



โครงการสอน

รหัส 20300 - 1001	วิชา	ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ	จำนวนชั่วโมง	4 หน่วยกิต 2
รหัส 20300 - 1006	วิชา	การเขียนแบบทัศนียวิทยา	จำนวนชั่วโมง	4 หน่วยกิต 2
รหัส 30308 - 2104	วิชา	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง	5 หน่วยกิต 3
รหัส 20308 - 2101	วิชา	การสร้างภาพประกอบ	จำนวนชั่วโมง	5 หน่วยกิต 3
รหัส 20308 - 2007	วิชา	การออกแบบดิจิทัลกราฟิก	จำนวนชั่วโมง	5 หน่วยกิต 3
รหัส 20308 - 2004	วิชา	การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์	จำนวนชั่วโมง	5 หน่วยกิต 3

ลงชื่อ.....

(นางสาวอาภาพร รอดเจริญ)

ครูผู้สอน

งานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน
วิทยาลัยอาชีวศึกษาหนองคาย

ฝ่ายวิชาการ
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

จุดประสงค์รายวิชา

เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ วิธีการคิดแบบต่าง ๆ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ ทางศิลปะ
2. มีทักษะเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์ วิธีการคิดแบบต่าง ๆ กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ
3. มีทักษะเกี่ยวกับนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ
4. มีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงาน รับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้ ทักษะและเจตคติในการทำงาน
2. สร้างสรรค์งานศิลปะตามกระบวนการคิด วิธีการคิดแบบต่าง ๆ และกระบวนการสร้างสรรค์งาน
3. นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานศิลปะ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติ เกี่ยวกับหลักการคิดสร้างสรรค์ ความหมาย ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ วิธีการคิดแบบต่าง ๆ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ การสร้างแนวความคิด รูปแบบงานศิลปะ กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ การนำเสนอและประเมินผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

หน่วยการสอน
รหัส 20300 - 1001 วิชา ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จำนวนคาบ		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความหมายความคิดสร้างสรรค์ - กระบวนการคิดสร้างสรรค์ - สรุปลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ - องค์ประกอบการสร้างสรรค์ - ความเชื่อทางศิลปศึกษา	1	3	4
2	การสร้างสรรค์ด้วยเส้น - การเขียนแสดงลายเส้นคม - การเขียนแสดงน้ำหนัก	1	3	4
3	ความคิดสร้างสรรค์รูปร่างและรูปทรง - Mosaic งานโมเสก	2	6	8
4	ความคิดสร้างสรรค์บริเวณว่าง - โมบายล์	2	6	8
5	ความคิดสร้างสรรค์ด้านการจัดภาพ - ความสมดุล (BALANCE) ในการจัดภาพ - สมมาตรซ้ายขวา (SYMMETRY) - สมมาตรส่วนรวม (ASYMMETRY)	2	6	8
6	ความคิดสร้างสรรค์เรื่องสี - การใช้สีเพื่อการตกแต่ง - การใช้สีเพื่อแสดงความรู้สึก - การใช้สีเพื่อสร้างสรรค์ ควบคุมแสงและเงา	2	6	8
7	ความคิดสร้างสรรค์แสงและเงา - แสงเงาทางด้านทัศนียวิทยา (PERSPECTIVE)	2	6	8
8	ความคิดสร้างสรรค์ด้วยลักษณะผิว - ลักษณะผิว (TEXTURE)	2	6	8
9	ความคิดสร้างสรรค์เทคนิคทางศิลปะแนวสื่อผสม - สื่อผสม (MIXED MEDIA)	3	9	12
	สอบปลายภาค	1	3	4
รวม		18	54	72
		72		

โครงการสอนรายวิชา
รหัส 20300-1006 วิชา การเขียนแบบทัศนียวิทยา นก:ชม 1-3-2
ระดับชั้น ปวช.คพ. 1/1 สาขา/สาขางาน คอมพิวเตอร์กราฟิก

จุดประสงค์รายวิชา
เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการเขียนแบบภาพฉาย รูปตัดและภาพ 3 มิติ การร่างแบบด้วยมือ การใช้และการเก็บรักษาเครื่องมืออุปกรณ์เขียนแบบพื้นฐาน
2. มีทักษะการร่างแบบด้วยมือ และเครื่องมือ ในการเขียนแบบภาพฉาย รูปตัด และภาพ 3 มิติ ตามหลักการและกระบวนการ นำเสนอและประเมินคุณค่าผลงาน
3. มีกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน เห็นคุณค่าของการเขียนแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้ ทักษะและเจตคติในการทำงาน
2. งานร่างแบบและเขียนแบบภาพฉาย รูปตัดและภาพ 3 มิติ แบบออบบลิค (OBLIQUE) ไอโซเมตริก (ISOMETRIC) และทัศนียภาพ (PERSPECTIVE) แบบจุด 1 จุด 2 และจุด 3 ด้วยมือและใช้เครื่องมืออุปกรณ์พื้นฐานตามมาตรฐานสากล
3. นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานเขียนแบบ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเขียนแบบภาพฉาย รูปตัดการเขียนภาพ 3 มิติ แบบออบบลิค (OBLIQUE) ไอโซเมตริก (ISOMETRIC) และทัศนียภาพ (PERSPECTIVE) แบบจุด 1 จุด 2 และจุด 3 ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปกรรม การร่างแบบด้วยมือ และการใช้เครื่องมืออุปกรณ์เขียนแบบพื้นฐาน โดยใช้มาตราส่วนตามมาตรฐานสากล

