



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา GMD 3101 รายวิชา การวิจัยงานออกแบบ (Research for Design)

สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา GMD 3101
ชื่อรายวิชาภาษาไทย การวิจัยงานออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Research for Design

2. จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาแกน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ ดวงรัตน์ ด้านไทรนำ
4.2 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ ดวงรัตน์ ด้านไทรนำ

5. สถานที่ติดต่อ ห้อง 4257 / E – Mail: duangrat.da@ssru.ac.th

6. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3
6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ 3 หมู่เรียน หมู่เรียนละประมาณ 110 คน

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

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

9. สถานที่เรียน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพฯ

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายกระบวนการวิจัยทางการออกแบบได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 1.2 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบ
- 1.3 เพื่อให้ศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานออกแบบ และสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้กับวิชาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 1.4 เพื่อให้ศึกษามีความสามารถเขียนโครงการเพื่อทำการวิจัยได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วนตามกระบวนการวิจัย
- 1.5 เพื่อให้มีนักศึกษาทักษะในการประยุกต์ใช้งานออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้เนื้อหาที่มีความทันสมัยสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และรูปแบบการประกอบวิชาชีพ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ทฤษฎี หลักการวิจัยด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย การค้นคว้าหาข้อมูล ปัญหา วัตถุประสงค์ ระเบียบวิธีวิจัย สถิติ การเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สังเคราะห์ผล รายงานผลการวิจัย ปฏิบัติการตั้งประเด็นปัญหาและนำเสนอหัวข้อวิจัย

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2	0	2	2

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยทำการนัดหมายกับนักศึกษาล่วงหน้า

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม	ความรู้	ทักษะทาง ปัญญา	ทักษะทาง ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ	ทักษะการ วิเคราะห์ เชิงตัวเลข

															ความรับผิดชอบ						การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี							
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
GMD 3301 การออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณา	o	o	o	o	o	•	•	•	o	o	•	•	•	•	•	•	•	•	o	o	o	o	•	•	o	o	•	•

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- (4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- (6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

- (1) กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย
- (2) มีการสอดแทรกเนื้อหา หรือยกตัวอย่างประกอบในการสอนประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพทางการออกแบบ
- (3) ให้ผู้เรียน ประยุกต์ใช้ ความรู้ในชั้นเรียน กับสถานการณ์จริง

1.3 วิธีการประเมินผล

- (1) การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- (2) มีการนำเสนอและส่งงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ
- (3) ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- (4) ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาวิชา
- (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ

และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

- (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบ
- (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการการออกแบบ เทคโนโลยีที่นำมาใช้ และการประยุกต์
- (5) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- (6) มีความรู้ในแนวกว้าง เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- (7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ทางการออกแบบที่ใช้งานได้จริง
- (8) สามารถบูรณาการความรู้ในวิชาการออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

- (1) บรรยาย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับการให้นักศึกษาฝึกการคิดวิเคราะห์
- (2) มอบหมายงานให้ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงาน ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

2.3 วิธีการประเมินผล

การเก็บข้อมูล งานออกแบบในระหว่างภาคเรียน งานโครงการพิเศษกลางภาค และปลายภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

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

3.2 วิธีการสอน

- (1) ฝึกให้นักศึกษาวิเคราะห์ปัญหาจากกรณีตัวอย่าง โดยการค้นคว้าวิจัย และรวบรวมจากเอกสารต่างๆ
- (2) ใช้การฝึกปฏิบัติระหว่างชั้นเรียน และปลายภาคการศึกษา

3.3 วิธีการประเมินผล

ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ และนำเสนองานที่ได้รับมอบหมายอย่างเป็นระบบ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่ม

- ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้แนะสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
 - (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม
 - (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
 - (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

- (1) บรรยายและยกตัวอย่างประกอบการสอน
- (2) นักศึกษามีกิจกรรมในชั้นเรียนในรายวิชาที่กำหนด
- (3) ผู้สอนมอบหมายงานรายเดี่ยวแก่นักศึกษา
- (4) นักศึกษาสามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้อย่างเป็นระบบ

4.3 วิธีการประเมินผล

รายงานที่นำเสนอ ผลงานจากการออกแบบของนักศึกษา

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการออกแบบ
- (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (4) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

มีการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม และการอภิปรายผล

5.3 วิธีการประเมินผล

- (1) การจัดทำรายงาน และการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี
- (2) การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

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 ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	การประเมิน
1	ปฐมนิเทศรายวิชา -อธิบายรายวิชา -แนะนำแนวทางในการนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ -ชี้แจง กติกา มารยาท ข้อพึง ปฏิบัติ ในการเรียน -ชี้แจง การวัดประเมินผล -แนะนำแหล่งข้อมูล สอบถามและ แลกเปลี่ยนของผู้เรียน	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet อธิบายการเรียนการสอน ปรับพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจ บรรยาย ยกตัวอย่าง สาทิต ถาม ตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน
2	บทที่ 1 รูปแบบประเภทและ ขอบเขตของงานวิจัย การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet บรรยาย ยกตัวอย่าง สาทิต ถาม ตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ใบงาน บทที่ 1
3	บทที่ 2 การกำหนดปัญหาของ งานวิจัย คำสำคัญ key word ของ การวิจัย	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet บรรยาย ยกตัวอย่าง สาทิต ถาม ตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ถาม ตอบระหว่างเรียน
4	บทที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของงานวิจัย และ สมมุติฐานของการวิจัย ตัวอย่าง Case study	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet บรรยาย ยกตัวอย่าง สาทิต ถาม ตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ใบงาน ประเด็นปัญหา การวิจัย
5	บทที่ 4 รูปแบบการเขียนหัวข้อ วิจัยทางการออกแบบ	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet บรรยาย ยกตัวอย่าง สาทิต ถาม	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ถาม ตอบระหว่างเรียน

			ตอบ กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	
6	นักศึกษานำเสนอหัวข้อวิจัย ทางการออกแบบ /อาจารย์ผู้สอน แนะนำ ครั้งที่ 1	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ถาม ตอบระหว่างเรียน ใบงาน 2
7	นักศึกษานำเสนอหัวข้อวิจัย ทางการออกแบบ /อาจารย์ผู้สอน แนะนำ ครั้งที่ 2	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ถาม ตอบระหว่างเรียน
8	นักศึกษานำเสนอหัวข้อวิจัย ทางการออกแบบ /อาจารย์ผู้สอน แนะนำ ครั้งที่ 3	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet กิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน นศ ค้นคว้าข้อมูลการ วิจัย
9	นักศึกษาสอบหัวข้อวิจัย	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet นำเสนอหัวข้อและรายงานการวิจัย ต่อคณะกรรมการ	นศ สอบการนำเสนอ หัวข้อวิจัย คะแนนประเมิน
10	-บทที่ 5 กลุ่มประชากรและกลุ่ม ตัวอย่างงานวิจัย -การเลือกกลุ่มประชากรตัวอย่าง ในงานวิจัย -การเลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet บรรยาย ยกตัวอย่าง สาธิต ถาม ตอบกิจกรรม/นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ถาม ตอบระหว่างเรียน ใบงาน 3
11	บทที่ 6 การสร้างเครื่องมือวิจัย -การวิจัยเชิงปริมาณ -การวิจัยเชิงคุณภาพ	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet บรรยาย ถาม ตอบ นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ถาม ตอบระหว่างเรียน นศ ค้นคว้าข้อมูล
12	บทที่ 7 การวิเคราะห์ข้อมูลใน งานวิจัย สถิติที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาตร และการวิจัยเชิงคุณภาพ	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet บรรยาย ถาม ตอบ นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ถาม ตอบระหว่างเรียน นศ ค้นคว้าข้อมูล ใบงาน 4
13	บทที่ 8 การเขียนรายงานการวิจัย	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet บรรยาย ถาม ตอบ นักศึกษาฝึกปฏิบัติ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน รายงานข้อมูลเอกสาร
14	นักศึกษานำเสนอรายงาน ความก้าวหน้าในรายวิชา ครั้งที่ 1	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet นักศึกษาเก็บข้อมูลและนำเสนอ	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน รายงานความก้าวหน้า 1

			รายงานความก้าวหน้า	
15	นักศึกษานำเสนอรายงานความก้าวหน้าในรายวิชา ครั้งที่ 2	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet นักศึกษาเก็บข้อมูลและนำเสนอรายงานความก้าวหน้า	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน รายงานความก้าวหน้า 2
16	รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ บทที่ 1-4	4	Onsite/ Google Class room /Google Meet นักศึกษานำเสนอรายงาน สรุปลেমวิจัย	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน รายงานข้อมูลการวิจัย สรุป วิเคราะห์ผล
17	สอบปลายภาค นักศึกษาสอบข้อมูล	-	Onsite นักศึกษาสอบและรายงานข้อมูล	เช็คชื่อเข้าห้องเรียน ประเมินผลสอบการเก็บข้อมูลวิจัย

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

การประเมิน	งานที่จะใช้ประเมินผู้เรียน	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมินผล
(1)	กิจนิสัย ความตั้งใจ และการรวมกิจกรรม พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งผลงานที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา	ตลอดเทอม	10%
(2)	คะแนนการเตรียมข้อมูล	ตลอดเทอม	20%
(3)	คะแนนจากคณะกรรมการในการประเมินผล	9	50%
(4)	คะแนนสรุปลেমรายงาน ชั้นสุดท้าย	16-17	20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

นวนน้อย บุญวงศ์. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539
พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. วิจัยวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ฯ: กรุงเทพฯ, 2545

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Website อาจารย์ดวงรัตน์ ด่านไธยนา เข้าถึงได้จาก http://www.teacher.ssru.ac.th/Duangrat_da/

ณรงค์ โพธิ์พุกพานันท์, ระเบียบวิธีวิจัย หลักการและแนวคิด เทคนิคการเขียนรายงานการวิจัย, สำนักพิมพ์เอ็กซ์เปอร์เน็ท, บจก.กรุงเทพฯ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

บุญธรรม จิตต์อนันต์, การวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 1. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ : กรุงเทพฯ. 2540
 พิสนุ พงศ์ศรี, การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 1. ด้านสุขภาพการพิมพ์: กรุงเทพฯ 2560
 รัตน์ บัวสนธิ์, ปรัชญาวิจัย, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- 1.1 การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- 1.2 แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 2.1 ผลสอบการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 ความเชี่ยวชาญ ประเมินในการใช้เครื่องมือ
- 2.3 การนำเสนอผลงาน การเขียนรายงานการวิจัย

3. การปรับปรุงการสอน

ทบทวนการเรียนรู้และการสอนของนักศึกษาจากผลงานของนักศึกษาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- กระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา มีดังนี้
- 4.1 ทวนสอบโดยคะแนนสอบปลายภาคเรียนเทียบกับวัตถุประสงค์ของรายวิชาที่กำหนดไว้
 - 4.2 ทวนสอบโดยผลการสร้างสรรค์งานของนักศึกษาตลอดเทอมที่สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
 - 4.3 ทวนสอบโดยคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา และการให้คะแนนนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลประเมินและผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา จัดให้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดของรายวิชาปรับปรุงรายวิชาทุกปี