



## รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย / คณะดิจิทัลอาร์ต

หลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

|                     |                                                                                                                           |                                                                                           |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| DLC 370             | การออกแบบเกมกระดาน                                                                                                        | 3(2-2-5)                                                                                  |
|                     | (Board Game Design)                                                                                                       |                                                                                           |
| วิชาบังคับร่วม      | -                                                                                                                         |                                                                                           |
| วิชาบังคับก่อน      | -                                                                                                                         |                                                                                           |
| ภาคการศึกษา         | 1/2568                                                                                                                    |                                                                                           |
| กลุ่ม               | 01-03                                                                                                                     |                                                                                           |
| ประเภทของวิชา       | <input type="checkbox"/> วิชาแกน<br><input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะด้าน<br><input type="checkbox"/> วิชาเอก |                                                                                           |
| อาจารย์ผู้รับผิดชอบ | อ. ชิดรัตน์ บุญรักษ์                                                                                                      | อาจารย์ประจำ                                                                              |
| อาจารย์ผู้สอน       | อ. ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์                                                                                                   | <input type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ<br><input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ |
|                     | อ. รัชกร เวชรนนท์                                                                                                         | <input type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ<br><input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ |
| สถานที่สอน          | ห้อง 8-315, Stopmotion Stu.                                                                                               | <input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง<br><input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง      |
| วันที่จัดทำ         | วันที่ 5 สิงหาคม 2568                                                                                                     |                                                                                           |

### หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

#### 1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงหลักการออกแบบ การผลิตเกมกระดาน การบูรณาการระหว่างศาสตร์ของภาพประกอบและการออกแบบเกม และสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานเกมกระดานของตนเอง

## 2. คำอธิบายรายวิชา

การออกแบบเกมกระดาน ประวัติเกมกระดานในรูปแบบต่างๆ การสร้างสรรค์ภาพประกอบ การออกแบบตัวละคร การสร้างเนื้อเรื่อง การสร้างระบบเกม การประชาสัมพันธ์ และธุรกิจเกมกระดาน

## 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี .....3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

Facebook : DLC370 Boardgame 1/68

## 4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

นักศึกษาเข้าใจถึงหลักการออกแบบ การผลิตเกมกระดาน การบูรณาการระหว่างศาสตร์ของภาพประกอบ และการออกแบบเกม และสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานเกมกระดานของตนเอง

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

#### 1. คุณธรรม จริยธรรม

| •   | ผลการเรียนรู้                                              | วิธีการสอน                                                                | วิธีการประเมินผล                                                                                         |
|-----|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.1 | ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม | สอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรม และซื่อสัตย์สุจริตในการสร้างสรรค์ผลงาน | สังเกตพฤติกรรมการทำงานจะต้องเป็นไปตามคุณธรรม จริยธรรม และซื่อสัตย์สุจริต ไม่ละเมิดสิทธิในผลงานของผู้อื่น |

#### 2. ความรู้

| •   | ผลการเรียนรู้                                                                                       | วิธีการสอน                                             | วิธีการประเมินผล                                                                                                                                        |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.4 | มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา | บรรยายโดยใช้องค์ความรู้ที่นิยมใช้ในการออกแบบในปัจจุบัน | <ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย ภายในชั้นเรียน</li> <li>ผลการส่งงานและความคืบหน้าของงานทุกสัปดาห์</li> </ul> |

#### 3. ทักษะทางปัญญา

| •   | ผลการเรียนรู้                                                        | วิธีการสอน                                                                                                              | วิธีการประเมินผล                                                                                                                                                                                |
|-----|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.2 | สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ | <ul style="list-style-type: none"> <li>ตั้งโจทย์ให้กับนักศึกษาได้ฝึกแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่ได้รับในแต่ละสัปดาห์</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินผลจากความสนใจในการเรียน ความอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนอันเนื่องมาจากการส่งเสริมและสนับสนุนในความสามารถในจุดเด่นของนักศึกษาแต่ละคน</li> </ul> |

#### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

| •   | ผลการเรียนรู้                                                                            | วิธีการสอน                                                                                                  | วิธีการประเมินผล                                                                                                                                                                                              |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.1 | มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมนุษยสัมพันธ์ที่ดี | <ul style="list-style-type: none"> <li>เน้นการทำงานและสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันในชั้นเรียน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย ภายในชั้นเรียน</li> <li>ประเมินจากการแสดงออกทางความคิด และทัศนคติของนักศึกษาระหว่างการนำเสนอผลงานของเพื่อนร่วมชั้นเรียน</li> </ul> |

#### 5. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

| •   | ผลการเรียนรู้                                                                  | วิธีการสอน                                                                                                     | วิธีการประเมินผล                                                                                                         |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5.3 | มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงาน | <ul style="list-style-type: none"> <li>นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล คณิตศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินคุณภาพ ความเหมาะสมของวิธีการที่นักศึกษานำ มาใช้ในการนำเสนอผลงาน</li> </ul> |

#### 6. ทักษะพิสัย

| • | ผลการเรียนรู้                                                   | วิธีการสอน                                                                                        | วิธีการประเมินผล                                                                 |
|---|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน | <ul style="list-style-type: none"> <li>นำทฤษฎี ทักษะปฏิบัติ มาสร้างสรรค์ผลงานส่วนบุคคล</li> </ul> | ประเมินคุณภาพ ความหลากหลายความสมบูรณ์ของข้อมูลที่นักศึกษานำ มาใช้ในการปฏิบัติงาน |

### หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

#### 1. แผนการสอน

| สัปดาห์ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด                                                                                                                 | จำนวนชั่วโมง | กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้                                                       | ผู้สอน                                      |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| 1          | <ul style="list-style-type: none"> <li>แนะนำการเรียนการสอน และระเบียบต่างๆในชั้นเรียน</li> <li>บรรยาย หมายของเกมกระดาน</li> </ul> | 3            | <b>กิจกรรม</b><br>- บรรยายความรู้เบื้องต้น<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ Facebook | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 2          | <ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยายความรู้เบื้องต้น นิยาม และองค์ประกอบของเกม</li> </ul>                                | 3            | <b>กิจกรรม</b><br>บรรยายความรู้เบื้องต้น<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ Facebook   | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 3          | ประวัติศาสตร์ของเกม และบอร์ดเกม                                                                                                   |              | <b>กิจกรรม</b><br>- บรรยายความรู้เบื้องต้น<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ Facebook | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |

|       |                                                                       |   |                                                                                                                                                       |                                             |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| 4     | กลไก และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบเกม                            | 3 | <b>กิจกรรม</b><br>บรรยายเนื้อหา และยกตัวอย่างสาธิตกลไกของเกม<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ เกมรูปแบบต่างๆ                                      | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 5     | -กระบวนการออกแบบบอร์ดเกม                                              | 3 | <b>กิจกรรม</b><br>บรรยายเนื้อหา และยกตัวอย่างสาธิตกระบวนการของเกมกระดาน<br>มอบหมายงานการออกแบบเกม<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ เกมรูปแบบต่างๆ | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 6     | นำเสนอต้นแบบบอร์ดเกม และการรับ Feedback                               | 3 | <b>กิจกรรม</b><br>ปรับแก้ข้อบกพร่อง แลกเปลี่ยนองค์ความรู้<br>ความคิดเห็น<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ เกมรูปแบบต่างๆ                          | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 7     | -ความหมาย และรูปแบบของ UX และ UI ที่เกี่ยวข้องกับเกม                  | 3 | <b>กิจกรรม</b><br>บรรยายเนื้อหา และยกตัวอย่างสาธิต<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ เกมรูปแบบต่างๆ                                                | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
|       |                                                                       |   |                                                                                                                                                       |                                             |
| 8     | พฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเกม                                     | 3 | <b>กิจกรรม</b><br>บรรยายเนื้อหา และยกตัวอย่างสาธิต<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ เกมรูปแบบต่างๆ                                                | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 9     | คณิตศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเกม                           | 3 | <b>กิจกรรม</b><br>บรรยายเนื้อหา และยกตัวอย่างสาธิต<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ เกมรูปแบบต่างๆ                                                | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 10    | -ความเข้าใจเรื่องธุรกิจบอร์ดเกม และการวางแผนในการออกแบบและผลิตในอนาคด | 3 | <b>กิจกรรม</b><br>บรรยายเนื้อหา และยกตัวอย่างสาธิต<br><b>สื่อที่ใช้</b><br>PDF File และ เกมรูปแบบต่างๆ                                                | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 11-14 | นำเสนอ ผลงานบอร์ดเกม ความคืบหน้าการพัฒนาผลงาน                         | 3 | <b>กิจกรรม</b><br>แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิจัยข้อบกพร่องในเกม                                                                                          | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |
| 15    | ส่งงานสรุป / เทศกาลกระดานเกม                                          | 3 | แสดงผลงาน                                                                                                                                             | อ.ธนวัฒน์ ปิ่นนราทิพย์<br>อ.รัชกร เวชรนันท์ |

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

| ผลการเรียนรู้ | วิธีการประเมินผลการเรียนรู้                     | สัปดาห์ที่ประเมิน | สัดส่วนของการประเมินผล                                     |
|---------------|-------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------|
| 1             | - เวลาการเข้าชั้นเรียน<br>- การส่งงานตรงต่อเวลา | ทุกสัปดาห์        | - เข้าชั้นเรียน 10%                                        |
| 2-5           | คุณภาพของหัวข้อกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์            | ทุกสัปดาห์        | - คะแนนเก็บ 40%<br>- งาน Mid term 20%<br>- 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

- Avedon, Elliot M., and Brian Sutton-Smith. Study of Games . New York: John Wiley & Sons, 1971.
- Berlekamp, Elwyn R., John H. Conway, and Richard K. Guy. Winning Ways for Your Mathematical Plays . Natick, MA: Ak Peters, 2001.
- Huizinga, Johan. Homo Ludens. New York: Routledge, 2008.
- Murray, Harold James Ruthven. A History of Board-Games Other Than Chess . New York: Hacker Art Books, 1952.
- Parlett, David. Oxford History of Board Games . New York: Oxford University Press, 1999.

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมนของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. Limplem wattana, Varaporn. วารสารวิจัยสังคม; Vol 40 No 2 (2017): กรกฎาคม - ธันวาคม 2560; 107-132.

- การใช้เกมกระดานเพื่อสร้างความตระหนักรู้ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ. พรหมศรี, ชัย เสฏฐ์. วารสารปัญญาทัศน์; Vol 8 No 3 (2016): September-December; 265-279.
- สื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐี เพื่อสอนอ่าน โน้ตของนักเรียนเป็โนชั้นต้น. วิภาพร อำไพ พิทักษ์วงศ์. มหาวิทยาลัยมหิดล. 2009.

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- <https://research.ebsco.com/c/jqooqz/viewer/html/vwgaxbiayn>

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- นักศึกษาสามารถวิจารณ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งในและนอกชั้นเรียน

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- จากความพร้อมของข้อมูลและสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนแต่ละสัปดาห์
- ข้อสอบที่ใช้วัดผลการเรียนในแต่ละสัปดาห์
- จากข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

### 3. การปรับปรุงการสอน

- นำข้อเสนอแนะจากนักศึกษา อาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมาพิจารณาเพื่อปรับปรุงการสอนให้ดียิ่งขึ้น
- ติดตามข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ เพื่อการพัฒนาหลักสูตรที่ต่อเนื่อง
- ปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนให้ทันสมัยอยู่เสมอ

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงเนื้อหาและสื่อการสอนของแต่ละสัปดาห์ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยมากยิ่งขึ้น
- ปรับปรุงจากความคิดเห็นของนักศึกษา