หน่วยการสอน
รหัส 20300-1006 วิชา การเขียนแบบทัศนียภาพ

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จำนวนคาบ		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความหมายของทัศนียภาพ	1	3	4
2	อุปกรณ์การเขียนแบบ	1	3	4
3	การออกแบบตกแต่ง	2	6	8
4	หลักการเขียนทัศนียภาพ	2	6	8
5	การเขียนแบบทัศนียภาพ	3	9	12
6	การเขียนแบบไอโซเมตริก Isometric	2	6	8
7	การเขียนแบบเอียง (OBLIQUE)	2	6	8
8	ภาพที่ใช้ในงานเขียนแบบ	2	6	8
9	ศิลปะการตกแต่ง	2	6	8
	สอบปลายภาค	1	3	4
รวม		18	54	72
		72		

จุดประสงค์รายวิชา

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ พัฒนาการ การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์
2. สามารถออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภท นิตยสาร วารสาร และจุลสาร การผลิตและการนำเสนอสิ่งพิมพ์ดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีการวางแผน และแก้ปัญหา พัฒนางานร่วมกันเป็นทีมอย่างเป็นระบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ พัฒนาการ การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์
2. ออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภท นิตยสาร วารสาร และจุลสาร
3. ผลิตและนำเสนอสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ พัฒนาการ การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัลประเภท นิตยสาร วารสารและจุลสาร การผลิตและการนำเสนอสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ด้วยด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

หน่วยการสอน
รหัส 30308 - 2104 วิชา การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จำนวนคาบ		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ - ความหมายและความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์	2	3	5
2	สิ่งพิมพ์ดิจิทัล - ประโยชน์ของสิ่งพิมพ์ดิจิทัล - ประเภทของสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	4	6	10
3	การออกแบบโปสการ์ดดิจิทัล (E-Card)	4	6	10
4	การออกแบบโปสเตอร์ออนไลน์ (Poster)	6	9	15
5	การออกแบบโบรชัวร์อิเล็กทรอนิกส์ ()	8	12	20
6	การออกแบบนิตยสารออนไลน์ (Magazine)	10	15	25
	สอบปลายภาค	2	3	5
รวม		36	54	90
		90		

จุดประสงค์รายวิชา
เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการออกแบบภาพประกอบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature) วิธีการเขียนภาพประกอบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature)
2. มีทักษะเกี่ยวกับการออกแบบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature) เขียนภาพประกอบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature)
3. มีทักษะในการนำเสนอผลงานและประเมินผลงาน
4. มีกิจนิสัยที่ดีต่อการเรียนรู้ ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์

สมรรถนะรายวิชา

1. ออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature) เขียนภาพประกอบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature) ตามหลักการและกระบวนการ
2. นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานการสร้างภาพประกอบ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบภาพประกอบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature) การใช้สีในงานภาพประกอบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature) เทคนิคการสร้างงานภาพประกอบ (Illustration) ภาพล้อ (Caricature) ด้วยวิธีการเขียนด้วยเครื่องมือพื้นฐานและการใช้ซอฟต์แวร์ดิจิทัล กระบวนการนำเสนอและประเมินผลงาน

หน่วยการสอน
รหัส 20308 - 2101 วิชาการสร้างภาพประกอบ

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จำนวนคาบ		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	การออกแบบภาพประกอบ			
2	การออกแบบภาพประกอบเรื่อง	1	4	5
3	การวิเคราะห์เนื้อหาและการพัฒนาเรื่อง	1	4	5
4	การวางแผนคิดและการจัดทำแบบร่าง	1	4	5
5	การจัดทำแบบร่าง	1	4	5
6	การสร้างภาพประกอบด้วยวัสดุและอุปกรณ์ต่างๆ	1	4	5
7	การสร้างภาพประกอบเรื่องด้วยสีไม้	1	4	5
8	การสร้างภาพประกอบเรื่องด้วยกระดาษ	1	4	5
9	ภาพเหมือนจริง ภาพล้อ	1	4	5
10	ฝึกปฏิบัติการเขียนภาพการ์ตูน	1	4	5
11	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบภาพประกอบ โปรแกรม Illustrator	1	4	5
12	การสร้างภาพประกอบด้วยโปรแกรม Photoshop	1	4	5
13	การออกแบบและสร้างภาพประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์	2	8	10
14	การนำเสนอผลงานภาพประกอบ	2	8	10
	สอบปลายภาค	2	8	10
	รวม	1	4	5
		18	72	90
		90		

