



มหาวิทยาลัยรังสิต
รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DIT108	การออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic Design)	3	(2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	1/2568		
กลุ่ม			
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	บดินทร์ รัตนจาริต	อาจารย์ประจำ	
อาจารย์ผู้สอน	บดินทร์ รัตนจาริต	☒ อาจารย์ประจำ	☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน	มหาวิทยาลัยรังสิต	☒ ในที่ตั้ง	☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	5 กันยายน 2568		

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เพื่อสามารถเข้าใจการออกแบบเกม ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ ค้นหาข้อมูล แก้ไข ปัญหา สื่อสาร แบ่งปันไอเดียในการออกแบบ ร่วมมือกับผู้อื่น และสามารถบูรณาการเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. เพื่อเข้าใจหลักการสำคัญของการเขียน เรียบเรียง เอกสารของการออกแบบเกมได้

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการ ทฤษฎี ในการ วิธีในการสื่อสารด้วยภาพ เช่น การวาดภาพ การสร้างแผนภูมิ การวาดภาพประกอบ การใช้รูปภาพ และการใช้ตัวอักษรร่วมกับรูปภาพ การออกแบบกราฟิกข้อมูลบนสื่อมัลติมีเดีย สื่อปฏิสัมพันธ์ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อการสื่อสารไปยังผู้ชม

Principles, theories, language of visual communication, variety of methods of creating communication tool such as hand drawing, diagram, illustration, use of images and integrate text with images, use of infographic design for communicate on multimedia, interactive media, online and offline media such as printing media to communicate the message to audience.

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☐ e-mail :

☐ Facebook :

☒ Line :

☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	มีความเข้าใจในหลักการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องตามทำนองคลองธรรม	- มอบหมายให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มและอภิปรายในชั้นเรียน - การสอบย่อยในชั้นเรียน ห้ามมีการคัดลอกหรือคัดแปลงคำตอบจากเพื่อนร่วมชั้น	ตรวจสอบจากงานที่ได้รับมอบหมาย ความรับผิดชอบ ส่งงานตรงเวลา และประเมินจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักศึกษา
1.4	มีหลักในการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและเป็นธรรม	สอนแทรกปัญหา อธิบายหลักการ วิธีการแก้ปัญหา โดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้นการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจอย่างถูกต้องเป็นธรรม	วิเคราะห์จากคำตอบในการอภิปราย

		ตั้งโจทย์ให้นักศึกษาอภิปราย	
--	--	-----------------------------	--

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.3	มีความรู้ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต	- บรรยายความรู้พื้นฐานด้าน Game Design เพื่อออกแบบเกมขั้นพื้นฐาน รวมถึงการทำ Game Design Document - ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติและทำการสอบปฏิบัติ	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมายทดสอบย่อยหลังจากการบรรยายหรือการฝึกปฏิบัติ - ประเมินจากโปรเจ็คปลายภาค

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.2	มีความสามารถคิดวิเคราะห์เชิงบูรณาการ และเชื่อมโยงอย่างเป็นองค์รวม	อาจารย์ผู้สอนนำเสนอกรณีศึกษา แล้วให้นักศึกษานำเสนอแนวทางที่สามารถนำมาบูรณาการใช้ในการแก้ไขปัญหาได้	- วัดผลจากคะแนนงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกับโปรเจ็คปลายภาค - นักศึกษาต้องสามารถตอบข้อซักถามจากอาจารย์ผู้สอนและอธิบายแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2	มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทั้ง	อาจารย์ผู้สอนตั้งคำถามและให้นักศึกษารวมกลุ่มกันหาคำตอบ	สังเกตจากงานที่มอบหมายและการ

	ในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่ม		ตอบคำถามของสมาชิกในกลุ่ม
4.3	มีความใจกว้าง รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	กำหนดให้มีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน	สังเกตจากการตั้งใจฟัง การถามตอบท้ายการนำเสนอ

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	มีความสามารถคิดวิเคราะห์ จำแนก และตีความข้อมูล ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อการแก้ไขปัญหาและตัดสินใจ	มอบหมายงานให้นักศึกษาทำส่ง เช่น คำถามท้ายบท แบบฝึกหัด ภาคปฏิบัติ แบบทดสอบ	- ประเมินผลจากงานของนักศึกษาผ่านทาง แบบฝึกหัด แบบทดสอบ - โปรเจกต์ปลายภาค
5.3	มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น นำเสนอ และสื่อสารได้อย่างเหมาะสมทันต่อความก้าวหน้าของสถานการณ์ปัจจุบัน	กำหนดให้ค้นคว้าหาข้อมูลที่ใช้ต่อข้อใดเคยในการออกแบบเกมได้	ให้คะแนนจากชิ้นงาน การนำเสนอ และตอบข้อซักถาม

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	บทที่ 1 Introducing to Game Design	แนะนำการเรียนการสอน แนะนำ Final Project บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : ผลงานนักพัฒนาเกม	3	บดินทร์ รัตนจาริต
2	บทที่ 2 The Art of Game Design	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : ออกแบบเกมจากกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3	บดินทร์ รัตนจาริต
3	บทที่ 3 Game Concept	บรรยายด้วยสื่อประสม	3	บดินทร์ รัตนจาริต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		การฝึกปฏิบัติ : ออกแบบเกมโดยต่อยอดจากเกมเดิม		
4	บทที่ 4 The Structure of Games	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : ออกแบบเกมโดยผสมแนวเกม 2 แนวขึ้นไป	3	บดินทร์ รัตนจาริต
5	บทที่ 5 Game Design Documentation	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Game Design Document ฉบับร่าง	3	บดินทร์ รัตนจาริต
6	บทที่ 6 Adaptation of Mechanics	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : MDA Framework	3	บดินทร์ รัตนจาริต
7	บทที่ 7 Invention of Mechanics	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Feedback Loop	3	บดินทร์ รัตนจาริต
8	Term Break			
9	บทที่ 8 Prototyping	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Prototype	3	บดินทร์ รัตนจาริต
10	บทที่ 9 Games and Stories	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Games and Stories	3	บดินทร์ รัตนจาริต
11	บทที่ 10 Level Design	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Level Design	3	บดินทร์ รัตนจาริต
12	บทที่ 11 Characters	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Characters	3	บดินทร์ รัตนจาริต
13	บทที่ 12 User Interface and User Experience	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : User Interface and User Experience	3	บดินทร์ รัตนจาริต
14	บทที่ 13 Accessibility	บรรยายด้วยสื่อประสม	3	บดินทร์ รัตนจาริต
15	บทที่ 14 Balancing & The Final 10%	บรรยายด้วยสื่อประสม	3	บดินทร์ รัตนจาริต
16	Final Project	นำเสนอผลงานปลายภาคและถามตอบ	3	บดินทร์ รัตนจาริต
		รวม	45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.3, 3.1, 5.1	Final Project	16	30%
1.1, 1.2, 4.1, 4.2, 4.3, 5.2	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้น การสอบ ภาคปฏิบัติ	ตลอดภาคการศึกษา	70%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

1. Kramarzewski, A. (2018). **Practical-Game-Design**. (p.8-434)
2. Fullerton, T. (2018). **Game Design Workshop**. (p.1-540)

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านทาง Facebook ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การสังเกต ผลงานจากโครงงานกลุ่ม

3. การปรับปรุงการสอน

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การจัดทำคลังข้อมูลเอกสารการสอนแบบ e-learning ให้นักศึกษาได้อ่านทบทวนหรือฟังบรรยายซ้ำ
- มี Social Network ทาง facebook ให้นักศึกษาเข้ามาซักถามข้อสงสัยและร่วมกันตอบคำถามจากอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☒ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบปลายภาค
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 2 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและการปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา