



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ คณะดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
หลักสูตร ศิลปบัณฑิต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DLC212	แนวความคิดและการสร้างสรรค์	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1 / 2568	
กลุ่ม 01-03		
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาชีพ-เลือก	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ	☒ อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ ☒ อาจารย์ประจำ อ.สิทธิพร ชาวเรือ ☒ อาจารย์พิเศษ	
สถานที่สอน	8N-314 อาคารคุณหญิงพัฒนา	☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	17 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในใช้การใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบของการออกแบบ
สร้างสรรค์งาน Concept Art สำหรับสาขาวิชาชีพอุตสาหกรรม Digital Content เช่น แอนิเมชัน
ภาพยนตร์ เกม ฯลฯ
- 2) ให้มีความรู้เรื่องหลักการออกแบบ การพัฒนารูปแบบและแนวความคิด และองค์ประกอบที่มีใน
งาน Concept Art ในสาขาวิชาชีพด้านแอนิเมชัน
- 3) หาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางของตัวเอง โดยสามารถใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์
ได้เหมาะสมกับงาน
- 4) นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะ Pre-Production

1. คำอธิบายรายวิชา

การพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบสร้างสรรค์ต่างๆ โดยเน้นกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ เริ่ม
ตั้งแต่การศึกษาค้นคว้าข้อมูลพื้นฐาน ทั้งปฐมภูมิและทฤษฎีภูมิ ศึกษาการหาสารและผู้รับสารและรูปแบบการเสนอ
สาร เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการออกแบบสร้างสรรค์ให้บรรลุวัตถุประสงค์

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี1.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☐ e-mail : ninegear@yahoo.com
- ☒ Facebook : Concept Art Sixty Three
- ☐ Line :.....
- ☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	มีทัศนคติที่เปิดกว้างยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น	ให้ปรับทัศนคติที่เปิดกว้างยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น	สังเกตพฤติกรรม การเข้าห้องเรียนและการทำงานที่ได้รับมอบหมาย รับฟังความคิดเห็นในการเรียนการสอน

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.2	มีความสามารถในการค้นคว้าแก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ	- นำเสนอความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการ วิธีการทำงาน - แนะนำเครื่องมือและการใช้งาน ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการในวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง - นำเสนอความรู้ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลง ผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ และสามารถประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม	ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.4	สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมาและเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง	เปิดโอกาสให้ร่วมวิจารย์แสดงความคิดเห็นในผลงานที่นำเสนอเพื่อให้สามารถสร้างงานสร้างสรรค์ที่ดี	งานที่มอบหมาย

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
	-	-	-

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
	-	-	-

6. ทักษะพิสัย

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
6.1	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	นำเสนอความรู้ทั้งหมดมาบูรณาการ ทำงานสร้างสรรค์	- ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากการสอบย่อยในชั้นเรียน

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	ที่มา/ความสำคัญของงานออกแบบ Concept Art ยกตัวอย่างผลงาน Concept Art ในสายวิชาชีพด้าน Digital Content เช่น Concept Art For Animation, Concept Art For Film , Concept Art For Game & Toy Art -การหาข้อมูลพื้นฐานเพื่อการวางแผนความคิดรวบยอดสำหรับงาน Concept Art -การศึกษาสาร ผู้รับสาร และรูปแบบการเสนอสาร	-แนะนำเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียน และระเบียบต่างๆของการเข้าชั้นเรียน -การบ้านชิ้นที่ 1 ให้นักศึกษาค้นหาข้อมูลพื้นฐาน วิเคราะห์ และวางแผนความคิดรวบยอด ศึกษาสาร ผู้รับสารและรูปแบบการเสนอสาร (ศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาษาไทยและอังกฤษ) -สื่อที่ใช้ Google Meet, Slide	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้ สอน และสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
2	การวิเคราะห์, สังเคราะห์, เชื่อมโยงข้อมูลเพื่อใช้ในการ การออกแบบเนื้อหาหรือ เนื้อเรื่องตามหัวข้อที่ กำหนด เช่น Fantasy/ Fantasy Sci-Fi Drama/ Horror/ Thriller วิเคราะห์การใช้ Key Visual ในงานออกแบบ Concept Art	-วิจารณ์แลกเปลี่ยน ข้อคิดเห็น -งานชิ้นที่ 1 ให้นักศึกษาคิดแต่งเรื่อง สั้นจากโจทย์เป็น 2 genre เพื่อให้มองเห็นการ เชื่อมโยงของ -สื่อที่ใช้ Google Meet, Slide	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
3	วิเคราะห์การใช้ Symbol และ Key Visual ในงาน ออกแบบ Concept Art	- บรรยายการใช้ Symbol และ Key Visual ในงาน ออกแบบ Concept Art (อ้างอิงข้อมูลสืบค้น ภาษาอังกฤษ) -งานชิ้นที่ 2 วิเคราะห์การ สร้างจุดสนใจจากงานชิ้น ที่ 1 -สื่อที่ใช้ Google Meet, Slide	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
4	-การพัฒนาแนวความคิด เพื่อใช้ในการออกแบบ ฉาก โดยสอดคล้องกับผล การวิเคราะห์ข้อมูลและ แนวความคิดรวบยอด -องค์ประกอบศิลป์ต่างๆ ในงานออกแบบฉาก -แนวทางการสเก็ตช์งาน	-บรรยายการออกแบบ ฉากที่สัมพันธ์กับตัวละคร (อ้างอิงข้อมูลสืบค้น ภาษาอังกฤษ) -วิจารณ์แลกเปลี่ยน ข้อคิดเห็น -งานชิ้นที่ 3 ให้นักศึกษาออกแบบฉาก โดยการวิเคราะห์จาก โจทย์ -สื่อที่ใช้ Google Meet, Slide, Photoshop	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้ สอน และสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
5	การพัฒนาแนวความคิด ในการออกแบบ Props และตัวละครที่สัมพันธ์ กัน --เทคนิคในการสร้างงาน	-บรรยายการออกแบบ Props ที่สัมพันธ์กับตัว ละคร(อ้างอิงข้อมูลสืบค้น ภาษาอังกฤษ) -วิจารณ์แลกเปลี่ยน ข้อคิดเห็น -งานชิ้นที่ 4 ให้นักศึกษาออกแบบ Props โดยการวิเคราะห์ จากโจทย์ -สื่อที่ใช้ Google Meet, Slide, Photoshop	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
6	สร้างงาน Concept Art ที่ มีเหตุผลเชื่อมโยง 1 โดย ศึกษา วิเคราะห์ และ ดัดแปลงจากงาน ภาพยนตร์ที่เป็น Case Study 1	- ภาพยนตร์ Case Study (ภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ) -Project 1/1 วิเคราะห์ภาพยนตร์ Case Study และแทนค่า องค์ประกอบต่างๆเป็นสิ่ง ใหม่ด้วยเหตุผล	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
7	สร้างงาน Concept Art ที่ มีเหตุผลเชื่อมโยง 2 - การสื่อความหมายของ งาน Concept Art เช่น องค์ประกอบภาพ มุม กล้อง สี เวลา	- บรรยายการสื่อ ความหมายของงาน Concept Art (อ้างอิง ข้อมูลสืบค้น ภาษาอังกฤษ) -Project 1/2 นำการวิเคราะห์ใน สัปดาห์ก่อน สร้างเป็น ภาพ Concept Art ที่เป็น ภาพสำคัญของเรื่อง	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
8	พักช่วงกลางภาค Midterm			
9	-บรรยายหลักการ ออกแบบงาน Concept Art ตามลักษณะงาน เช่น	-วิจารณ์แลกเปลี่ยน ข้อคิดเห็น -Midterm Project	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
	Concept Art Movie, Game -การสร้างสรรค์ การ พัฒนางาน Concept Art จากโจทย์ Midterm Project 1 (Game)	ให้นักศึกษาตีความโจทย์ ค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ และวางแผนคิดรวบยอด สำหรับงาน Midterm Project (อ้างอิงข้อมูล สืบค้นภาษาอังกฤษ) -สเกตซ์งาน		
10	Midterm Project 2	-ตรวจสอบสเกตซ์ และแนะนำ งาน Midterm Project	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
11	นำเสนองาน Midterm Project	-นำเสนองาน Midterm (ใช้ภาษาอังกฤษ ประกอบการนำเสนอ ผลงาน) -ให้โจทย์งาน Final Project (Concept Art เพื่อ เรื่องราว)	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
12	Final Project 1 พัฒนาแนวความคิด และ แนวทางการเชื่อมโยง ข้อมูลในโปรเจกต์ของ ตน -เทคนิคการสร้างงาน	-นำเสนอแนวคิดและ ข้อมูลของงาน (อ้างอิง ข้อมูลสืบค้น ภาษาอังกฤษ)	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
13	Final Project 2 การพัฒนาแบบร่างของ งาน -เทคนิคการสร้างงาน	- นำเสนอการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และงาน สเกตซ์ ของ Final Project	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
14	Final Project 3 พัฒนาผลงาน	- ตรวจสอบความคืบหน้าใน การพัฒนาผลงาน Final Project	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
15	สรุปงาน Final Project	- สรุปผลงาน Final Project	4	อาจารย์ประจำกลุ่ม
รวม			60	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.2,2.2,3.4	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอ ความคิดเห็นในชั้นเรียน การทดสอบย่อย	ตลอดภาค การศึกษา	20%
6	วิเคราะห์ การนำเสนอ Project	11-15	80%