จุดประสงค์รายวิชา
เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการออกแบบดิจิทัลกราฟิก
2. มีทักษะการออกแบบดิจิทัลกราฟิก ตามหลักการและกระบวนการออกแบบดิจิทัลกราฟิก ที่สัมพันธ์และเหมาะสมกับสื่อออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ
3. ทักษะในการนำเสนอผลงานและประเมินผลงานการออกแบบดิจิทัลกราฟิกเพื่อสื่อออนไลน์
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการเรียนรู้ ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์

สมรรถนะรายวิชา

1. ออกแบบงานดิจิทัลกราฟิกเพื่อสื่อออนไลน์ตามหลักการและกระบวนการด้วยซอฟต์แวร์งานกราฟิก
2. นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานกราฟิกเพื่อสื่อออนไลน์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับงานออกแบบดิจิทัลกราฟิก ความหมาย ประเภท หลักการ ในการออกแบบดิจิทัลกราฟิก ที่สัมพันธ์กับสื่อกราฟิกดิจิทัล ประเภทต่าง ๆ (Device-Platform) การออกแบบเว็บเพจ การออกแบบเพจ ปุ่มลิงค์ พื้นหลัง ลวดลาย ธีม (Theme) QR Code AR Code ภาพกราฟิกสำหรับสื่อออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ การจัดการเว็บไซต์สำเร็จรูป การจัดการ การกำหนดรูปแบบ ขนาด ที่เหมาะสมกับสื่อออนไลน์ การแปลงไฟล์ การบันทึกไฟล์ลงในสื่อออนไลน์ (Upload-Download) การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน แก้ปัญหา และพัฒนางานกราฟิกเพื่อสื่อออนไลน์

หน่วยการสอน
รหัส 20308 - 2007 วิชา การออกแบบดิจิทัลกราฟิก

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จำนวนคาบ		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความหมายของดิจิทัลกราฟิก	1	4	5
2	สื่อกราฟิกดิจิทัลประเภทต่างๆ	1	12	15
3	หลักการออกแบบดิจิทัลกราฟิก	3	12	15
4	ภาพกราฟิกสำหรับสื่อออนไลน์	3	20	25
5	การออกแบบเว็บไซต์สำเร็จรูป	5	16	20
6	การแปลงไฟล์และการบันทึกไฟล์ลงสื่อออนไลน์	4	4	5
7	การนำเสนอผลงาน	1	4	5
	สอบปลายภาค	1	4	5
รวม		18	72	90
		90		

จุดประสงค์รายวิชา
เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ และทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ
2. มีทักษะการออกแบบและทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์โดยใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อผลิตงานสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ
3. มีทักษะเกี่ยวกับการนำเสนอผลงาน ประเมินงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานกราฟิกสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ ตาม

กำหนด

4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและมีจริยธรรมการออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ประเภทต่าง ๆ

สมรรถนะรายวิชา

1. ออกแบบและทำต้นฉบับกราฟิกสิ่งพิมพ์โดยใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อผลิตงานสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ
2. นำเสนอผลงาน ประเมินงาน แก้ปัญหาและพัฒนางานกราฟิกสิ่งพิมพ์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย ประเภท หลักการออกแบบ การวางแผน การผลิตงานกราฟิกสิ่งพิมพ์ จัดทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ ระบบการการพิมพ์ ติดตั้งและใช้โปรแกรมกราฟิก สร้างงานกราฟิกสิ่งพิมพ์ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ การเขียนคำสั่งในการส่งพิมพ์ และการนำเสนอผลงาน

หน่วยการสอน
รหัส 20308 - 2004 วิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จำนวนคาบ		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์			
2	เครื่องมือโปรแกรม Illustrator เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์	2	8	10
3	การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ	4	12	15
	- นามบัตร			
	- โปสการ์ด			
	- โบรชัวร์			
	- แผ่นพับ			
	- โปสเตอร์			
4	การออกแบบเมนูตั้งโต๊ะ 3D	8	32	40
5	การนำเสนอผลงาน	3	12	15
	สอบปลายภาค	1	4	5
		1	4	5
	รวม	18	72	90
		90		