2-5) หน่วยกิต

บุรุษวิชา: CDI 3204 การสร้างโมเดล 3 มิติ

การปิดกั้นของแสงที่ล้อมรอบ การฉายเงาและระดับเสียง แสงในสตูดิโอและแสงภายนอก พิกเซลและการแก้ไขสีพื้นผิว การฉายภาพพื้นที่หน้าจอและการสร้างภาพ

CDI 3270-74 Selected Topics in Digital Imagery Practices 3 3 (2-2-5) Credits

An exposure and exploration of selected topics in digital imagery practices. The topics will be announced semester by semester.

CDI 3270-74 หัวข้อคัดสรรด้านปฏิบัติการออกแบบดิจิทัลอิมเมจเจอร์รี่ 3 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การสำรวจและฝึกฝนหัวข้อคัดสรรเชิงปฏิบัติด้านการออกแบบนิเทศศิลป์และดิจิทัลอิมเมจเจอร์รี่ โดยกำหนดหัวข้อในแต่ละภาคการศึกษาตามความเหมาะสม

CDI 4213 Character and Props Design 3 (2-2-5) Credits

Designing characters, functional character designs, designing variety styles for characters and what it needs to make appealing and iconic character design.

CDI 4213 การออกแบบตัวละครและอุปกรณ์ประกอบ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การออกแบบตัวละคร การใช้งานในหลากหลายวัตถุประสงค์ การออกแบบ ออกแบบตัวละคร ในหลากหลายรูปแบบ เพื่อสร้าง ความโดดเด่นและมีลักษณะเฉพาะตัว

CDI 4214 3D Sculpting 3 (2-2-5) Credits

Modeling, sculpting, texturing, and posing models in high resolution detail. This will also include the creation of normal and displacement maps that will allow the model to be displayed correctly in Maya.

CDI 4214 การขึ้นรูป 3 มิติ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การปั้น การแกะสลัก สร้างพื้นผิว ทำทาง อย่างละเอียด รวมถึงการสร้างนอร์มอลแมพ และดิสเพลสเม้นท์แมพ เพื่อการนำไปสู่การสร้างภาพในมายา

CDI 4216 3D Character Animation 3 (2-2-5) Credits

3D character animation, weight and physics, pose and mechanics of character movement, variety of movement situation.

CDI 4216 การสร้างการเคลื่อนไหวตัวละคร 3 มิติ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การเคลื่อนไหวตัวละคร มิติ น้าหนักและฟิสิกส์ ท่าทาง กลไกการเคลื่อนไหวของตัวละคร และจังหวะการก 3 เคลื่อนไหวในสถานการณ์ต่างๆ

DM 3280 Digital Art in Data Visualization 3 (2-2-5) Credits

The study, the understanding, and the realization in the field of digital art specialized in data visualization which explore the proficiency in data analysis, aesthetic design, traditional data to visual communication thus a path to decision-making by visual language.

DM 3280 ศิลปะการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การศึกษา ความเข้าใจ และการตระหนักรู้ในด้านศิลปะดิจิทัลที่เชี่ยวชาญด้านการสร้างภาพ จากข้อมูลซึ่ง คำหนึ่งถึงความเชี่ยวชาญในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลงออกมาเป็นสื่อมัลติมีเดีย การออกแบบที่สวยงาม เปลี่ยนจากข้อมูลดั้งเดิมเป็นการสื่อสารด้วยภาพ และเส้นทางสู่การตัดสินใจในการออกแบบ

DM 3281 Cinematography 3 (2-2-5) Credits

Fundamentals of the technical and conceptual aspects of cinematography through short format filmmaking. Explore the tools and techniques, visual language of cinematography, directing, director of photography, storyboarding, role and responsibilities for each production crew, Hands-on experience with a professional cinematographer.

DM 3281 การถ่ายทำภาพยนตร์ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

ความรู้ที่จำเป็นด้านเทคนิคและแนวความคิดของการถ่ายภาพยนตร์ผ่านการสร้างภาพยนตร์สั้น การใช้ เครื่องมือและเทคนิคต่างๆ ภาษาภาพของการถ่ายทำภาพยนตร์ การกำกับ การถ่ายทำ การทำสตอรี่บอร์ด บทบาทและความรับผิดชอบสำหรับทีมงานฝ่ายผลิตแต่ละตำแหน่ง ฝึกประสบการณ์ภาคปฏิบัติกับนักถ่าย ภาพยนตร์มืออาชีพ

DM 3282 Live Streaming Media 3 (2-2-5) Credits

Planning communication with online live streaming, including finding an ideal streaming platform and software, selecting the right presenter for the business, interacting with live online audiences,

increasing engagement, and analyzing audience data in order to maximize understanding how to incorporate live streaming as part of a business's media communication strategy.

