








ครั้งที่ 1: ความรู้พื้นฐานนิเทศศิลป์

-  หัวข้อการเรียนรู้:
 - - ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับนิเทศศิลป์
-  เนื้อหา:
 - - ความหมายของนิเทศศิลป์
 - - บทบาทของนิเทศศิลป์ในสื่อและการสื่อสาร
 - - ประโยชน์ของนิเทศศิลป์ในชีวิตประจำวันและธุรกิจ
-  กิจกรรม:
 - - สาธิต / ฝึกปฏิบัติ / อภิปรายร่วมกัน
 - - นักศึกษาผลิตโปสเตอร์ 'ตัวฉันในสายตานิเทศศิลป์'
 - - ใช้ภาพถ่าย + วาดมือ + ข้อความ

นิเทศศิลป์คืออะไร?

-  นิเทศศิลป์ (Visual Communication Design)
- - คือกระบวนการสื่อสารแนวคิดผ่านภาพ สัญลักษณ์ สี ตัวอักษร
- - เป็นเครื่องมือในงาน โฆษณา การตลาด สื่อสารองค์กร และสื่อดิจิทัล
- - มีทั้งแบบภาพนิ่ง (โปสเตอร์ แผ่นพับ) และเคลื่อนไหว (คลิป วิดีโอ กราฟิก)


ประโยชน์ของนิเทศศิลป์


-  ใช้เพื่อสื่อสารให้เข้าใจง่าย สั้น กระชับ
-  ช่วยให้สินค้า/บริการดูน่าสนใจ น่าเชื่อถือ
-  กระตุ้นความรู้สึกละอารมณ์ของผู้ชม
-  เป็นเครื่องมือสร้างแบรนด์และอัตลักษณ์องค์กร


ตัวอย่างงานนิเทศศิลป์รอบตัวเรา

- - โปสเตอร์โฆษณา
- - อินโฟกราฟิกให้ความรู้
- - เมนูร้านอาหาร
- - การออกแบบบรรจุภัณฑ์
- - หน้าปกหนังสือหรือบทความบนโซเชียลมีเดีย

ครั้งที่ 2: ส่วนประกอบศิลป์

-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - ส่วนประกอบทางศิลป์ที่สำคัญต่อการออกแบบ

-  เนื้อหา:
- - จุดตัดเก้าช่อง (Rule of Thirds)
- - เส้นนำสายตา (Leading Line)
- - ความสมดุล (Balance)
- - พื้นที่ว่าง (Negative Space)
- - กรอบภาพ (Framing) และองค์ประกอบภาพอื่น ๆ

-  กิจกรรม:
- - ศึกษาตัวอย่าง / ทดลองวาด / จัดองค์ประกอบภาพจริง
- - ถ่ายภาพหรือวาดประกอบหัวข้อและวิเคราะห์ส่วนประกอบ

องค์ประกอบทางศิลป์ที่สำคัญ

-  จุดตัดเก้าช่อง (Rule of Thirds)
-  เส้นนำสายตา (Leading Line)
-  ความสมดุล (Symmetry/Asymmetry)
-  พื้นที่ว่าง (Negative Space)
-  กรอบภาพ (Framing)
-  รูปทรง / สี / ขนาด / สัดส่วน

ตัวอย่าง: ใช้องค์ประกอบภาพอย่างไรให้เด่น


- - ภาพที่มีจุดสนใจวางตรงจุดตัด 1 ใน 4 ของกรอบภาพ
- - ใช้เส้นนำสายตานำไปสู่จุดที่ต้องการให้ดู
- - ใช้พื้นที่ว่างเพื่อเน้นความโดดเด่น / เรียบง่าย
- - สร้างสมดุลซ้าย-ขวา หรือด้านหน้า-หลัง
- - กรอบภาพจากฉากหรือวัตถุรอบ ๆ เพื่อจัดองค์ประกอบ





สิ่งที่วัดผลจากกิจกรรม


- - ผลงานที่นักศึกษาผลิต (การวางองค์ประกอบ)
- - การนำเสนอและอธิบายแนวคิด
- - การวิเคราะห์องค์ประกอบภาพของตนเอง
- - การมีส่วนร่วมในกิจกรรม / การสังเกตจากการอภิปราย

ครั้งที่ 3: 3. ถอดแนวคิดแบบนักสร้างสรรค์




-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - 3. ถอดแนวคิดแบบนักสร้างสรรค์

-  เนื้อหา:
- - ฝึกคิดแนวคิดจากหัวข้อ เช่น วิถีสังคม/สุขแบบไทย





-  กิจกรรมหลัก:
- - สานิต/ฝึกปฏิบัติ/อภิปรายร่วมกัน
- - ผลิตชิ้นงานตามหัวข้อ

-  สิ่งที่วัดผล:
- - ผลงานที่ผลิต
- - การนำเสนอ/วิเคราะห์แนวคิด
- - การมีส่วนร่วม

ครั้งที่ 3: ถอดแนวคิดแบบนักสร้างสรรค์

-  หัวข้อการเรียนรู้:
 - - การฝึกคิดอย่างสร้างสรรค์จากโจทย์หรือหัวข้อสังคมร่วมสมัย
-  เนื้อหา:
 - - แนวทางการตั้งคำถาม / ขยายแนวคิด / สร้างความเชื่อมโยง
 - - หัวข้อฝึกคิด เช่น 'สุขแบบไทย', 'ปัญหาสิ่งแวดล้อม', 'วัฒนธรรมที่หายไป'
-  กิจกรรม:
 - - สาธิต / ฝึกคิดเป็นกลุ่ม / วาดแนวคิดเป็นภาพไอเดีย (Visual Idea Sketch)
 - - แลกเปลี่ยนแนวคิดร่วมกัน
 - - ผลงานที่สะท้อนแนวคิดในแบบของตนเอง

ตัวอย่างหัวข้อสำหรับการถอดแนวคิด


-  'สุขแบบไทย': สื่อถึงความสุขแบบเรียบง่ายในสังคมไทย
-  'วิกฤติสังคม': การวิจารณ์ประเด็นปัจจุบัน เช่น ข่าวดราม่า, สื่อรุนแรง
-  'วัฒนธรรมในยุคดิจิทัล': การตีความวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านมุมมองนักศึกษา
-  'ฉันในโลกอนาคต': แนวคิดจินตนาการแบบวิทยาศาสตร์/เทคโนโลยี




สิ่งที่วัดผลจากกิจกรรม

- - ความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ของแนวคิด
- - ความสามารถในการเชื่อมโยงประเด็นกับชีวิต/สังคม
- - การนำเสนอผลงานด้วยภาพหรือไอเดียให้เข้าใจได้
- - การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและทำงานร่วมกัน

Studio Lab 4: วาดมือ (Page 1/5)

-  หัวข้อ: ความรู้พื้นฐานการวาด
- - ความสำคัญของการวาดในนิเทศศิลป์
- - บทบาทของลายเส้นในการสื่อสาร
- - เส้นตรง เส้นโค้ง น้ำหนักเส้น


Studio Lab 4: วาดมือ (Page 2/5)

-  องค์ประกอบสำคัญของภาพวาด
- - รูปร่าง (Shapes)
- - แสงและเงา
- - พื้นที่ว่างและจุดสนใจ


Studio Lab 4: วาดมือ (Page 3/5)

-  เทคนิคการวาดเบื้องต้น
- - สเก็ตซ์ภาพ (Sketching)
- - วาดด้วยเส้นเดียว
- - การเน้นอารมณ์ผ่านเส้น

Studio Lab 4: วาดมือ (Page 4/5)

-  แนวคิดสู่งานวาด
- - นำแนวคิดจากครั้งที่ 3 มาถ่ายทอดเป็นภาพ
- - ฝึกจัดองค์ประกอบเพื่อสื่อสารเรื่องราว
- - การบรรยายแนวคิดประกอบภาพ


Studio Lab 4: วาดมือ (Page 5/5)

-  กิจกรรมในชั้นเรียน
- - ให้นักศึกษาสร้างงานจากหัวข้อของตน
- - วาดด้วยดินสอ ปากกา หรือปากกาหมึกดำ
- - อภิปรายในกลุ่มและรับคำแนะนำ


Studio Lab 5: สื่อผสม (Page 1/5)

-  ความรู้เบื้องต้น
- - Mixed Media คืออะไร
- - ตัวอย่างศิลปินที่ใช้เทคนิคนี้
- - ประโยชน์ของสื่อผสมในนิเทศศิลป์


Studio Lab 5: สื่อผสม (Page 2/5)

-  วัสดุที่ใช้ในสื่อผสม
- - กระดาษนิตยสาร ภาพถ่าย
- - สีอะคริลิก ปากกา สีเทียน
- - เศษวัสดุและพื้นผิว


Studio Lab 5: สื่อผสม (Page 3/5)

-  เทคนิคการสร้างงาน
- - การแปะ ทับซ้อน นึก ตัด
- - เทคนิคจัดองค์ประกอบใหม่จากวัสดุเก่า
- - สร้างเรื่องราวจากการรวมวัสดุ


Studio Lab 5: สื่อผสม (Page 4/5)

-  การออกแบบจากแนวคิดเดิม
- - นำผลงานวาดครั้งที่ 4 มาพัฒนา
- - เลือกสื่อที่สะท้อนอารมณ์
- - การสื่อสารแนวคิดในงานภาพเดียว


Studio Lab 5: สื่อผสม (Page 5/5)

-  กิจกรรมในชั้นเรียน
- - ลงมือสร้างงานด้วยวัสดุที่เตรียมมา
- - นำเสนอผลงานต่อกลุ่มย่อย
- - รับคำวิจารณ์เพื่อพัฒนางาน


Studio Lab 6: ถ่ายภาพ (Page 1/5)

-  ความรู้เบื้องต้น
- - ภาพถ่ายกับการสื่อสารแนวคิด
- - เทคนิคถ่ายภาพเบื้องต้นด้วยมือถือ
- - จุดเด่นของกล้องมือถือ


Studio Lab 6: ถ่ายภาพ (Page 2/5)

-  องค์ประกอบภาพ
- - Rule of Thirds
- - Leading Line
- - Framing และ Negative Space


Studio Lab 6: ถ่ายภาพ (Page 3/5)

-  การใช้แสงและเงา
- - แสงธรรมชาติ VS แสงประดิษฐ์
- - ทิศทางของแสงและอารมณ์
- - การสะท้อนอารมณ์ผ่านเงา

Studio Lab 6: ถ่ายภาพ (Page 4/5)

-  วางแผนการถ่ายภาพ
- - สร้างเรื่องผ่านภาพหนึ่ง **1** ภาพ
- - การเลือกวัตถุและฉากหลัง
- - โฟกัสและมุมกล้อง


Studio Lab 6: ถ่ายภาพ (Page 5/5)

-  กิจกรรมถ่ายภาพในชั้นเรียน
- - ให้นักศึกษาเลือกแนวคิดแล้วถ่ายภาพ
- - คัดเลือกภาพที่ดีที่สุด
- - วิเคราะห์ร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม


Studio Lab 7: คอมพิวเตอร์/แอป (Page 1/5)

-  ความรู้เบื้องต้น
- - การออกแบบสื่อกราฟิกบนมือถือ
- - เปรียบเทียบการใช้ Canva, Photoshop, และแอปมือถืออื่น ๆ
- - ข้อดีข้อเสียของแต่ละแอป


Studio Lab 7: คอมพิวเตอร์/แอป (Page 2/5)

-  เครื่องมือพื้นฐานใน Canva / Photoshop
- - เครื่องมือจัดวาง (Layout)
- - พื้นหลัง / ตัวอักษร / ภาพประกอบ
- - การนำเข้าภาพและวัตถุ


Studio Lab 7: คอมพิวเตอร์/แอป (Page 3/5)

-  การออกแบบตามแนวคิด
- - นำแนวคิดครั้งที่ 3–6 มาสร้างเป็นภาพกราฟิก
- - การเลือกสี ฟอนต์ และภาพที่สื่อสารแนวคิดได้ดี


Studio Lab 7: คอมพิวเตอร์/แอป (Page 4/5)

-  กิจกรรม
- - นักศึกษาผลิตสื่อกราฟิก **1** ชิ้น โดยใช้แอปที่เลือก
- - แชรร์และแลกเปลี่ยนแนวคิดในกลุ่ม

