

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
คณะ/สาขาวิชา คณะครุศาสตร์ โปแกรมวิชาคอมพิวเตอร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

1181202 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการศึกษา

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต โปแกรมวิชาคอมพิวเตอร์
หมวดวิชาเฉพาะด้าน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ภคมน ตะอุบ

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2560 ชั้นปีที่ 1 หมู่เรียน 6011212, 6011213

6. รายวิชาที่เรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

5 ตุลาคม 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ ความหมายกราฟิก ประเภทและลักษณะของภาพกราฟิก
2. สร้างภาพ 3 มิติ ย่อ ขยาย หมุน ตัดภาพ จัดรูปแบบตัวอักษร ออกแบบและผลิตงานกราฟิก ตลอดจน กระบวนการพัฒนาผลงานกราฟิก
3. เกิดความคิดในการคัดเลือกทรัพยากรเครื่องมือ/โปรแกรมกราฟิก และใช้เครื่องมือ/โปรแกรมสร้างผลงานกราฟิก
4. เกิดทักษะในการสร้างผลงานกราฟิก นำไปประยุกต์ใช้ได้ชีวิตประจำวัน
5. เกิดเจตคติที่ดีต่อการคิดสร้างงานกราฟิกอย่างสร้างสรรค์
6. เป็นผู้ที่มีจริยธรรมและจรรยาบรรณในการสร้างสื่อ และงานกราฟิกอย่างมีคุณธรรม

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้าใจในหลักการ ออกแบบกราฟิก มีความรู้ความเข้าใจวัสดุและเครื่องมือต่างๆ ในงานออกแบบกราฟิก

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการและทฤษฎีการออกแบบกราฟิก การสื่อสาร การสื่อความหมาย การรับรู้ และการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอนหลักการและกระบวนการออกแบบกราฟิกส สำหรับการสอนเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ความจำ และเกิดทักษะ ผึกทักษะการออกแบบงานกราฟิก เช่น การประดิษฐ์ตัวอักษร การออกแบบงานกราฟิกเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอน

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
20 ชั่วโมง	ไม่มี	ปฏิบัติ 28 ชั่วโมง	8 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำแนะนำต่อนักศึกษารายบุคคลหรือรายกลุ่ม 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- คุณธรรมจริยธรรมสำหรับครู คอมพิวเตอร์ เช่น กัลยาณมิตรธรรม ๗ เป็นต้น
- มีวินัย ตรงต่อเวลา อดทน ขยัน และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

1.2 วิธีการสอน

- บรรยายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ
- ฝึกปฏิบัติการตกแต่งภาพตัวโปรแกรม Photoshop
- ฝึกปฏิบัติการวาดและการสร้างด้วยโปรแกรม Illustrator

1.3 วิธีการประเมินผล

- พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา
- มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย
- ประเมินผลการฝึกปฏิบัติ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

2.1.1 การออกแบบและพัฒนาสื่อ อิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา

- การผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการศึกษา
- การออกแบบคอมพิวเตอร์ กราฟิก
- การออกแบบบทเรียน มัลติมีเดียและแอนิเมชัน
- การออกแบบโปรแกรมการ สอนผ่านเว็บ

2.2 วิธีการสอน

บรรยาย อภิปราย งานทำงานกลุ่ม การนำเสนอรายงาน และมอบหมายให้ค้นคว้าหาบทความข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยนำมาสรุปและนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ และโครงงาน ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

2.3 วิธีการประเมินผล

ทดสอบย่อย สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการวัดหลักการและทฤษฎีและฝึกปฏิบัติ

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

มีความเป็นผู้นำทางปัญญาใน การคิดพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้าน คอมพิวเตอร์อย่าง สร้างสรรค์และมี วิสัยทัศน์

3.2 วิธีการสอน

- การมอบหมายให้นักศึกษาทำโครงการ และนำเสนอผลงานการศึกษา
- อภิปรายกลุ่ม
- การฝึกปฏิบัติ

3.3 วิธีการประเมินผล

สอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการวิเคราะห์สถานการณ์ หรือวิเคราะห์แนวคิดในการประยุกต์ใช้ภาพนิ่งสำหรับงานมัลติมีเดีย

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

มีความเอาใจใส่ในการรับฟัง มี ส่วนช่วยเหลือและเอื้อต่อการ แก้ปัญหาความสัมพันธ์ในกลุ่มและระหว่างกลุ่มผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์

4.2 วิธีการสอน

- จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา

- มอบหมายงานกลุ่มและรายบุคคล เช่น การค้นคว้าความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน ธุรกิจ หรือ อ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา

- การนำเสนอรายงาน

4.3 วิธีการประเมินผล

- รายงานที่นำเสนอ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
- รายงานการศึกษาด้วยตนเอง

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

มีความสามารถในการใช้ดุลย พินิจที่ดีในการประมวลผล แปล ความหมาย และเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ส าหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาและ มัธยมศึกษาได้อย่างเหมาะสมและ น าเสนอข้อมูลสารสนเทศงานที่ รับผิดชอบโดยใช้เทคโนโลยี สารสนเทศได้ดี

5.2 วิธีการสอน

- มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก website สื่อการเรียนการสอน และทำรายงาน โดย เน้นการนำตัวเลข หรือมีสถิติอ้างอิงจากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

- การจัดทำรายงาน และนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี
- การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย

6. ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้

6.1 ทักษะการจัดการเรียนรู้ที่ต้องพัฒนา

มีความเชี่ยวชาญในการจัดการ เรียนรู้คอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนที่หลากหลายทั้งผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ ผู้เรียน ที่มีความสามารถปานกลาง และผู้เรียนที่ มีความต้องการพิเศษอย่างมีนวัตกรรม

6.2 วิธีการสอน

- จัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ได้แก่ การจัดทำแผนการสอน การผลิตสื่อประกอบการสอน การประเมินผู้เรียนและการจัดการเรียนการสอน การสอนแบบจุลภาค (Microteaching) การปฏิบัติงานครูในสถานศึกษา และการปฏิบัติการสอนระหว่างเรียนและในสถานศึกษา
- จัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์หรือผู้เชี่ยวชาญทางการสอนผ่านการสังเกตการสอน และการสัมภาษณ์หรือการสนทนา

6.3 วิธีการประเมินผล

- ใช้การสังเกตพฤติกรรม การทำแฟ้มสะสมงาน และการบันทึกการเรียนรู้ (learning Journal)

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	บทนำ แนะนำเบื้องต้นเกี่ยวกับรายวิชารวมถึงกิจกรรมต่างๆ บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก - ความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก - ประวัติความเป็นมาของคอมพิวเตอร์กราฟิก - ประเภทภาพกราฟิก - การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในงานด้านต่างๆ - อนาคตของคอมพิวเตอร์กราฟิก - สรุป	4	1.ทดสอบก่อนเรียน 2.บรรยายโดยใช้สื่อ PowerPoint 3.จัดทำใบงาน/แบบฝึกหัด 4.ทดสอบหลังเรียน	อ. ภคมน ตะอุบ
2	บทที่ 2 ภาพกราฟิก 2 มิติ และ 3	4	1.บรรยายโดยใช้สื่อ	อ. ภคมน ตะอุบ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	มิติ - ความหมายของภาพกราฟิก - ประเภทของภาพกราฟิก - ภาพบิตแมพ - ภาพเวกเตอร์ - ความละเอียดของภาพ - สรุปรูป		PowerPoint 2. สาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ 4. จัดทำใบงาน/แบบฝึกหัด	
3	บทที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก - ความหมายของการออกแบบกราฟิก - หน้าที่ของกราฟิกดีไซน์ - บรรทัดฐานในการออกแบบกราฟิก - กระบวนการออกแบบกราฟิก - กระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ - การวิเคราะห์งานออกแบบ - การวางแผนการออกแบบ - การสร้างผลงานกราฟิก - การนำเสนอผลงานกราฟิก - สรุปรูป	4	1. บรรยายโดยใช้สื่อ PowerPoint 2. สาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ 4. จัดทำใบงาน/แบบฝึกหัด	อ. ภคมน ตะอุบ
4	บทที่ 4 องค์ประกอบในออกแบบงานกราฟิก - จุด(Dot) - เส้น (Line) - รูปร่าง รูปทรง (Shape) - ลักษณะพื้นผิว (Texture) - น้ำหนักอ่อนแก่ (Value/ Shading) - สรุปรูป	4	1. บรรยายโดยใช้สื่อ PowerPoint 2. สาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ 4. จัดทำใบงาน/แบบฝึกหัด	อ. ภคมน ตะอุบ
5	- สอบปฏิบัติการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop	4	สอบปฏิบัติการใช้โปรแกรม	อ. ภคมน ตะอุบ

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
6	บทที่ 5 สื่อกับงานออกแบบงาน กราฟิก - วงจรสี - องค์ประกอบสี - จิตวิทยาการใช้สี - การวางโครงสี - สรุปรูป	4	1.บรรยายโดยใช้สื่อ PowerPoint 2. สาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามในประเด็น ที่สนใจ 4.จัดทำใบงาน/แบบฝึกหัด	อ. ภาคมน ตะอุบ
7	บทที่ 6 หลักการออกแบบงาน กราฟิก - ความมีสมดุล (Balance) - บริเวณว่าง (Space) - จังหวะ (Rhythm) - ขนาดและสัดส่วน (Size & Property) - ความแตกต่าง (Contrast) - ความกลมกลืน (Harmony) - ความมีเอกภาพ (Unity) - จุดเด่น (Dominance) - เทคนิคในการออกแบบงาน กราฟิก - สรุปรูป	4	1.บรรยายโดยใช้สื่อ PowerPoint 2. สาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามในประเด็น ที่สนใจ 4.จัดทำใบงาน/แบบฝึกหัด	อ. ภาคมน ตะอุบ
8	สอบกลางภาค	4	แบบทดสอบกลางภาค	อ. ภาคมน ตะอุบ
9	การใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น	4	1. สาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 2. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามใบ งาน 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและ ซักถามในประเด็นที่สนใจ	อ. ภาคมน ตะอุบ
11	บทที่ 7 ตัวอักษรในงานออกแบบ กราฟิก - ชนิดของตัวอักษร	4	1.บรรยาย และถามตอบในชั้น เรียน 2. แบบฝึกหัดทบทวน	อ. ภาคมน ตะอุบ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - สกูลของตัวพิมพ์ - ขนาดของตัวอักษร - การจัดวางตัวอักษร - การนำตัวอักษรมาใช้ในงาน ออกแบบ - สรุป 		3. สาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 4. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามใบ งาน 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและ ซักถามในประเด็นที่สนใจ □	
12	- สอบปฏิบัติการ ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator	4	สอบปฏิบัติการใช้โปรแกรม	อ. ภคมน ตะอุบ
13	บทที่ 8 การออกแบบตรา สัญลักษณ์ <ul style="list-style-type: none"> - ชนิดของภาพสัญลักษณ์ - คุณสมบัติของสัญลักษณ์ที่ดี - หลักในการออกแบบตรา สัญลักษณ์ - สรุป 	4	1. บรรยาย และถามตอบในชั้น เรียน 2. แบบฝึกหัดทบทวน 3. สาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 4. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามใบ งาน 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและ ซักถามในประเด็นที่สนใจ	อ. ภคมน ตะอุบ
14	บทที่ 9 HardwareและSoftware สำหรับงานกราฟิก <ul style="list-style-type: none"> - คอมพิวเตอร์ และ Hardware ที่ เหมาะกับ งานกราฟิก - อุปกรณ์ต่อพ่วงสำหรับงาน กราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ - Software สำหรับงานกราฟิก 2 มิติ - Software สำหรับงานกราฟิก 3 มิติ - สรุป 	4	1. บรรยาย และถามตอบในชั้น เรียน 2. แบบฝึกหัดทบทวน 3. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามใบ งาน 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและ ซักถามในประเด็นที่สนใจ	อ. ภคมน ตะอุบ
15	บทที่ 10 งานออกแบบกราฟิกกับ งานอื่น <ul style="list-style-type: none"> - งานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 2. บรรยาย และถามตอบใน ชั้นเรียน	อ. ภคมน ตะอุบ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> - งานออกแบบตัวอักษร - อินฟอร์เมชันดีไซน์ - งานอินเทอร์แอคทีฟกราฟิก - งานออกแบบเว็บไซต์ - งานออกแบบมัลติมีเดีย - งานโฆษณา - งานภาพยนตร์ - สรุปรูป 		3. แบบฝึกหัดทบทวน 4. สาธิตการใช้โปรแกรม 5. ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามใบงาน 6. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและ ชักถามในประเด็นที่สนใจ	
16	สอบปลายภาค	4	แบบทดสอบปลายภาค	อ. ภคมน ตะอุบ

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	2.2, 3.1, 3.3	<ul style="list-style-type: none"> - สอบกลางภาค - การวัดผลจากแบบฝึกหัด - สอบปฏิบัติ - สอบปลายภาค 	9 5, 8, 11 16	30% 15% 15% 30%
2	1.1-1.3, 2.2, 3.1, 3.3, 4.2, 4.4	- การเข้าชั้นเรียน ความสนใจ และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารตำราหลัก

ปาพจน์ หนูนักดี. (2553). หลักการและกระบวนการออกแบบ (Graphic Design Principles).

นนทบุรี: ไอดีซี

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 4122603 คอมพิวเตอร์กราฟิก โดย อาจารย์กนกวรรณ ไทย

ประดิษฐ์

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ไพศาล โมลิสกุลมงคล. (2550). คอมพิวเตอร์กราฟิก. กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมสมัย.

- ปิยะบุตร สุทธิธิดารา และอนันต์ วาโษะ. (2553). เรียนรู้การทำงานกราฟิกดีไซน์สิ่งพิมพ์แบบมืออาชีพ (Graphic Design Artwork Photoshop + Illustrator). นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.วรพงศ์ วรชาติ อุดมพงศ์. (2535). ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ศิลปปาบรรณาคาร.
- โสรชัย นันทวีชรวิบูลย์. (2545). Be Graphic สู้เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์. กรุงเทพมหานคร: เอง อาร์ง อินฟอร์เมชัน แอนด์ พับลิเคชัน.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย. กรุงเทพมหานคร: เคทีพี คอมพ์ แอนด์คอนซัลท์.
- แม็คเวด จอห์น. (2556). Before & After. How to design cool stuff. กรุงเทพมหานคร: ทู ดิจิตอลคอนเท้นท์ แอนด์ มีเดีย.
- สปีศิริ แซ่ ลี และพงศ์พิพัฒน์ สายทอง. (2554). พื้นฐานการออกแบบ. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 15
- ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสินทร์. (2553). หลักการออกแบบศิลปะ Principle of Design. กรุงเทพฯ : ไร่หลาย.
- ณัชสร จิตเนื่อง. (2556). คู่มือใช้งาน InDesign CS6. กรุงเทพมหานคร: สวิสดีไอที
- ณัชสร จิตเนื่อง. (2554). Illustrator CS5. กรุงเทพมหานคร: สวิสดีไอที

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ได้จัดกิจกรรมการประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ดังนี้

- การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา
- ผลการสอบ

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอนได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการสอบ
- การทวนสอบ
- สังเกตพฤติกรรมการสอนของอาจารย์

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน โดยสัมมนาการจัดการเรียนการสอน หรือการวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทดสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุกภาคการเรียนหรือตามข้อเสนอแนะและผลทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้