DM 3282 การผลิตสื่อสตรีมมิ่ง

3 (2-2-5) หน่วยกิต

วางแผนการสื่อสารด้วยสตรีมมิ่งออนไลน์ รวมถึงการหาแพลตฟอร์มและซอฟต์แวร์การสตรีมที่เหมาะสม การเลือกพีซีเซิร์ฟเวอร์ที่เหมาะสมกับธุรกิจ การโต้ตอบกับผู้ชมออนไลน์แบบสด เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชม และการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ชมเพื่อความเข้าใจวิถีรวมการสตรีมสดไว้เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์การสื่อสารผ่านสื่อของธุรกิจ

DM 3283 Website and Application Design

3 (2-2-5) Credits

An overview and practice of interactive design workflows, an interactive prototype, website creation, and application design on a digital platform from the foundation.

DM 3283 การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน

3 (2-2-5) หน่วยกิต

ภาพรวมและภาคปฏิบัติของกระบวนการออกแบบเชิงโต้ตอบ ต้นแบบเชิงโต้ตอบ การสร้างเว็บไซต์ และการออกแบบแอปพลิเคชันบนดิจิทัลแพลตฟอร์มตั้งแต่พื้นฐาน

DM 3284 Innovative Digital Technology and Business Applications 3 (2-2-5) Credits

Focusing on trends and upcoming innovation and digital technology, creativity, roles, functions and implements the knowledge of the digital media for communication in various platforms.

DM 3284 นวัตกรรมแอปพลิเคชันเพื่อเทคโนโลยีและธุรกิจ

3 (2-2-5) หน่วยกิต

มุ่งเน้นไปที่แนวโน้มและนวัตกรรมที่จะเกิดขึ้นและเทคโนโลยีดิจิทัล, ความคิดสร้างสรรค์, บทบาท, หน้าที่ และนำความรู้ไปใช้กับสื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารในแพลตฟอร์มต่างๆ

GDC 3103 Infographic Design

3 (2-2-5) Credits

Prerequisite: AAD 2010 Corporate Visual Identity

Data management, information analysis, infographic structure, quantitative data, interactive data visualization, visual storytelling and display, visual representation of commercial and private venues.

GDC 3103 การออกแบบอินโฟกราฟิก

3 (2-2-5) หน่วยกิต

บุรุษวิชา :AAD 2010 เครื่องหมายและสัญลักษณ์

การจัดการข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล โครงสร้างการออกแบบข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณ การสร้างภาพข้อมูลเชิงโต้ตอบ การเล่าเรื่องและการแสดงผลด้วยภาพ เพื่อวัตถุประสงค์ส่วนบุคคลและในเชิงพาณิชย์

GDC 3106 Environmental Graphic & Exhibition Design 3 (2-2-5) Credits

Prerequisite: AAD 1004 3D Foundation

Environmental graphic design systems, integrated signage and wayfinding design, multimedia display methodologies, narrative structure and visual storytelling, audience perception and understanding, interactive experience, spatial planning, construction and organization.

GDC 3106 การออกแบบระบบกราฟิกภาพแวดล้อมและการจัดนิทรรศการ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

บูรพวิชา: AAD 1004 พื้นฐานงาน 3 มิติ

ระบบการออกแบบระบบกราฟิกภาพแวดล้อม การบูรณาการการออกแบบป้ายและระบบนำทาง กระบวนการออกแบบสื่อศิลปะและมัลติมีเดีย โครงสร้างการเล่าเรื่อง และการเล่าเรื่องด้วยภาพ การรับรู้และความเข้าใจของผู้ชม ประสบการณ์เชิงโต้ตอบ การวางแผนเชิงพื้นที่ การสร้างและการจัดองค์การ

GDC 3108 Photograph Manipulation 3 (2-2-5) Credits

Prerequisite: AAD 2008 Digital Photography

CA 1103 Introduction to Computer Graphic Design

Advanced digital image editing techniques, professional digital imaging workflow, color corrections and color management systems, images of various formats and styles, digital imaging restoration, enhancement, and manipulation.