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

การเข้าชั้นเรียน

เข้าชั้นเรียนหลัง 15 นาทีถือว่ามาสาย

เข้าชั้นเรียนหลัง 30 นาทีถือว่าขาดเรียน

ขาดเกิน 3 ครั้งให้นักศึกษาทำการถอนรายวิชาหรือเท่ากับ W หากไม่ถอนเท่ากับ F

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Denis Marsili. 2013. Conceptual Art Book: The Art of Concept. Blurb.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- 3dtotal Publishing. 2016. Master the Art of Speed Painting: Digital Painting Techniques. 3dtotal Publishing.
- Alexander Alberro. 2006 Art After Conceptual Art. MIT Press (MA).
- Don Seegmiller. 2004. Digital Character Design and Painting. Charles River Media, Inc. Hingham, Massachusetts.
- Ellen Wolff. 2016. The Art of The Jungle Book. Insight Editions.
- Jessica Julius. 2016. The Art of Zootopia. Chronicle Books.
- Jorge Gutierrez. 2014. The Art of the Book of Life. Dark Horse Books.
- Khang Le, Scott Robertson, Mike Yamada, Felix Yoon. 2005. The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design. Design Studio Press.
- Koji Hiraizumi. 2018. ILLUSTRATION 2019. Tankobon. Japan.
- Mike S. Fowler. 2017. Animation Background Layout: From Student To Professional. Titan Books.
- Phil Brotherton. 2014. The Art of The Boxtrolls. Chronicle Books.
- Ramin Zahed. 2014. The Art of DreamWorks Animation: Celebrating 20 Years of Art. Harry N. Abrams; 1st Edition edition.
- Simon Ward. 2017. The Art and Making of Alien: Covenant. Titan Books.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.cgtalk.com>

<http://www.deviantart.com>

<http://www.drawinghowtodraw.com>

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักศึกษา
- แบบประเมินผู้สอนและรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการปฏิบัติงานในชั้นเรียนของนักศึกษา
- ผลการเรียนรู้ และผลงานโดยรวมของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- การประชุมระหว่างอาจารย์ผู้สอนเพื่อหาแนวทางพัฒนารายวิชา
- ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- การทวนให้คะแนนจากกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการตรวจสอบผลการเรียนการสอนและการประเมินผล

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงจากความคิดเห็นและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา
- ปรับปรุงเนื้อหาและสื่อการสอนของแต่ละสัปดาห์ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยมากขึ้น

6. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

-