



## รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา.....GMD2120.....รายวิชา.....การออกแบบภาพประกอบ.....

สาขาวิชา.....การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย.....คณะ.....วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ภาคการศึกษา.....1.....ปีการศึกษา.....2569.....

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชาGMD2120

ชื่อรายวิชาภาษาไทย การออกแบบภาพประกอบ

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Illustration Design

#### 2. จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5)

#### 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้านกลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

#### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัทรา ลูกรักษ์

4.2 อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัทรา ลูกรักษ์

#### 5. สถานที่ติดต่อ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

#### 6. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 2 กลุ่มเรียน 001, 002

6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ 80 คนจำนวน 2 ห้องเรียน

#### 7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)

#### 8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites) (ถ้ามี)

#### 9. สถานที่เรียน คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

#### 10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่.....1.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ. ....2569.....

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เรียนรู้ทฤษฎี หลักการออกแบบภาพประกอบตามจินตนาการและเรื่องราว
- 1.2 ประยุกต์ใช้ทฤษฎีและหลักการออกแบบภาพประกอบด้วยความคิดริเริ่มอย่างสร้างสรรค์
- 1.3 ฝึกทักษะและปฏิบัติการออกแบบภาพประกอบสำหรับงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียอื่นๆ ต่อไป

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้พื้นฐานทางด้านองค์ประกอบของการออกแบบภาพประกอบเป็นการเตรียมความพร้อมในการนำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับงานด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาทฤษฎี หลักการออกแบบแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพประกอบตามจินตนาการและเรื่องราว รวมถึงการใช้องค์ประกอบภาพ เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพประเภทต่างๆ การใช้เส้น สี ตัวอักษรและอื่นๆ ในการออกแบบ ฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพประกอบประเภทต่างๆ การสร้างเอกลักษณ์ให้กับงานออกแบบ

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2	0	2	5

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น 1 ชั่วโมง / สัปดาห์)

3.1 ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง 4340A ชั้น 4 อาคาร 43 คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีฯ

3.2 ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข 02-160-1410(ต่อ11) / 081-904-7663

3.3 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) supatra.lo@ssru.ac.th

3.4 ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Facebook: Supatra A Lookraks

3.5 ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Website) <https://ssrudlp.ssru.ac.th/>

## หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1.คุณธรรม จริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรมจริยธรรมเสียสละและซื่อสัตย์สุจริต
- (2) มีวินัยตรงต่อเวลาและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำ ผู้ตามสามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- (4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นรวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กรและสังคม
- (6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

#### 1.2 วิธีการสอน

- (1) สอดแทรกหรือยกตัวอย่างประกอบในขณะสอนโดยสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรม
- (2) กำหนดหลักเกณฑ์ต่างๆเช่นให้เข้าห้องเรียนตรงเวลาและเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ
- (3) ให้มีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายมีความซื่อสัตย์และจรรยาบรรณของนักออกแบบ
- (4) ไม่ลอกเลียนแบบงานออกแบบของผู้อื่น

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ร้อยละ90ของนักศึกษาเข้าเรียนตรงเวลา
- (2) ร้อยละ95ของนักศึกษาปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาวิชา
- (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบรวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบ
- (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการการออกแบบเทคโนโลยีที่นำมาใช้และประยุกต์
- (5) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- (6) มีความรู้ในแนวกว้าง เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- (7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ทางการออกแบบที่ใช้งานได้จริง
- (8) สามารถบูรณาการความรู้ในวิชาการออกแบบที่เกี่ยวข้อง

### 2.2 วิธีการสอน

- (1) การบรรยายยกตัวอย่างการคิดวิเคราะห์ถาม-ตอบในชั้นเรียน
- (2) นักศึกษาปฏิบัติงานทั้งในและนอกชั้นเรียน พร้อมทั้งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

### 2.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ทดสอบโดยแบบทดสอบและการประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมาย
- (2) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

### 3.2 วิธีการสอน

(1) ฝึกให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองานวิเคราะห์งานด้านการออกแบบ โดยให้ค้นคว้าจากเอกสารต่างๆรวมถึงเสนอแนะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- (1) การบรรยายยกตัวอย่างการคิดวิเคราะห์ทฤษฎี-ตอบในชั้นเรียน
- (2) นักศึกษาปฏิบัติงานในและนอกชั้นเรียน(โครงการ)

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (1)สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

### 4.2 วิธีการสอน

มอบหมายงานกลุ่ม โครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม ฝึกทักษะการเป็นผู้นำกลุ่มและสมาชิกที่ดี

### 4.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากกระบวนการทำงานและประสิทธิภาพของผลงานที่ทำเป็นกลุ่มหรือโครงการ

## 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1)มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีการออกแบบ
- (2)แนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้อง
- (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อสารได้เหมาะสม
- (4)สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

## 5.2 วิธีการสอน

(1) มีการนำเสนอผลงานกลุ่มหรือโครงการต่อชั้นเรียนพร้อมข้อเสนอแนะเพื่อเน้นให้นักศึกษาใช้ความรู้และ ทักษะหลักการออกแบบ ภาษาที่ถูกต้องชัดเจนกระชับ

## 5.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ประเมินจากผลงานที่ทำการออกแบบ  
(2) ประเมินจากภาษาที่ใช้ในการนำเสนอในชั้นเรียน

## 6. ด้านอื่นๆ ไม่มี

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ □ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน(ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำเนื้อหา กระบวนการเรียน การสอน เกณฑ์การประเมินผล Google: Class room ห้อง 1 class code: ห้อง 2 class code:	4	1.แนวการสอน, ถาม-ตอบ 2.แนะนำช่องทาง social media 3.วิธีการส่งงาน online-offline 3.1 Google Classroom 3.2 FB: Supatra A Lookraks	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
2	ประวัติความเป็นมาภาพประกอบ ความสำคัญ ความหมาย ประเภท ภาพประกอบกราฟิกและมัลติมีเดีย	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 3.บรรยาย, ถาม-ตอบ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์

3	องค์ประกอบการออกแบบ (Art of Element) จุด เส้น แสงเงา ระบาย รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว ฯลฯ	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานผ่านช่องทางต่างๆ pinterest, google, youtube 3.บรรยาย, ถาม-ตอบ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
4	หลักการออกแบบ (Principle of Design) จังหวะ ความสมดุล ช่องว่าง การซ้ำ ความขัดแย้ง สัดส่วน ฯลฯ	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานผ่านช่องทางต่างๆ pinterest, google, youtube 3.บรรยาย, ถาม-ตอบ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
5	การออกแบบภาพประกอบกราฟิก สำหรับงานสื่อสิ่งพิมพ์ หนังสือ (ภาพประกอบลายเส้น) drawing illustration	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.บรรยาย, ถาม-ตอบ 3.ตัวอย่างงาน pinterest 4.ฝึกปฏิบัติ (ใบงาน1)	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ นักศึกษา
6	การออกแบบภาพประกอบกราฟิก สำหรับงานโฆษณา บรรจุภัณฑ์ (ภาพประกอบระบายสี) painting illustration	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.บรรยาย, ถาม-ตอบ 3.ตัวอย่างงาน pinterest 4.ฝึกปฏิบัติ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
7	การออกแบบภาพประกอบกราฟิก สำหรับหนังสือภาพประกอบ 3 มิติ pop up/ collage illustration	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.บรรยาย, ถาม-ตอบ 3.ตัวอย่างงาน pinterest	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
8	<b>สอบกลางภาค</b>			
9	ภาพประกอบกราฟิก 3 มิติ (ต่อ) ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป pop up/ collage illustration	4	1.บรรยาย, ถาม-ตอบ 2.ตัวอย่างผลงาน นศ.รุ่นพี่ 3.ฝึกปฏิบัติ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ ผลงานนักศึกษารุ่นพี่
10	การออกแบบภาพประกอบ 2+3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (ภาพประกอบบุคคลตัวละคร) modeling illustration	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 3.ตัวอย่างผลงาน นศ.รุ่นพี่ 4.ฝึกปฏิบัติ (ใบงาน2)	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ นักศึกษา

11	ภาพประกอบมัลติมีเดีย(เคลื่อนไหว) เพื่อใช้ในการโฆษณาทางการค้า (ภาพประกอบภาพถ่ายผสมผสาน) photograph illustration	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 3.แลกเปลี่ยน เรียนรู้ 4.ฝึกปฏิบัติ (ถ่ายภาพ-ลำดับภาพ)	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ นักศึกษา
12	ภาพประกอบมัลติมีเดีย เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์หรือรณรงค์ (ภาพประกอบโมชัน) infographic	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 3.ฝึกปฏิบัติ (ใบงาน3)	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (นักศึกษาเสนอหัวข้อ)
13	ภาพประกอบมัลติมีเดีย เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์หรือรณรงค์ (ภาพประกอบแอนิเมชัน)animate	4	1.แลกเปลี่ยนความคิด, ถามตอบ 2.นำเสนอแนวคิด concept 3.ฝึกปฏิบัติ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
14	โครงการออกแบบ Final Project (รวบรวม คติวิเคราะห์ ออกแบบ)	4	1.ออกแบบ, แลกเปลี่ยนความคิด 2.นำเสนอแบบร่าง idea sketch	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
15	โครงการออกแบบ Final Project (วิจัย สรุป สังเคราะห์ ผลงานที่ได้)	4	1.แลกเปลี่ยนความคิด, ถามตอบ 2.แบบร่างสมบูรณ์ Design Final	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
16	โครงการออกแบบ Final Project (ทฤษฎี การวิจัย สู่ผลงานออกแบบ)	4	นำเสนอผลงานออกแบบสมบูรณ์	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์
17	<b>สอบปลายภาค-นำเสนอผลงาน(Final Project)</b>			
	<b>รวม</b>	<b>60</b>		

\*\*\*แผนการสอน วิธีสอน รูปแบบการเรียนการสอน การประเมินผลอาจมีการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์และความเหมาะสมของผู้สอน

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
ความกระตือรือร้น ทำงานในชั้นเรียนได้ดี ทัศนคติที่ดี มีน้ำใจโอบอ้อมอารีย์	ส่งงานครบ มีความรับผิดชอบ มีน้ำใจ ปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน	1-10	10
ความรู้ ความจำ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การนำไปใช้ นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้	ทำงานที่ได้รับมอบหมาย ครบทุกชิ้น	2-7 และ 9-14	60
ความเข้าใจ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ ความรู้ ความจำ การนำไปใช้	โครงการปลายภาค (Final Project)	14-17	30

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราและเอกสารหลัก

- 1) สุภัทรา ลูกรักษ์. 2561. การออกแบบภาพประกอบ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- 2) ผดุง พรหมมูล. 2547. ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ. กรุงเทพฯ: พิสิษฐ์เซ็นเตอร์.

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- 1) เลอสม สภาปีตานนท์. 2545. การออกแบบเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ด้านสุทธาการพิมพ์.
- 2) สกนธ์ ภู่งามดี. 2545. จิตวิทยากับการออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วาดศิลป์.

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- 1) CG-PLUS Magazine
- 2) Graphic Design Magazine
- 3) Animation & Illustration Design

[www.ssrudlp.ssr.u.ac.th](http://www.ssrudlp.ssr.u.ac.th)    [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)    [www.google.com](http://www.google.com)    [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชาได้แก่วิธีการสอนการจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียนสิ่งสนับสนุน การเรียนการสอนซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่ได้รับพร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น) ประเมินโดยคณะแต่งตั้งคณะกรรมการประเมิน

### 3. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

สาขาวิชากำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีการสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพของรายวิชา นอกจากนี้ควรกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนเข้ารับการฝึกอบรมกลยุทธ์การสอนหรือการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ควรมีการประชุมอาจารย์ทั้งสาขาวิชาเพื่อหารือการเรียนรู้ของนักศึกษาและร่วมกันหาแนวทางแก้ไข

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือ สำหรับมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

คณะมีคณะกรรมการประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนนโดยการสุ่มรายวิชาภายในรอบหลักสูตร

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)

สาขาวิชา มีระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาโดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษาผลการประเมินโดยคณะกรรมการประเมินของคณะ การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนหลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาอาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบนำเสนอต่อที่ประชุมอาจารย์

\*\*\*\*\*