Studio Lab 7: คอมพิวเตอร์/แอป (Page 5/5)

-  สิ่งที่วัดผล
- - ความเหมาะสมในการเลือกเครื่องมือ
- - ความคิดสร้างสรรค์ของภาพ
- - การสื่อสารตรงกับแนวคิด


Studio Lab 8: Mini Gallery + Peer Review (Page 1/4)

-  เตรียมผลงานรอบแรก
- - ให้นักศึกษาเลือกผลงาน 1–2 ชิ้นจากครั้งที่ 4–7
- - เตรียมจัดวางบนบอร์ดหรือหน้าจอ


Studio Lab 8: Mini Gallery + Peer Review (Page 2/4)

-  หลักการวิจารณ์งานเชิงบวก
- - การใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์
- - เรียนรู้จากผลงานผู้อื่น
- - ฝึกฟังและให้ **Feedback**


Studio Lab 8: Mini Gallery + Peer Review (Page 3/4)

-  กิจกรรม:
- - นักศึกษาเดินชมงานและกรอกใบวิจารณ์ของเพื่อน
- - แต่ละคนรับ **Feedback** แล้วสะท้อนกลับ


Studio Lab 8: Mini Gallery + Peer Review (Page 4/4)

-  สิ่งที่ได้ผล:
 - - ความสามารถในการให้ข้อเสนอแนะ
 - - การเปิดใจรับความคิดเห็น
 - - พัฒนาการจาก **Feedback**


Studio Lab 9: วางแผนพัฒนาผลงาน (Page 1/3)

-  วิเคราะห์ Feedback
- - คัดเลือกประเด็นสำคัญจากคำวิจารณ์ของเพื่อน
- - จัดกลุ่มคำแนะนำเป็นด้านภาพ/ข้อความ/ความคิด

Studio Lab 9: วางแผนพัฒนาผลงาน (Page 2/3)


-  วางแผนปรับปรุงผลงานเดิม
- - ตั้งเป้าหมายในการพัฒนา
- - กำหนดสิ่งที่จะปรับ (เช่น แสง องค์กร กระจกอบ ฟอนต์)

Studio Lab 9: วางแผนพัฒนาผลงาน (Page 3/3)

-  สิ่งที่วัดผล:
 - - แผนพัฒนางานที่เขียนชัดเจน
 - - แนวคิดในการปรับปรุงงานเดิม
 - - การนำ **Feedback** ไปใช้จริง

Studio Lab 10: วาดลายเส้น/ตัวอักษรด้วยคอม

(Page 1/4)

-  ความรู้เบื้องต้น Typography
- - อธิบายความหมายของ Typography
- - ประเภทฟอนต์ (Serif, Sans-serif, Display)

Studio Lab 10: วาดลายเส้น/ตัวอักษรด้วยคอม


(Page 2/4)

-  หลักการจัดวางข้อความในงานศิลป์
- - การวางน้ำหนักข้อความ (หัวเรื่อง / รายละเอียด)
- - Contrast / Alignment / Spacing


Studio Lab 10: วาดลายเส้น/ตัวอักษรด้วยคอม (Page 3/4)


-  การใช้แอปในการออกแบบข้อความ
- - ใช้ Canva/Photoshop วาดและจัดข้อความ
- - ผสมภาพประกอบและ Text ให้กลมกลืน


Studio Lab 10: วาดลายเส้น/ตัวอักษรด้วยคอม (Page 4/4)


-  สิ่งที่วัดผล:
 - - การออกแบบข้อความให้น่าสนใจ
 - - ความเข้าใจหลักการ **Typography**
 - - ความสอดคล้องกับภาพรวมงาน

ครั้งที่ 11: 11. จัดแสงง่าย ๆ ด้วยมือถือ


-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - 11. จัดแสงง่าย ๆ ด้วยมือถือ


-  เนื้อหา:
- - ทดลองสร้างแสงด้วยอุปกรณ์ใกล้ตัว


-  กิจกรรมหลัก:
- - สาธิต/ฝึกปฏิบัติ/อภิปรายร่วมกัน
- - ผลิตชิ้นงานตามหัวข้อ


-  สิ่งที่วัดผล:
- - ผลงานที่ผลิต
- - การนำเสนอ/วิเคราะห์แนวคิด
- - การมีส่วนร่วม

ครั้งที่ 12: 12. วิดีโอสั้นเพื่อโฆษณา

-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - 12. วิดีโอสั้นเพื่อโฆษณา

-  เนื้อหา:
- - เรียนรู้การถ่ายคลิป 15 วินาทีเพื่อใช้สื่อสารในโฆษณา

-  กิจกรรมหลัก:
- - สาธิต/ฝึกปฏิบัติ/อภิปรายร่วมกัน
- - ผลิตชิ้นงานตามหัวข้อ

-  สิ่งที่วัดผล:
- - ผลงานที่ผลิต
- - การนำเสนอ/วิเคราะห์แนวคิด
- - การมีส่วนร่วม

ครั้งที่ 13: 13. แต่งภาพด้วยมือถือ


-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - 13. แต่งภาพด้วยมือถือ


-  เนื้อหา:
- - ใช้งาน Snapseed หรือ Lightroom เพื่อปรับ Mood & Tone


-  กิจกรรมหลัก:
- - สาธิต/ฝึกปฏิบัติ/อภิปรายร่วมกัน
- - ผลิตชิ้นงานตามหัวข้อ


-  สิ่งที่วัดผล:
- - ผลงานที่ผลิต
- - การนำเสนอ/วิเคราะห์แนวคิด
- - การมีส่วนร่วม

ครั้งที่ 14: 14. ออกแบบแคมเปญภาพถ่าย


-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - 14. ออกแบบแคมเปญภาพถ่าย


-  เนื้อหา:
- - คิดและวางแผนการถ่ายภาพชุดสำหรับโปรโมตสินค้า


-  กิจกรรมหลัก:
- - สานิต/ฝึกปฏิบัติ/อภิปรายร่วมกัน
- - ผลิตชิ้นงานตามหัวข้อ


-  สิ่งที่วัดผล:
- - ผลงานที่ผลิต
- - การนำเสนอ/วิเคราะห์แนวคิด
- - การมีส่วนร่วม

ครั้งที่ 15: 15. ถ่ายภาพตามแผนแคมเปญ


-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - 15. ถ่ายภาพตามแผนแคมเปญ


-  เนื้อหา:
- - สร้างผลงานภาพถ่ายจริงตามแนวคิดของตัวเอง


-  กิจกรรมหลัก:
- - สานิต/ฝึกปฏิบัติ/อภิปรายร่วมกัน
- - ผลิตชิ้นงานตามหัวข้อ


-  สิ่งที่วัดผล:
- - ผลงานที่ผลิต
- - การนำเสนอ/วิเคราะห์แนวคิด
- - การมีส่วนร่วม

ครั้งที่ 16: 16. สะท้อนผลงาน + เตรียมนิทรรศการ


-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - 16. สะท้อนผลงาน + เตรียมนิทรรศการ


-  เนื้อหา:
- - สรุปสิ่งที่เรียนรู้ พร้อมเตรียมการแสดงผลงาน


-  กิจกรรมหลัก:
- - สาธิต/ฝึกปฏิบัติ/อภิปรายร่วมกัน
- - ผลิตชิ้นงานตามหัวข้อ


-  สิ่งที่วัดผล:
- - ผลงานที่ผลิต
- - การนำเสนอ/วิเคราะห์แนวคิด
- - การมีส่วนร่วม

ครั้งที่ 17: 17. นำเสนอผลงาน

-  หัวข้อการเรียนรู้:
- - 17. นำเสนอผลงาน

-  เนื้อหา:
- - จัดนิทรรศการย่อย/นำเสนอผลงานภาพถ่ายและแนวคิด

-  กิจกรรมหลัก:
- - สาธิต/ฝึกปฏิบัติ/อภิปรายร่วมกัน
- - ผลิตชิ้นงานตามหัวข้อ

-  สิ่งที่วัดผล:
- - ผลงานที่ผลิต
- - การนำเสนอ/วิเคราะห์แนวคิด
- - การมีส่วนร่วม