GDC 3108 การจัดการภาพถ่าย 3 (2-2-5) หน่วยกิต

บูรพวิชา: AAD 2008 การถ่ายภาพดิจิทัล

CA 1103 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น

การใช้เครื่องมือและเทคนิคขั้นสูงในการตกแต่งภาพถ่ายดิจิทัล กระบวนการทำงานของการตกแต่งภาพถ่ายอย่างมืออาชีพ การปรับสีและการควบคุมการจัดการสีที่ถูกต้องอย่างเป็นระบบการปรับแต่งภาพถ่ายดิจิทัลหลากหลายประเภท หลากหลายสไตล์การสร้างสรรค์ภาพให้สมบูรณ์สวยงาม

GDC 3270-74 Selected Topics in Communication Design 3 3 (2-2-5) Credits

An exposure and exploration of selected topics in communication design practices. The topics will be announced semester by semester.

GDC 3270-74 หัวข้อคัดสรรด้านปฏิบัติการออกแบบนิเทศศิลป์ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การสำรวจและฝึกฝนหัวข้อคัดสรรเชิงปฏิบัติด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ โดยกำหนดหัวข้อในแต่ละภาค การศึกษาตามความเหมาะสม

IG 3280 E-sport Business Management 3 (3-0-6) Credits

Application of business principles to build e-sport teams. This includes designing streaming strategies, partnerships, and fan engagement. Plan, manage, and promote e-sport events and tournaments.

IG 3280 การจัดการธุรกิจอีสปอร์ต 3 (3-0-6) หน่วยกิต

การประยุกต์หลักทางธุรกิจเพื่อสร้างทีมอีสปอร์ต ซึ่งรวมถึงการออกแบบกลยุทธ์การสตรีม พันธมิตรทางธุรกิจ และการมีส่วนร่วมของแฟน ๆ การวางแผน จัดการ และส่งเสริมกิจกรรมและการแข่งขัน

IG 3281 Content Creation for Game Streaming 3 (2-2-5) Credits

Game streaming platform requirements, interaction with game stream, scheduling and consistency, production quality, and equipment. Develop the personal brand and content that attracts the audience.

IG 3281 การสร้างเนื้อหาสำหรับการสตรีมเกม 3 (2-2-5) หน่วยกิต

เรียนรู้ข้อกำหนดแพลตฟอร์มการสตรีมเกมส์ การโต้ตอบกับสตรีมเกมส์ กำหนดการและความสม่ำเสมอ คุณภาพการผลิต และอุปกรณ์ พัฒนาแบรนด์ส่วนบุคคลและเนื้อหาที่ดึงดูดผู้ชม

IG 3282 Introduction to Animation and Game 3 (3-0-6) Credits

Basic principles of the game and its subsequent development including game mechanics, gameplay, and narrative player drive. This includes the technical and narrative developments of animated film.

IG 3282 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแอนิเมชันและเกม 3 (3-0-6) หน่วยกิต

หลักการพื้นฐานของเกมส์ และการพัฒนาเกมส์ รวมถึงกลไกของเกมส์ การเล่นและการเล่าเรื่องของผู้เล่น เกมส์ ซึ่งรวมถึงการพัฒนาด้านเทคนิคและการเล่าเรื่อง ของภาพยนตร์แอนิเมชัน

LV 3280 Costume, Make-up and Styling 3 (2-2-5) Credits

Selecting costume and make up for performance, usage of costume, concept of costume and make up selection for performance, time and space for appropriate selection, history of costumes, definition of costume, types of costume, costume and fashion, process of costume design and selection, and straight make-up and fancy make-up workshop.

LV 3280 การออกแบบเครื่องแต่งกาย แต่งหน้า และการทำสไตลิ่ง 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การคัดสรรเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้าสำหรับ งานแสดง แนวคิดของการคัดสรรเครื่องแต่งกายและ การ แต่งหน้า สำหรับงานแสดงการคัดสรรอย่างเหมาะสม กับกาลเทศะ ประวัติเครื่องแต่งกายนิยามของเครื่อง แต่งกาย เครื่องแต่งกายกับแฟชั่น กระบวนการของการ ออกแบบและคัดสรรเครื่องแต่งกายและการฝึก ปฏิบัติการ

LV 3281 Acting Skills Training for Personality Development 3 (2-2-5) Credits

Personality development, mental and physical preparation, self-acknowledgement, SWOT analysis, human nature, human perception, law of attraction, self-esteem, self-confidence, gesture, facial expression, vocal training, public speaking, wardrobe and make-up for different occasions.

LV 3281 **การฝึกฝนทักษะการแสดงเพื่อการพัฒนาบุคลิกภาพ** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**

การพัฒนาบุคลิกภาพ การเตรียมความพร้อมด้านจิตใจ และร่างกาย การรับรู้ตนเอง การวิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนธรรมชาติของมนุษย์ การรับรู้ของมนุษย์ กฎการดึงดูดความสนใจ การตระหนักคุณค่าในตนเอง ความมั่นใจในตนเอง งานแสดงท่าทางงานแสดงออก ทางสีหน้า การฝึกฝนการใช้เสียงการพูดในที่ชุมชน การแต่งกาย และแต่งหน้าสำหรับโอกาสต่างๆ

LV 3282 **Set-props Design and Production** **3 (2-2-5) Credits**

Creating scenery and property in live events and performance space. Utilization of scenery and property design process including design document, concept of scenery and props, form and style of scenery, idea and design concept, fundamental stage craft, materials and tools for scene and prop creation.

LV 3282 **การสร้างสรรคฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในงานแสดง** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**

การสร้างฉากและอุปกรณ์ประกอบที่ใช้ในงานแสดง การใช้ พื้นที่ กระบวนการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมทั้งเอกสารด้านการออกแบบ แนวคิดของฉากและ อุปกรณ์ประกอบฉาก รูปแบบและแนวทางการนำเสนอ ของฉาก แนวคิดในการออกแบบการทำฉากเบื้องต้น อุปกรณ์และเครื่องมือในการสร้างสรรคฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก และการฝึกปฏิบัติด้านการทำฉากเบื้องต้น

LV 3283 **Special Event and Festival Management** **3 (2-2-5) Credits**

A wide range of cultural events and the management of cultural events and festivals around the globe to gain a deeper understanding of festival and cultural event cores and structures from the transformation of the media industries by political economy, culture and technological changes, and trends include international media policies, and how such transformation creates an impact on content across media platforms in live events and performance.

LV 3283 **การจัดการงานแสดงและงานเทศกาล** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**

งานแสดงทางวัฒนธรรมและการจัดการงานแสดงและงานเทศกาลต่างๆ ที่เกิดขึ้นทั่วโลก เพื่อให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ ในโครงสร้างและแก่นของการทำงานด้านเทศกาล ซึ่งรวม ไปถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมสื่อโดยปัจจัยในส่วนของเศรษฐกิจการเมือง การเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยีแนวใหม่ต่างๆนี้ รวมไปถึงนโยบายสื่อ ระหว่างประเทศและการเปลี่ยนแปลงที่จะสร้างและก่อให้เกิดผลกระทบต่อการผลิตเนื้อหาในสื่อรูปแบบต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในงานแสดงสด

LV 3284 **Acting for Camera and Live Performance** **3 (2-2-5) Credits**

Interpret and analyze script the use of imagination, emotion, creating character, character interpretation, creative movement, awareness, objective of character for play, improvisation skill, scene interpretation, and integration of vocal and physical skill for camera and live performance.

LV 3284 **การแสดงสำหรับหน้ากล้องและการแสดงสด** **3 (2-2-5) หน่วยกิต**

การตีความบท การใช้พื้นที่สำหรับงานแสดง จินตนาการ อารมณ์ การสร้างสรรค์ตัวละคร การตีความตัวละคร การสร้างสรรค์ด้านการเคลื่อนไหว การรับรู้ วัตถุประสงค์ ของตัวละครสำหรับงานแสดงละคร การตีความเหตุการณ์ และการบูรณาการทักษะการใช้เสียง และร่างกายสำหรับ งานแสดงหน้ากล้องและการแสดงสด

PR 3280 Data-based Content Strategy 3 (2-2-5) Credits

Strategic data-based content planning which includes both theoretical and practitioner perspectives, how to optimize the own media outlets with content created for target stakeholders, including practical framework for implementing content strategy principles in various target audience to be able to create and plan content strategically with supportive data.

PR 3280 การวางแผนกลยุทธ์เนื้อหาด้วยข้อมูล 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การวางแผนกลยุทธ์เนื้อหาด้วยข้อมูล ทั้งในมุมมองเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ กลยุทธ์ในการวางแผนเนื้อหาในสื่อเพื่อให้เกิดผลประโยชน์สูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง รวมถึงวิธีการนำกลยุทธ์ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์และวางแผนเนื้อหาอย่างมีกลยุทธ์โดยใช้ข้อมูลเป็นองค์ประกอบ

PR 3281 Public Relations Tools and Activities 3 (3-0-6) Credits

Fundamental tools, techniques, and activities, such as social media engagement, community relations to attain various public relations objectives in different media areas, and how public relations practitioners can use public relations strategies and tactics in communication campaigns to build organizational image and achieve expected success.

PR 3281 เครื่องมือและกิจกรรมทางการประชาสัมพันธ์ 3 (3-0-6) หน่วยกิต

วิธีการ เทคนิค และกิจกรรมพื้นฐาน อาทิ การมีส่วนร่วมในสื่อสังคม การดำเนินกิจกรรมชุมชนสัมพันธ์ อันจะทำให้วัตถุประสงค์ทางการประชาสัมพันธ์สัมฤทธิ์ผลดีขึ้น รวมทั้งสามารถใช้เครื่องมือทางการสื่อสารต่างๆ ของนักประชาสัมพันธ์มืออาชีพ เพื่อทำให้องค์กรบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้องค์กร

PR 3282 Personal Branding and Image Management 3 (2-2-5) Credits

Principles and techniques of personality development, personal image management and personal branding, appropriate authentic self-presentation, improvement of external image such as make-up, hairstyling, dressing, social communication through social events and interactions to advocate the students for applying knowledge in their daily routine and socialization.

PR 3282 การสร้างตราสินค้าบุคคลและการบริหารภาพลักษณ์ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

หลักการและเทคนิคในการพัฒนาบุคลิกภาพ การบริหารภาพลักษณ์ส่วนบุคคล และการสร้างตราสินค้าบุคคล การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงอย่างเหมาะสม การปรับปรุงภาพลักษณ์ภายนอก เช่น การแต่งหน้า การ

แต่งผม การแต่งกาย การสื่อสารในสังคมโดยใช้กิจกรรมทางสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและการเข้าสังคมอย่างเหมาะสม

PR 3283 Corporate Image and Social Enterprise 3 (3-0-6) Credits

Principles of corporate image management, communication techniques that make favorable images for organizations, including organizational communication, organizational identity, image and reputation as well as the concept of corporate social responsibility, green communication with social responsibility for sustainable development, corporate social governance, and social enterprise to enhance the corporate image and manage corporate reputation.

PR 3283 ภาพลักษณ์องค์กรและกิจกรรมเพื่อสังคม 3 (3-0-6) หน่วยกิต

หลักการบริหารภาพลักษณ์องค์กร เทคนิคต่างๆ ในการสื่อสารที่ช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่องค์กร รวมถึงการสื่อสารในองค์กร อัตลักษณ์ขององค์กร ภาพลักษณ์ และชื่อเสียง ตลอดจนหลักการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร หลักการสื่อสารอย่างปลอดภัยและเหมาะสมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน บรรษัทภิบาลเพื่อสังคม และกิจกรรมเพื่อสังคม อันจะนำไปสู่การส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กรและการบริหารจัดการชื่อเสียงขององค์กร

PR 3284 Current Trends Analysis for Public Relations 3 (2-2-5) Credits

Analysis of the current trends and situations for macro-environment structure, its relationship to media and individuals, and the implication of retrieved data from the current trends and situations analysis to utilize informative trends for public relations purposes.

PR 3284 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันเพื่อการประชาสัมพันธ์ 3 (2-2-5) หน่วยกิต

การวิเคราะห์กระแสนิยมและสถานการณ์ปัจจุบันต่างๆ ในระดับมหภาค รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อต่างๆ กับประชาชนในสังคม ตลอดจนการประยุกต์ใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์กระแสความนิยมและสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อนำมาพัฒนาใช้สำหรับวัตถุประสงค์ทางการประชาสัมพันธ์