

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

รหัสวิชา...DDI๓๒๐๕.....รายวิชา นิทรรศการเสมือนจริง

สาขาวิชา..การออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล.....คณะศิลปกรรมศาสตร์.....มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา.....๑.....ปีการศึกษา.....๒๕๖๘.....

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา DDI๓๒๐๕
 ชื่อรายวิชาภาษาไทยนิทรรศการเสมือนจริง
 ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษVirtual Exhibition

๒. จำนวนหน่วยกิต

.....๓(๒-๒-๕).....

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัล
 ๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาเลือก

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ดร.กัญพัชร์ ธนกุลวุฒิโรจน์
 ๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ผศ.ดร.กัญพัชร์ ธนกุลวุฒิโรจน์

๕. สถานที่ติดต่อ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น ๓.../ E – Mail : kunyaphat.th@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑/๒๕๖๘ / ชั้นปีที่ ๓
 ๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๔๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

.....-

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

.....-

๙. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (Onsite), Online, On Demand**๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง**

วันที่.....๕.....เดือน.....กรกฎาคม...พ.ศ. ๒๕๖๘

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

วิชาการนิทรรศการเสมือนจริง เป็นรายวิชาพื้นฐานของการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดนิทรรศการในยุคดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัล เพื่อนำเสนอผลงานในนิทรรศการ การคำนึงถึงการออกแบบประสบการณ์ใช้งานเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจสูงสุด การออกแบบที่เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้งานกับนิทรรศการเสมือนจริง และนิทรรศการออนไลน์

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- ๑) เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการจัดนิทรรศการในยุคดิจิทัล
- ๒) เพื่อให้ นักศึกษาสามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อนำเสนอผลงานในนิทรรศการ การคำนึงถึงการออกแบบประสบการณ์ใช้งานเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจสูงสุด
- ๓) เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้ในการออกแบบที่เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้งานกับนิทรรศการเสมือนจริง และนิทรรศการออนไลน์

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดนิทรรศการในยุคดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อนำเสนอผลงานในนิทรรศการ การคำนึงถึงการออกแบบประสบการณ์ใช้งานเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจสูงสุด การออกแบบที่เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้งานกับนิทรรศการเสมือนจริง และนิทรรศการออนไลน์

(ภาษาอังกฤษ) Concepts of exhibitions in the digital age; using digital media to present exhibitions; user experience design considerations for maximum user satisfaction; design that connects users to virtual exhibitions and online exhibitions

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ชั้น ...๓.... อาคาร คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข๐๙๖๕๑๔๔๑๖๓.....

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

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line).....

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard).....

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริตมีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมสามารถปฏิบัติตามระเบียบขององค์กรและสังคม มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- (๓) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (๔) มีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมในชั้นเรียน ฝึกให้มีความเสียสละต่อส่วนรวม ให้มีจิตสาธารณะในการทำงาน กลุ่มร่วมกับผู้อื่น ซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพ ไม่ลอกงานผู้อื่นมาส่ง

(๒) ปลูกฝังให้นักศึกษาเคารพต่อเวลา ตรงต่อเวลา โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ส่งงานตามกำหนด และเคารพเวลาของผู้อื่นในชีวิตประจำวัน

(๓) สอดแทรกจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพให้กับนักศึกษา

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) พฤติกรรมการเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการนัดหมาย และส่งผลงานที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา

(๒) การเสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน การรับฟังและเคารพความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของเพื่อนร่วมชั้นเรียน

(๓) มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาเป็นตัวอย่างเป็นการศึกษาย่างถูกต้องและเหมาะสม

(๔) การประเมินผลจากการนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชา
- (๒) มีความรู้ ความเข้าใจองค์ความรู้ทางด้านอื่นที่สัมพันธ์ในองค์ความรู้ในรายวิชา โดยสามารถบูรณาการและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม
- (๓) มีความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการปฏิบัติงานโดยใช้วิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์
- (๔) สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการและวิชาชีพ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

๒.๒ วิธีการสอน

(๑) ฝึกทักษะให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจแนวทางการออกแบบนิทรรศการเสมือนจริง ตลอดจนสามารถเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียในการนำมาใช้ทำงานแต่ละประเภทได้

(๒) สอนทฤษฎี หลักการออกแบบ ความสามารถเข้าใจกระบวนการคิด การสื่อสารความหมายต่าง ๆ ของแนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการเสมือนจริง โดยสามารถบูรณาการและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

(๓) ฝึกให้นักศึกษารู้จักการบูรณาการความรู้ในการใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ เข้าด้วยกันกับขั้นตอนการทำงาน ความเข้าใจองค์ความรู้ทางด้านอื่นที่สัมพันธ์ในองค์ความรู้ในรายวิชา

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) มีความรู้ ความเข้าใจองค์ความรู้ทางด้านอื่นที่สัมพันธ์ในองค์ความรู้ในรายวิชา
- (๒) สามารถบูรณาการและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

๓. ทักษะทางปัญญา**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

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

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) ฝึกให้นักศึกษาสามารถสืบค้น ตีความ ประมวลข้อมูล และประเมินผล เพื่อใช้ในการระบุ วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน การสืบค้น ตีความ ประมวลข้อมูล และประเมินผล เพื่อใช้ในการระบุ วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (๒) การส่งงานตามกำหนด ความครบถ้วนของผลงานที่ได้รับมอบหมาย

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (๒) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์การได้เป็นอย่างดี
- (๓) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม และรับผิดชอบต่อการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพ อย่างต่อเนื่อง
- (๔) สามารถปฏิบัติงานและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานเป็นกลุ่ม แยกหน้าที่ความรับผิดชอบแต่ละคนและร่วมกันทำงานแบบเป็นทีม
- (๒) ให้นักศึกษาฝึกค้นคว้าและแลกเปลี่ยนความรู้โดยให้งานเป็นแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม โดยสลับกันมาเสริมความรู้ในแง่ต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจและค้นคว้ามาแล้วให้เพื่อนฟัง

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) สังเกตการณ์ความร่วมมือทำงานกันเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- (๒) การทำงานกลุ่มของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย และความรับผิดชอบในหน้าที่ร่วมกัน
- (๓) ประเมินตามสภาพจริงของผลงานกลุ่ม

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

- (๑) มีทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความหมายและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาหรือข้อโต้แย้ง
- (๒) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน
- (๓) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในการปฏิบัติวิชาชีพอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ฝึกให้นักศึกษานำทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความหมายและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาหรือข้อโต้แย้ง ในการออกแบบนิทรรศการเสมือนจริง

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ใช้การประเมินจากความรับผิดชอบ การส่งงานตรงเวลา ความตั้งใจในชั้นเรียน
 (๒) วัดความสามารถในการวางแผนการทำงาน และผลงานของนักศึกษา

๖. ด้านอื่น ๆ

๕.๑ ทักษะพิสัย

- (๑) สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

๖.๒ วิธีการสอน

- (๑) ฝึกให้นักศึกษาปฏิบัติการงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ด้วยแนวคิดการออกแบบนิทรรศการเสมือนจริงได้อย่างเหมาะสม

๖.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ใช้การประเมินจากความรับผิดชอบ การส่งงานตรงเวลา ความตั้งใจในชั้นเรียน
 (๒) วัดความสามารถในการวางแผนการทำงาน และผลงานของนักศึกษา

หมายเหตุ

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

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา ทำความเข้าใจในวิชาชีพ และเนื้อหาวิชา	๔	ใช้สื่อ Power point ในการบรรยาย อภิปราย ถาม-ตอบ/เอกสารรายวิชา/ นำเสนอ Power point	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๒	ประเภทของนิทรรศการ ความหมายของ นิทรรศการเสมือนจริง	๔	บรรยาย ถาม-ตอบ -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -นำเสนอ Power point	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๓	แนวคิดเกี่ยวกับการจัดนิทรรศการในยุค ดิจิทัล	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็น -ศึกษาค้นคว้ารายบุคคล -นำเสนอ Power point	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๔	การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อนำเสนอผลงานใน นิทรรศการ	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็น -ศึกษาค้นคว้ารายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๕	การคำนึงถึงการออกแบบประสบการณ์ใช้ งานเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจสูงสุด	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน (สอน Online และ On demand)	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๖	การออกแบบที่เชื่อมประสานระหว่าง ผู้ใช้งานกับนิทรรศการเสมือนจริง	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			(สอน Online และ On demand)	
๗	การออกแบบที่เชื่อมประสานระหว่าง ผู้ใช้งานกับนิทรรศการเสมือนจริง (ต่อ)	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน (สอน Online และ On demand)	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๘	สอบกลางภาค			ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๙	กรณีศึกษานิทรรศการออนไลน์	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน (สอน Online และ On demand)	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๑๐	กรณีศึกษานิทรรศการเสมือนจริง	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๑๑	การออกแบบนิทรรศการเสมือนจริง	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์
๑๒	การออกแบบนิทรรศการเสมือนจริง (ต่อ)	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน	ผศ.ดร.กัญพัชร ชนกุลวุฒิโรจน์

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๓	นำเสนอแบบร่าง แนวความคิดการ ออกแบบนิทรรศการเสมือนจริง (แบบร่าง) (งานกลุ่ม)	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point	ผศ.ดร.กันยพัชร์ ธนกุลวุฒิโรจน์
๑๔	นำเสนอรูปแบบการออกแบบนิทรรศการ เสมือนจริง (แบบร่างครั้งที่ ๑) (งานกลุ่ม)	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน	ผศ.ดร.กันยพัชร์ ธนกุลวุฒิโรจน์
๑๕	นำเสนอรูปแบบการออกแบบนิทรรศการ เสมือนจริง (แบบร่างครั้งที่ ๒) (งานกลุ่ม)	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน	ผศ.ดร.กันยพัชร์ ธนกุลวุฒิโรจน์
๑๖	นำเสนอรูปแบบการออกแบบนิทรรศการ เสมือนจริง (แบบจริง Final) (งานกลุ่ม)	๔	บรรยาย/สาธิต/ถาม-ตอบ -ฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียน -ยกตัวอย่างกรณีศึกษา -ให้นักศึกษาวิเคราะห์ และแสดงความ คิดเห็นรายบุคคล -นำเสนอ Power point -ใบงาน	ผศ.ดร.กันยพัชร์ ธนกุลวุฒิโรจน์
๑๗	สอบปลายภาค			ผศ.ดร.กันยพัชร์ ธนกุลวุฒิโรจน์

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๑.๑,๒.๑.๑	ความสนใจในการศึกษา และการเข้าชั้นเรียน	๑-๑๗	ร้อยละ ๑๐
๑.๑.๑,๒.๑.๑,๓.๑.๑,๔.๑.๓,๕.๑.๓,๖.๑.๑	งานที่ได้รับมอบหมายรายบุคคล	๔,๕,๖,๗,๙	ร้อยละ ๓๐
๑.๑.๑,๒.๑.๑,๓.๑.๑,๔.๑.๓,๕.๑.๓,๖.๑.๑	งานที่ได้รับมอบหมายงานกลุ่ม	๑๒,๑๓,๑๔,๑๕,๑๖	ร้อยละ ๔๐
๑.๑.๑,๒.๑.๑,๓.๑.๑,๔.๑.๓,๕.๑.๓,๖.๑.๑	สอบทฤษฎี	๘,๑๗	ร้อยละ ๒๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

พวงศักดิ์ ประชุมศิลป์. ๒๕๓๕. การออกแบบสำหรับนิทรรศการ, กรุงเทพฯ.

อุดม การแหงหาญ. ๒๕๔๒. การออกแบบนิทรรศการ. สถาบันราชภัฏเพชรบุรี, เพชรบุรี.

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. ๒๕๔๐. การออกแบบนิเทศศิลป์ ๑, Visual communication design ๑. คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต กรุงเทพฯ.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

เป็รื่อง กุมุท, เทคนิคการจัดนิทรรศการ, สุวีริยาสาส์น.

พจนีย์ เพทประสิทธิ์, ๑๐๐ วิธีการจัดบอร์ดนิทรรศการ, Island Publishing.

พวงศักดิ์ ประจุศิลป์, การออกแบบสำหรับนิทรรศการ. Art and Exhibition Design, KAYA Group Compact Design.

วุฒิ วัฒนสิน, เอกสารประกอบการอบรม เทคนิคการจัดนิทรรศการ, แผนกวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ปัตตานี.

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

รุ่งโรจน์ วงศ์มหาศิริ. ๒๕๓๙-๒๕๔๐. ศูนย์แสดงสินค้านานาชาติ. The national exhibition center.

ธนบูรณ์ศศิภานุเดช. ๒๕๓๓. การออกแบบระบบแสงสว่าง. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.

กิติ สินธุเสก. ๒๕๕๐. การออกแบบภายในขั้นพื้นฐาน : หลักการพิจารณาเบื้องต้น. Interior design fundamental.

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.

พิชัย สดภิบาล. ๒๕๔๐. การออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน. Interior architectural design. งานตารางและเอกสารการ

พิมพ์ และครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. กรุงเทพฯ.

เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา (Education Technology and communication). ๒๕๒๓.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

วรสิทธิ์ มุทธเมธา. ๒๕๕๐. การออกแบบในศตวรรษที่ ๒๐. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. สงขลา.
 นพชัย สัจจะประดิษฐ์. ๒๕๔๖. บทเรียนสำเร็จรูปวิชา Digital circuit and logic design, Digital and logic design
 courseware.

ถวัลย์ มาศจัส/มณี เรืองชา. ๒๕๔๙. นวัตกรรมการศึกษาชุดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้, การสอนโครงการ (Project),
 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ธารอักษร.

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ การสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน อุปกรณ์สนับสนุนการเรียนการสอน
 ที่มีผลการเรียนรู้

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)

ประเมินโดยคณะฯ แต่งตั้งคณะกรรมการประเมิน มีการสังเกตการสอนจากอาจารย์หัวหน้าสาขาวิชา และการประเมินจาก
 นักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง

การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

สาขาวิชากำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีการสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพของรายวิชา
 นอกจากนี้ควรกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนเข้ารับการฝึกอบรมกลยุทธ์การสอนหรือการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ควรมีการ
 ประชุมอาจารย์ทั้งสาขาวิชาเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้ของนักศึกษาและร่วมกันหาแนวทางแก้ไข

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น

ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มีมอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับ
 มาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

คณะฯ มีคณะกรรมการประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน โดยการสุ่มรายวิชา ภายในรอบเวลาหลักสูตร โดย
 สาขาวิชามีการประเมินข้อสอบและพิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนรวมถึงผลคะแนนของนักศึกษาในแต่ละเทอม

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)

สาขาวิชา มีระบบทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา และจาก
 คณะกรรมการของคณะฯ การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอน หลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา อาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบ
 ในการทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์ที่ใช้สอน และนำเสนอ แนวทางในการปรับปรุงและพัฒนา เสนอต่อคณะกรรมการประจำ
 หลักสูตรพิจารณา ให้ความคิดเห็นและสรุปวางแผนพัฒนาปรับปรุง พร้อมนำเสนอภาควิชาและคณะฯ เพื่อใช้ในการสอนครั้งต่อไป

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้				ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะ ด้านอื่น ๆ
	● ความรับผิดชอบหลัก								○ ความรับผิดชอบรอง										
หมวดวิชาเลือก	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๑
รหัสวิชา DDI๓๒๐๕	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●
ชื่อรายวิชา																			
นิทรรศการเสมือนจริง																			
Virtual Exhibition																			

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