

รายละเอียดของรายวิชา

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ฉบับปี พ.ศ. 2564

DIT110	พื้นฐานการออกแบบกราฟิก (Foundation of Graphic Design)		3	(3-0-6)
วิชาบังคับร่วม	-			
วิชาบังคับก่อน	-			
ภาคการศึกษา	1/2568			
กลุ่ม	821 , 822			
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี			
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	เกรียงไกร แสงเพชร	อาจารย์ประจำ		
อาจารย์ผู้สอน	เกรียงไกร แสงเพชร	☒ อาจารย์ประจำ	☐ อาจารย์พิเศษ	
สถานที่สอน	มหาวิทยาลัยรังสิต	☒ ในที่ตั้ง	☐ นอกที่ตั้ง	
วันที่จัดทำ	6 มิถุนายน 2568			

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 ห้ามมีการคัดลอกหรือดัดแปลงคำตอบจากเพื่อนร่วมชั้น	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 • ประเมินจากโปรเจ็คปลายภาค

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.2	มีความสามารถคิดวิเคราะห์เชิงบูรณาการและเชื่อมโยงอย่างเป็นองค์รวม	• อาจารย์ผู้สอนนำเสนอกรณีศึกษาแล้วให้นักศึกษานำเสนอแนวทางที่สามารถนำมาบูรณาการใช้ในการแก้ไขปัญหาได้	• วัดผลจากคะแนนงานที่ได้รับมอบหมาย รวมกับโปรเจ็คปลายภาค • นักศึกษาต้องสามารถตอบข้อซักถามจากอาจารย์ผู้สอนและอธิบายแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2	มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทั้งในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่ม	• อาจารย์ผู้สอนตั้งคำถามและให้นักศึกษารวมกลุ่มกันหาคำตอบ	• สังเกตจากงานที่มอบหมายและการตอบคำถามของสมาชิกในกลุ่ม

4.3	มีความใจกว้าง รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	กำหนดให้มีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน	สังเกตจากการตั้งใจฟัง การถามตอบท้ายการนำเสนอ
-----	--	--	--

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	มีความสามารถคิดวิเคราะห์ จำแนก และตีความข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อการแก้ไขปัญหาและตัดสินใจ	มอบหมายงานให้นักศึกษาทำส่ง เช่น แบบฝึกหัดภาคปฏิบัติ	- ประเมินผลจากงานของนักศึกษาผ่านทาง แบบฝึกหัดแบบทดสอบ - โปรเจกต์ปลายภาค
5.3	มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น นำเสนอ และสื่อสารได้อย่างเหมาะสมทันต่อความก้าวหน้าของสถานการณ์ปัจจุบัน	กำหนดให้ค้นคว้าหาข้อมูลที่ใช้ต่อข้อใดเคยในการออกแบบกราฟิก	ให้คะแนนจากชิ้นงาน การนำเสนอ และตอบข้อซักถาม

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	บทที่ 1 Introducing & Inspiration	- แนะนำโปรแกรม Photoshop & การตั้งค่าพื้นฐาน - ทำความรู้จัก Interface, Workspace, แถบเครื่องมือ - ตั้งค่าเอกสารใหม่ (Resolution, Color Mode RGB / CMYK) - การบันทึกไฟล์ (PSD, JPEG, PNG)	3	เกรียงไกร แสงเพชร

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
2	บทที่ 2 Typography	- การจัดการเลเยอร์และโครงสร้างงาน • Move Tool, Marquee, Lasso, Quick Selection, Magic Wand • การจัดการ Layer, Group, Lock • การใช้ Layer Style (เช่น Stroke, Drop Shadow)	3	เกรียงไกร แสงเพชร
3	บทที่ 3 Typography (Cont.)	- การสร้างพื้นหลัง (Background) • Fill , Eyedropper • การใช้ Gradient และ Pattern • Background Eraser, Layer Mask • เทคนิคทำพื้นหลังเรียบง่ายและพื้นหลังแบบเท็กซ์เจอร์	3	เกรียงไกร แสงเพชร
4	บทที่ 4 Color	- การปรับแต่งภาพ (Image Adjustments) • Brightness/Contrast, Levels, Curves, • Hue/Saturation, Color Balance • การใช้ Adjustment Layer • การรีทัชภาพบุคคล การใช้ Spot Healing Brush, Clone Stamp • ปรับโทนสีผิวและแสงให้เหมาะกับโปสเตอร์	3	เกรียงไกร แสงเพชร
5	บทที่ 5 Color + Text Rules of thirds	- การทำงานกับข้อความ (Typography) • เครื่องมือ Text, การปรับฟอนต์, การใช้เอฟเฟกต์ข้อความ • การโหลดฟอนต์เพิ่มเติม (Google Fonts, Dafont) • เทคนิคจัดข้อความให้เหมาะกับโปสเตอร์ Esport • การใช้เอฟเฟกต์ตัวอักษรให้ดูเด่น	3	เกรียงไกร แสงเพชร
6	บทที่ 6 Hierarchy	- Layer Styles และ Blending Modes • Drop Shadow, Stroke, Outer Glow, Overlay • การผสมสีและเอฟเฟกต์ • การทำโลโก้ทีม Esport • การร่างไอเดียโลโก้ • การใช้ Shape Tool และ Pen Tool • การใช้สีและจัดองค์ประกอบ โลโก้	3	บดินทร์ รัตน จาริต
7	บทที่ 7 Composition	- การตัดต่อและรวมภาพขึ้นสูง • Pen Tool, Select and Mask • การตัดวัตถุซับซ้อน • การใช้ Layer Mask เพื่อซ่อน/แสดงภาพบางส่วน	3	เกรียงไกร แสงเพชร

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
8	Term Break			
9	Mid Term Test	- เทคนิคการเรียงงานด้วย Template และ Mockup • ดาวน์โหลดและใช้ไฟล์ Template • การใส่ผลงานลงใน Mockup (เช่น เสื้อทีม, บัตรแข่ง) • การใช้ Smart Object และ Adjustment Layers • ข้อดีของ Smart Object • Non-destructive Editing	3	เกรียงไกร แสงเพชร
10	บทที่ 8 Shape	- การใช้ Brush และ Effect พื้นฐาน • Custom Brushes • การโหลด Brush เพิ่ม • เอฟเฟกต์แสง, Smoke, Sparks	3	เกรียงไกร แสงเพชร
11	บทที่ 10 Tile Mapping Texture	- การใช้ Shape และ Icon • สร้างรูปทรงเรขาคณิต, ปรับแต่ง Shape • โหลดและใช้ Icon vector	3	เกรียงไกร แสงเพชร
12	บทที่ 11 User Interface Basics	- การออกแบบโปสเตอร์ทัวร์นาเมนต์ • การจัด Layout • การใช้ Grid, Guides • การวางรูปผู้เล่น, โลโก้ทีม, และรายละเอียดงานแข่ง การฝึกปฏิบัติ : User Interface Basics	3	เกรียงไกร แสงเพชร
13	บทที่ 12 Text-Based Logo	- การทำ Overlay สำหรับสตรีม • ขนาดและสัดส่วนสำหรับ OBS/Stream • การทำเฟรมกล้อง, แถบข้อมูลผู้เล่น	3	เกรียงไกร แสงเพชร
14	บทที่ 13 Game Poster (Leaflet)	- การทำปกสื่อโซเชียล • ขนาดภาพ Facebook, Twitter, YouTube • เทคนิคทำให้ปกคลิกดึงดูดสายตา • ฝึกทำ Banner สำหรับช่องสตรีม	3	เกรียงไกร แสงเพชร
15	บทที่ 14 Game Cover	- Mini Project • นักศึกษาสร้างผลงาน 1 ชิ้น เช่น • Overlay Stream + โลโก้ทีม • โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ทีม • อาจารย์ให้คำแนะนำและแก้ไข	3	เกรียงไกร แสงเพชร

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
16	Final Project Follow-up	- Project Final & Present • นำเสนอผลงานพร้อมรับคำแนะนำ • สรุปและแนะแนวการต่อยอด (Portfolio, Freelance)	3	เกรียงไกร แสงเพชร
		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.....
- ☒ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบปลายภาค
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 2 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและการปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา