



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย / คณะดิจิทัลอาร์ต

หลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DLC 214	การออกแบบหนังสือ (Book Design)	3(2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01-04	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาแกน ☒ วิชาเฉพาะด้าน ☐ วิชาเอก	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ. ธิดารัตน์ บุญรักษ์	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง	☐ อาจารย์ประจำ ☒ อาจารย์พิเศษ
	อ. ดนุช รุททรัพย์สดีโส	☐ อาจารย์ประจำ ☒ ในที่ตั้ง
สถานที่สอน	ห้องเรียน 8-305, 8-208	☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	วันที่ 5 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้หลักการออกแบบหนังสือประเภทต่างๆ การใช้งานโปรแกรมออกแบบสิ่งพิมพ์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. คำอธิบายรายวิชา

การออกแบบหนังสือและสิ่งพิมพ์สำหรับงานภาพประกอบและงานเล่าเรื่อง รูปแบบหนังสือและการจัดหน้าหนังสือด้วยโปรแกรม การเตรียมไฟล์สำหรับการพิมพ์ เทคนิคการพิมพ์ การเลือกกระดาษ การติดต่อโรงพิมพ์ การตรวจความถูกต้องของงานพิมพ์ การเข้าเล่มหนังสือ

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

Facebook : DLC214 การออกแบบหนังสือ 1/68

Google Classroom: DLC214 1/2568

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

นักศึกษาได้เรียนรู้หลักการออกแบบหนังสือประเภทต่างๆ การใช้งานโปรแกรมออกแบบสิ่งพิมพ์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	• มอบหมายงานและกำหนดเวลา ในแต่ละขั้นตอนในการส่งงาน	ประเมินจากการงานที่มอบหมาย ตามกำหนดเวลา

2. ความรู้

•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.2	มีความสามารถในการค้นคว้าแก้ปัญหา และพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ	• บรรยายทฤษฎีเนื้อหาและหลักการออกแบบหนังสือ พร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษา เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงกระบวนการ ออกแบบ ภาพ และ บริบทในการออกแบบ	• ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย ภายในชั้นเรียน • ผลการส่งงานและความคืบหน้าของงานทุกสัปดาห์
2.4	มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ใน สาขาวิชาที่ศึกษา		

3. ทักษะทางปัญญา

•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.2	สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์	• ตั้งโจทย์ให้กับนักศึกษาได้ฝึกแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่ได้รับในแต่ละสัปดาห์	• สอบกลางภาคและปลายภาคโดยประเมินผลจากการนำเสนอผลงาน และรายงานของนักศึกษา
3.4	มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน		

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2	มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ	เน้นการทำงานและสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันในชั้นเรียน	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย ภายในชั้นเรียน - ประเมินจากการแสดงออกทางความคิด และทัศนคติของนักศึกษาระหว่างการนำเสนอผลงานของเพื่อนร่วมชั้นเรียน

5. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.2	สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือ การ นำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล ศิลปะและการออกแบบ โดยใช้เทคนิคและการนำเสนอที่เหมาะสมกับหัวข้อที่เรียน	ประเมินคุณภาพ ความเหมาะสมของวิธีการที่นักศึกษานำ มาใช้ในการนำเสนอผลงาน

6. ทักษะพิสัย

•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน	นำทฤษฎี ทักษะปฏิบัติ มาสร้างสรรค์ผลงานส่วนบุคคล	ประเมินคุณภาพ ความหลากหลายความสมบูรณ์ของข้อมูลที่นักศึกษานำ มาใช้ในการปฏิบัติงาน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	- แนะนำการเรียนการสอน และระเบียบต่างๆในชั้นเรียน - บรรยาย บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ในแต่ละประเภท	3	กิจกรรม - บรรยายความรู้เบื้องต้นเรื่อง การออกแบบและจัดทำหนังสือ - ให้นักศึกษาเลือกสื่อสิ่งพิมพ์ (โปสเตอร์, ใบปลิว, แผ่นพับ, นิตยสาร, นามบัตร) มาวิเคราะห์บทบาทและหน้าที่ จุดเด่นการจัดวางของสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทที่เลือกมา สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซ่ง อ.คุณุช รุทพิสัยศดใส

