



มหาวิทยาลัยรังสิต
รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DIT110	พื้นฐานการออกแบบกราฟิก (Foundation of Graphic Design)	3	(3-0-6)
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. เพื่อสามารถใช้เครื่องมือ adobe photoshop เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อต่าง ๆ ของเกมได้
2. เพื่อเข้าใจหลักการพื้นฐานของการออกแบบกราฟิกเบื้องต้น และต่อยอดโดยใช้เครื่องมือ adobe photoshop ในการสร้างงานออกแบบได้

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ การออกแบบภาพเคลื่อนไหว ชนิดของคอมพิวเตอร์กราฟิกต่าง ๆ และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในงานออกแบบด้านดิจิทัล

Principles of computer graphic design, animation design, various types of computer graphics and software used in digital designs.

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☐ e-mail :

☐ Facebook :

☒ Line :

☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

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

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.3	มีความรู้ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต	- บรรยายความรู้พื้นฐานด้าน Graphic Design เพื่อออกแบบกราฟิก - ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติและทำการสอบปฏิบัติ	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมายทดสอบย่อยหลังจากการบรรยายหรือการฝึกปฏิบัติ - ประเมินจากโปรเจกต์ปลายภาค

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.2	มีความสามารถคิดวิเคราะห์เชิงบูรณาการและเชื่อมโยงอย่างเป็นองค์รวม	อาจารย์ผู้สอนนำเสนอกรณีศึกษาแล้วให้นักศึกษานำเสนอแนวทางที่สามารถนำมาบูรณาการใช้ในการแก้ไขปัญหาได้	- วัดผลจากคะแนนงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกับโปรเจกต์ปลายภาค - นักศึกษาต้องสามารถตอบข้อซักถามจากอาจารย์ผู้สอนและอธิบายแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2	มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทั้งในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่ม	อาจารย์ผู้สอนตั้งคำถามและให้นักศึกษารวมกลุ่มกันหาคำตอบ	สังเกตจากงานที่มอบหมายและการตอบคำถามของสมาชิกในกลุ่ม
4.3	มีความใจกว้าง รับฟังและ	กำหนดให้มีการนำเสนอหน้าชั้น	สังเกตจากการตั้งใจ

	ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	เรียน	ฟัง การถามตอบท้าย การนำเสนอ
--	-----------------------------	-------	--------------------------------

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

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

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	บทที่ 1 Introducing & Inspiration	แนะนำการเรียนการสอน แนะนำ Final Project บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : หา Reference	3	บดินทร์ รัตนจาริต
2	บทที่ 2 Typography	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Photoshop Basic	3	บดินทร์ รัตนจาริต
3	บทที่ 3 Typography (Cont.)	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Game Editor Talk	3	บดินทร์ รัตนจาริต
4	บทที่ 4 Color	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Sale Promotion Poster	3	บดินทร์ รัตนจาริต
5	บทที่ 5 Color + Text	บรรยายด้วยสื่อประสม	3	บดินทร์ รัตนจาริต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	Rules of thirds	การฝึกปฏิบัติ : Key Visual Poster		
6	บทที่ 6 Hierarchy	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Key Visual Poster	3	บดินท์ รัตนจาริต
7	บทที่ 7 Composition	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Key Visual Poster	3	บดินท์ รัตนจาริต
8	Term Break			
9	Mid Term Test	การสอบปฏิบัติ : Key Visual Poster	3	บดินท์ รัตนจาริต
10	บทที่ 8 Shape	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Shape	3	บดินท์ รัตนจาริต
11	บทที่ 10 Tile Mapping Texture	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Tile Mapping Texture	3	บดินท์ รัตนจาริต
12	บทที่ 11 User Interface Basics	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : User Interface Basics	3	บดินท์ รัตนจาริต
13	บทที่ 12 Text-Based Logo	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Text-Based Logo	3	บดินท์ รัตนจาริต
14	บทที่ 13 Game Poster (Leaflet)	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Game Poster(Leaflet)	3	บดินท์ รัตนจาริต
15	บทที่ 14 Game Cover	บรรยายด้วยสื่อประสม การฝึกปฏิบัติ : Game Cover	3	บดินท์ รัตนจาริต
16	Final Project Follow-up	ติดตามผลงาน Final Project	3	บดินท์ รัตนจาริต
		รวม	45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.3, 3.1, 5.1	Mid Term Test	9	20%
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	50%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

1. Caldwell, C. (2019). **Graphic design for everyone.** (p.14-182)

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านทาง Facebook ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การสังเกต ผลงานจากโครงการกลุ่ม

3. การปรับปรุงการสอน

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

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☒ การประเมินความรู้รอบคอบโดยการทดสอบปลายภาค
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....

☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 2 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและการปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา