



## รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา EDA๔๒๐๑ รายวิชา ปริญญาโทด้านการออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ

สาขาวิชา การออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ

คณะ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ภาคการศึกษา ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

#### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	EDA๔๒๐๑
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	ปริญญาโทด้านการออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Thesis in Exhibition Design and Three Dimensional Animation

#### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ หน่วยกิต (๒-๒-๕)

#### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	การออกแบบบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาบังคับ

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	๑) ผศ. ดร.ปรีชญา ครุเกษตร ๒) อาจารย์กัลยาณี มุ่งเขตกลาง
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	๑) ผศ. ดร.ปรีชญา ครุเกษตร ๒) อาจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เตชะกาญจนกิจ ๓) อาจารย์กัลยาณี มุ่งเขตกลาง ๔) อาจารย์ ดร.ณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร

#### ๕. สถานที่ติดต่อ

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม / E – Mail preechaya.kr@ssru.ac.th

#### ๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ชั้นปีที่ ๔
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ	๔๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) EDA๓๒๐๓ วิธีวิจัยด้านการออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ  
 ๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี) ไม่มี

๙. สถานที่เรียน ห้องเรียน ๔๗/๐๕ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม  
 วัน/เวลา จันทร์ ๐๘.๐๐-๑๒.๐๐ น.

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๒๕ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๕  
 รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ถึงทฤษฎีในเนื้อหาสาขาวิชาการออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ วิธีการหาข้อมูล การใช้เครื่องมือในการวิจัย การรวบรวมข้อมูล การประเมินผล การวิเคราะห์ข้อมูล การอ้างอิง และเทคนิคงานวิจัยในการออกแบบ

๑.๒ เพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลในงานออกแบบต่างๆ ฝึกการใช้เครื่องมือในการวิจัย การรวบรวมข้อมูล การประเมินผล การอ้างอิง

๑.๓ เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการโครงการงานวิจัย การค้นคว้าข้อมูล โดยอยู่ในความควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

นักศึกษาฝึกปฏิบัติการหาข้อมูล การใช้เครื่องมือในการวิจัย การรวบรวมข้อมูล การประเมินผล การอ้างอิง และเทคนิคงานวิจัยในการออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ การค้นคว้าหาข้อมูลในงานออกแบบต่างๆ ซึ่งอยู่ในความควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) การเสนอโครงการวิจัยรายบุคคลทางการออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ เพื่อศึกษาปัญหาแนวทางแก้ปัญหา วิเคราะห์วิจัยการออกแบบ วิธีดำเนินการออกแบบ สรุปผลการออกแบบเป็นภาคนิพนธ์ การเขียนแบบและการทำภาพจำลอง หรือการทำหุ่นจำลอง ภายใต้การควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษา

(ภาษาอังกฤษ) Presentation of standard proposal in exhibition design and three dimensional animation in order to the wrapping up of previous research procedures, writing up of result discussion as a final stage of research in exhibition and interior design

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
บรรยาย ๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์		ปฏิบัติงาน ๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	การศึกษาด้วยตนเอง ๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

จัดให้นักศึกษาพบอาจารย์เพื่อขอคำปรึกษาและแนะนำสัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง โดยอาจารย์จะแจ้งวัน เวลาให้นักศึกษาทราบ

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๔๓/๒๖ ชั้น ๒ อาคาร ๔๓ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๐-๓๖๔๕๔๑๙

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) preechaya.kr@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) INE\_SSRU

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Web board) [http://www.teacher.ssru.ac.th/preechaya\\_kr/](http://www.teacher.ssru.ac.th/preechaya_kr/)

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

● (๑) มีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

● (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมสามารถปฏิบัติตามระเบียบขององค์กรและสังคม

(๓) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

(๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

○ (๕) มีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน

#### ๑.๒ วิธีการสอน

กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กรเพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบโดยในการทำงานกลุ่ม ต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนักศึกษาที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ร้อยละ ๙๐ ของนักศึกษา ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ และการแต่งกาย และการปฏิบัติตามกฎระเบียบ และข้อบังคับของผู้สอน

(๒) ร้อยละ ๙๕ ของนักศึกษา ประเมินจากความเอาใจใส่ และการรวมกิจกรรมภายในชั้นเรียน

(๓) ร้อยละ ๙๐ ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

## ๒. ความรู้

### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

● (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชา

- (๒) มีความรู้ ความเข้าใจในองค์ความรู้ทางด้านอื่นที่สัมพันธ์ในองค์ความรู้ในรายวิชา โดยสามารถบูรณาการและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม
- (๓) มีความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการปฏิบัติงานโดยใช้วิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์
- (๔) สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการและวิชาชีพ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

### ๒.๒ วิธีการสอน

ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ทางการปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้นๆ มีการเรียนรู้โดยยกปัญหาเป็นหลัก (Problem Base Learning) การเรียนรู้โดยกรณีศึกษา (Case Study) การศึกษาดูงานทางวิชาชีพ เพื่อประยุกต์ในการปฏิบัติงานทางวิชาชีพที่ใช้งานได้จริง โดยการมอบหมายงานให้ทำเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม (Projected Base Learning)

### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ คือ การทดสอบย่อย การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน การปฏิบัติงานรายบุคคลหรือรายกลุ่ม (Projected Base Learning) และการนำเสนอผลงาน
- (๒) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

## ๓. ทักษะทางปัญญา

### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (๒) สามารถสืบค้น ตีความ ประมวลข้อมูล และประเมินผล เพื่อใช้ในการระบุ วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาย่างสร้างสรรค์
- (๓) สามารถติดตาม ประเมินผลและรายงานผลได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

### ๓.๒ วิธีการสอน

จัดการเรียนการสอนโดยใช้กลยุทธ์ในการสอนที่เน้นการให้ผู้เรียนฝึกฝนการแสวงหาความรู้ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ด้วยการทำงานออกแบบสร้างสรรค์ ในรายวิชาต่างๆ โดยการมอบหมายงานให้ทำเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม (Projected Base Learning)

### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ถาถาม-ตอบ ในชั้นเรียน
- (๒) การประเมินผลจากงานโครงการที่นักศึกษานำเสนอ

## ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๒) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรได้เป็นอย่างดี

- (๓) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม และ รับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพ อย่างต่อเนื่อง
- (๔) สามารถปฏิบัติงานและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

#### ๔.๒ วิธีการสอน

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น การทำงานร่วมกัน มีการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคล และความสามารถในการรับผิดชอบต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

#### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา ในกระบวนการทำงาน และผลงานที่ได้รับมอบหมาย

### ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความหมายและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาหรือข้อโต้แย้ง
- (๒) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน
- (๓) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสม ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในการปฏิบัติวิชาชีพอย่างเหมาะสม

#### ๕.๒ วิธีการสอน

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์จำลอง ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข และสถานการณ์เสมือนจริง และนำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เรียนรู้เทคนิคการประยุกต์เทคโนโลยีในหลากหลายสถานการณ์

#### ๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลงานที่ทำการออกแบบ
- (๒) ประเมินจากการนำเสนองานโครงการต่อคณะกรรมการสอบ พร้อมข้อเสนอแนะเพื่อเน้นให้นักศึกษาใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจนและกระชับ ตลอดจนการเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

### หมายเหตุ

- สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
- สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง
- เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

## ๑. แผนการสอน

ครั้งที่	เนื้อหา/หัวข้อ/รายละเอียด	รูปแบบการเรียนการสอน	โปรแกรม/วิธีการสอน	การจัดการเนื้อหา	การวัดผล
๑	แนะนำเนื้อหา และความเข้าใจในกระบวนการเรียนการสอน ขั้นตอนกำหนดการส่งงานวิจัย	Hybrid Learning	๑. บรรยาย, ถาม-ตอบ ออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Zoom หรือ Google Meet หรือบรรยายในห้องเรียน	๑. PowerPoint ๒. เอกสาร ประกอบสอนและ คู่มือที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน
๒	นักศึกษาปฏิบัติการค้นคว้าข้อมูลเพื่อ ประกอบการเสนองานวิจัย (บทที่ ๔)	Hybrid Learning	๑.ถาม-ตอบ ออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Zoom หรือ Google Meet หรือบรรยาย ในห้องเรียน	๑. เอกสาร ประกอบสอนและ คู่มือที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน
๓-๓/	นักศึกษาดำเนินงานวิจัย บทที่ ๔ ซึ่งอยู่ ในความควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษา โครงการ	Hybrid Learning	๑.ถาม-ตอบ ออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Zoom หรือ Google Meet หรือบรรยาย ในห้องเรียน ๒. สืบค้นทางออนไลน์	๑. เอกสาร ประกอบสอนและ คู่มือที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน
๔	<b>สอบกลางภาค</b>				
๔-๑๔	นักศึกษาดำเนินงานวิจัย บทที่ ๔ และ ๕ ซึ่งอยู่ในความควบคุมของอาจารย์ที่ ปรึกษาโครงการ	Hybrid Learning	๑.ถาม-ตอบ ออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Zoom หรือ Google Meet หรือบรรยาย ในห้องเรียน	๑. เอกสาร ประกอบสอนและ คู่มือที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อเข้า-ออก ชั้นเรียน
๑๕-๑๖	นักศึกษานำเสนอวิทยานิพนธ์ภาค การออกแบบทั้งหมด	Hybrid Learning	๑.เสวนา, อภิปราย, ถาม- ตอบ ออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Zoom หรือ Google Meet หรือ ใน ห้องเรียน		๑. ลงชื่อเข้า- ออกชั้นเรียน ๒. ผลงาน โครงการ รายบุคคล
๑๓/	<b>สอบปลายภาค</b>				

**๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๒ และ ๑.๕	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	๑ และ ๑๖	๑๐
๑.๑,๑.๒,๑.๔,๑.๕, ๑.๖, ๒.๑,๒.๒,๒.๔, ๓.๑, ๓.๒, ๓.๓, ๔.๓,๔.๕, ๕.๒,๕.๔	งานที่ได้รับมอบหมายตามขั้นตอนการทำงาน	๑ – ๑๖	๒๐
๑.๑,๑.๒,๑.๔,๑.๕, ๑.๖, ๒.๑,๒.๒,๒.๔, ๓.๑, ๓.๒, ๓.๓, ๔.๓,๔.๕, ๕.๒,๕.๔	งานโครงการปริญญานิพนธ์	๑๕-๑๖	๗๐

**หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน****๑. ตำราและเอกสารหลัก**

๑) ปรีชญา ครูเกษตร. ๒๕๕๙. ตำรา รายวิชา INE ๓๙๐๑ การวิจัยเพื่อการออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ (Research for Interior and Exhibition Design). กรุงเทพฯ: คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (อัดสำเนา).

๒) ปรีชญา ครูเกษตร. ๒๕๕๕. คู่มือเรียบเรียงปริญญานิพนธ์ด้านการออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ. กรุงเทพฯ: คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (อัดสำเนา).

**๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ**

๑) ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. ๒๕๔๒. คู่มือเรียบเรียงวิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

๒) พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. ๒๕๔๕. วิธีวิทยาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

๓) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. ๒๕๕๐. คู่มือเรียบเรียงวิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (อัดสำเนา)

**๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ**

-

## หมวดที่ ๓/ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่ได้รับพร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยผู้สังเกตการณ์จากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และผลการเรียนของนักศึกษา

### ๓. การปรับปรุงการสอน

สาขาวิชากำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวน และปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีการสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพของรายวิชา นอกจากนี้ควรกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนเข้ารับการฝึกอบรมกลยุทธ์ต่างๆ หรือการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ควรมีการประชุมอาจารย์ทั้งสาขาวิชาเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้นักศึกษาและร่วมกันหาแนวทางแก้ไข

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

สาขาวิชามีการทวนสอบจากงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการสุ่มรายวิชา ภายในรอบเวลาหลักสูตร

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

สาขาวิชา มีระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา ผลการประเมินโดยคณะกรรมการประเมินของคณะ การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอน หลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา อาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบในการทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์การสอนที่ใช้ และนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายงานรายวิชา เสนอต่อที่ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรพิจารณาให้ความคิดเห็นและสรุปวางแผนพัฒนาปรับปรุงพร้อมนำเสนอสาขาวิชา / คณะ เพื่อใช้ในการสอนครั้งต่อไป

\*\*\*\*\*

## แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ด้านความรู้				3. ด้านทักษะทางปัญญา			4. ด้านทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
EDA๔๒๐๑ ปฏิญานิพนธ์ด้านการออกแบบนิทรรศการและแอนิเมชันสามมิติ	●	●			○	●	●	●	●	○	●	●			●	●	○	●	●