2	- บรรยายความรู้เบื้องต้นหลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และการออกแบบหนังสือ - การออกแบบในระบบ grid - หลักการเลือกใช้ตัวอักษร - หลักการจัดวางองค์ประกอบ - หลักการใช้สี	3	กิจกรรม ให้นักศึกษาเลือกรูปแบบหนังสือที่ใช้ลักษณะการออกแบบ grid ที่มีรูปแบบต่างกันมาอย่างน้อย 3 รูปแบบ การบ้าน สร้างผลงานในโจทย์ จำนวน 1 ชิ้น ขนาดตามที่กำหนด สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์ศศิไส
3	- บรรยายประเภทของหนังสือ - กระบวนการออกแบบและจัดทำหนังสือ - การเข้าเล่มแบบต่างๆ และการเลือกใช้ในงาน		กิจกรรม ปฏิบัติงาน ออกแบบ sketch book และการเข้าเล่มแบบต่างๆ (สันกาว เย็บมุงหลังคา เย็บก๊ี้) การบ้าน สร้างผลงานในโจทย์ จำนวน 1 ชิ้น ขนาดตามที่กำหนด สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์ศศิไส
4	การออกแบบปกหนังสือ - การจัดวางองค์ประกอบบนปกหนังสือด้วยโปรแกรม Adobe illustrator & Photoshop - การคำนวณความหนาของสันปก	3	กิจกรรม ออกแบบร่างภาพปก “sketch book ” การบ้าน สร้างผลงานในโจทย์ จำนวน 1 ชิ้น ขนาดตามที่กำหนด สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์ศศิไส
5	หนังสือทำมือ (Handmade Book) รูปแบบของหนังสือทำมือ กระบวนการในการจัดทำรูปเล่ม	3	กิจกรรม ออกแบบศึกษาวิธีการทำหนังสือ การบ้าน สร้างผลงานในโจทย์ จำนวน 1 ชิ้น ขนาดตามที่กำหนด สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์ศศิไส
6	หนังสือทำมือ (Handmade Book) นำเสนอ แบบร่าง Mini Artbook Handmade ของตัวเอง	3	กิจกรรม นำเสนอออกแบบศึกษาวิธีการทำหนังสือ การบ้าน ปรับปรุงชิ้นงานตามคำแนะนำ	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์ศศิไส
7	หนังสือทำมือ (Handmade Book) นำเสนอ Mini Artbook Handmade ของตัวเอง	3	กิจกรรม - ให้นักศึกษาออกแบบแผ่นพับ เนื้อหาเกี่ยวกับ How to การทำเทคนิคภาพประกอบ (ในวิชาเทคนิคทางภาพประกอบ) - การออกแบบเลย์เอาต์แผ่นพับ สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์ศศิไส

8	การใช้งานโปรแกรม Adobe Indesign -Layer ในการทำงาน - คำสั่งควบคุมเครื่องมือ (menu bar), เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน(Tool box), Control Panel, Art board - การสร้าง/จัดวางตัวอักษร/Text Frame Options - การสร้างหน้าหนังสือ (เพิ่ม-ลด- แทรกหน้า) - การสร้าง Master page/ page - การนำภาพเข้ามาใช้งาน/ การใส่ Effect ให้กับภาพ	3	กิจกรรม ทดลองเครื่องมือต่างๆ ในคำสั่งที่ใช้งานหลักๆ ออกแบบจัดหน้าหนังสือประเภทรายงาน และบทความ (1 คู่) สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์สดีโส
9	การออกแบบหนังสือภาพ/หนังสือสำหรับเด็ก - การสร้างเลขหน้า ใน indd	3	กิจกรรม -ออกแบบเลย์เอาต์ โดยการวางเนื้อเรื่องให้สัมพันธ์กับจำนวนหน้า ที่กำหนด - ออกแบบ จัดวางเป็นรูปเล่มใน indd สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์สดีโส
10	มอบหมายโจทย์ “Arts book” - บรรยาย หน้าที่กในงานพิมพ์	3	กิจกรรม - ให้นักศึกษาเลือก Art Book ทำมาวิเคราะห์ เนื้อหา องค์ประกอบในเล่ม รูปแบบการจัดวาง มานำเสนอ - ออกแบบ Art Book ส่วนบุคคล สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroom	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์สดีโส
11	นำเสนอ Art Book ส่วนบุคคล	3	กิจกรรม - ให้นักศึกษานำเสนอ Art Book ทำมาวิเคราะห์ เนื้อหา องค์ประกอบในเล่ม รูปแบบการจัดวาง จัดทำ Mockup - ออกแบบ Art Book ส่วนบุคคล สื่อที่ใช้ PDF File และ Facebook, Google Classroo	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์สดีโส
12	-นำเสนอ ความคืบหน้า Art Book ส่วนบุคคล ครั้งที่2	3	กิจกรรม - ปรับแก้ Mockup และ Layout	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์สดีโส
13	-การทำอาร์ตเวิร์กหนังสือในระบบพิมพ์ดิจิทัล (RGB) และระบบพิมพ์ Offset (CMYK) - การเตรียมไฟล์สำหรับเทคนิคพิเศษ - การพิมพ์เทคนิคพิเศษต่างๆ	3	กิจกรรม - ปรับแก้ layout	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช รุทพย์สดีโส

14	นักศึกษา นำเสนอความ คืบหน้า ครั้งที่ 2	3	กิจกรรม - ปรับแก้ layout - การตั้งค่าไฟล์สำหรับการพิมพ์	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช ทรัพย์สดีไส
15	ส่งงานสรุป	3	นำเสนอรูปเล่มที่พิมพ์สำเร็จพร้อมไฟล์งาน(E-book)	อ.พัชรินทร์ ทองซึ้ง อ.คุณุช ทรัพย์สดีไส

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการ เรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	- เวลาการเข้าชั้นเรียน - การส่งงานตรงต่อเวลา	ทุกสัปดาห์	- เข้าชั้นเรียน 10%
2-5	คุณภาพของหัวข้อกิจกรรมใน แต่ละสัปดาห์	ทุกสัปดาห์	- คะแนนเก็บ 40% - งาน Mid term 20% - เสนองานสรุป 30%

2.1 การประเมินผล

ระดับคะแนน	80 - 100 %	= A	ระดับคะแนน	75 - 79 %	= B+
ระดับคะแนน	70 - 74 %	= B	ระดับคะแนน	65 - 69 %	= C+
ระดับคะแนน	60 - 64 %	= C	ระดับคะแนน	55 - 59 %	= D+
ระดับคะแนน	50 - 54 %	= D	ระดับคะแนน	0 - 49 %	= F

2.2 การเข้าชั้นเรียน

เข้าชั้นเรียนหลัง 15 นาทีถือว่ามาสาย

เข้าชั้นเรียนหลัง 30 นาทีถือว่าขาดเรียน

สาย 3 ครั้ง = ขาด 1 ครั้ง

ขาด 3 ครั้ง ให้นักศึกษาทำการถอนรายวิชาหรือเท่ากับ F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- พื้นฐานการออกแบบ Basics In Design, สิบศิริแซ่ลี้, พงษ์พิพัฒน์สายทอง, 2011
- <http://www.elementsofcinema.com/cinematography/composition.html>

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- <http://www.creativebloq.com/digital-art/tips-composition-31514496>
- [http://edsitement.neh.gov/curriculum-unit/composition-painting-everything-its-right-place#sect-](http://edsitement.neh.gov/curriculum-unit/composition-painting-everything-its-right-place#sect-theunit)

theunit

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- <http://www.creativebloq.com/digital-art/tips-composition-31514496>
- <https://www.canva.com/>
- Introduction to Book Cover Design , Daniel Bolívar, <https://www.domestika.org/>
- <https://www.thebookdesigner.com/>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- นักศึกษาสามารถวิจารณ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งในและนอกชั้นเรียน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- จากความพร้อมของข้อมูลและสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนแต่ละสัปดาห์
- ข้อสอบที่ใช้วัดผลการเรียนในแต่ละสัปดาห์
- จากข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

3. การปรับปรุงการสอน

- นำข้อเสนอแนะจากนักศึกษา อาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมาพิจารณาเพื่อปรับปรุงการสอนให้ดียิ่งขึ้น
- ติดตามข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ เพื่อการพัฒนาหลักสูตรที่ต่อเนื่อง
- ปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนให้ทันสมัยอยู่เสมอ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☒ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษาจากการอธิบาย การค้นคว้าจากโจทย์ที่ตั้งไว้
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- ☒ การประเมินความรู้รอบคอบโดยการทดสอบ การนำเสนอผลงาน
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม
- ☐ อื่นๆ

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงเนื้อหาและสื่อการสอนของแต่ละสัปดาห์ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยมากยิ่งขึ้น
- ปรับปรุงจากความคิดเห็นของนักศึกษา