



## รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา.....DES3102.....รายวิชา.....การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อการออกแบบ.....

สาขาวิชา...การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย...คณะ.....วิศวกรรมศาสตร์เทคโนโลยีอุตสาหกรรม....

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคการศึกษา.....1.....ปีการศึกษา.....2568.....

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา DES3102

ชื่อรายวิชาภาษาไทย การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อการออกแบบ

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Marketing and Consumer Behavior for Design.

#### 2. จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5)

#### 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

#### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัทรา ลูกรัมย์

4.2 อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัทรา ลูกรัมย์

#### 5. สถานที่ติดต่อ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม / email: supatra.lo@ssru.ac.th / mobile: 081-904-7663

## 6. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 3 กลุ่มเรียน 001 และ 002

6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ 80 คน จำนวน 2 ห้องเรียน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)

8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี)

9. สถานที่เรียน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

10.วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่.....23.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ. ....2568.....

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้หลักการ กลยุทธ์ทางการตลาดและพฤติกรรมของผู้บริโภค

1.2 เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้แรงจูงใจ ปัจจัยการตัดสินใจ บทบาทของผู้บริโภคสู่แนวทางการออกแบบ

1.3 เพื่อให้นักศึกษาได้แสดงแนวคิดและแนวทางสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบจากบทบาทและพฤติกรรมของผู้บริโภค

1.4 เพื่อให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวิจัยผู้บริโภค การเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การใช้สถิติ การสรุปและอภิปรายผล

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ศึกษามีความรู้ หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับ กลยุทธ์ทางการตลาดและพฤติกรรมของผู้บริโภค แรงจูงใจ ปัจจัยการตัดสินใจ บทบาทของผู้บริโภคในงานออกแบบ การวิจัยผู้บริโภค การปฏิบัติการเก็บข้อมูลของผู้บริโภค วิเคราะห์ข้อมูล การใช้สถิติ การสรุปและอภิปรายผล ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

กลยุทธ์ทางการตลาด และพฤติกรรมของผู้บริโภค แรงจูงใจ ปัจจัยการตัดสินใจ และบทบาทของผู้บริโภคในการออกแบบและการวิจัย

Marketing strategies and consumer behavior, motivation, decision factors, and consumer role for researching and design.

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- 3.1 ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง 4721 ชั้น 1 อาคาร 47 คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
- 3.2 ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข 02-160-1410(ต่อ11) / 081-904-7663
- 3.3 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) lookraks@yahoo.com / supatra.lo@ssru.ac.th
- 3.4 ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Facebook: Supatra A Lookraks
- 3.5 ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) www.teacher.ssru.ac.th/supatra

## 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

#### 1.2 วิธีการสอน

- (1) สอดแทรกหรือยกตัวอย่างประกอบในขณะสอน โดยสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรม
- (2) กำหนดหลักเกณฑ์ต่างๆ เช่น ให้เข้าห้องเรียนตรงเวลาและเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ
- (3) ให้ความสำคัญรับผิดชอบในงานที่มอบหมาย มีความซื่อสัตย์และจรรยาบรรณของนักออกแบบ
- (4) ไม่ลอกเลียนแบบงานออกแบบของผู้อื่น

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ร้อยละ 90 ของนักศึกษา เข้าเรียนตรงเวลา
- (2) ร้อยละ 95 ของนักศึกษา ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

### 2. ความรู้

#### 2.1 ความรู้

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ในเนื้อหาวิชา
- (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจและอธิบายความต้องการการออกแบบรวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบ
- (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการการออกแบบเทคโนโลยีที่นำมาใช้และประยุกต์

#### 2.2 วิธีการสอน

- (1) การบรรยาย ยกตัวอย่าง การคิด วิเคราะห์ ถาม-ตอบ ในชั้นเรียน
- (2) นักศึกษาปฏิบัติงานทั้งในและนอกชั้นเรียน พร้อมทั้งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

#### 2.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ใบสั่งงานและแบบประเมินผลงาน
- (2) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

### 3. ทักษะทางปัญญา

#### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

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

#### 3.2 วิธีการสอน

(1) ฝึกให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองานวิเคราะห์งานด้านการออกแบบ โดยให้ค้นคว้าจากเอกสารต่างๆ รวมถึงเสนอแนะ และแลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน

#### 3.3 วิธีการประเมินผล

- (1) การบรรยาย ยกตัวอย่าง การคิด วิเคราะห์ ถาม-ตอบ ในชั้นเรียน
- (2) นักศึกษาปฏิบัติงานในและนอกชั้นเรียน(โครงการ)

### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

#### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้
- (2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

#### 4.2 วิธีการสอน

มอบหมายงานกลุ่มหรือโครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม ฝึกทักษะผู้นำกลุ่มและสมาชิกที่ดี

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากกระบวนการทำงานและประสิทธิภาพของผลงานที่ทำเป็นกลุ่มหรือโครงการ

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการออกแบบ
- (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์
- (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนอ

## 5.2 วิธีการสอน

มีการนำเสนองานกลุ่มหรือโครงการต่อชั้นเรียน พร้อมข้อเสนอแนะเพื่อเน้นให้นักศึกษาใช้ความรู้และทฤษฎี หลักการออกแบบ ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจนกระชับ

## 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

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน และ สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำเนื้อหาและรูปแบบการเรียนการสอน การประเมินผลงานและความรับผิดชอบ	4	แนวการสอน, บรรยาย, ถาม-ตอบ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON SITE)
2	บรรยายเรื่อง: พฤติกรรมผู้บริโภคกับการออกแบบ ฝึกปฏิบัติ: ค้นหาข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคกับการออกแบบ	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 3.บรรยาย, ถาม-ตอบ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON SITE)
3	บรรยายเรื่อง: กลยุทธ์ทางการตลาดกับการออกแบบ ฝึกปฏิบัติ: ค้นหาข้อมูลทางการตลาดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 3.บรรยาย, ถาม-ตอบ	ผศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON SITE)

4	บรรยายเรื่อง: แนวทางการออกแบบ แบบสอบถาม แบบสำรวจ เทคนิค กระบวนการออกแบบที่สอดคล้องกับหลักการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค 4P 5P ฝึกปฏิบัติ: ออกแบบสอบถาม แบบสำรวจ	4	1..ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 2.บรรยายการออกแบบ 3.แบบสอบถาม แบบสำรวจ (VDO.Link-Google Drive)	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON DEMAND)
5	บรรยายเรื่อง: แนวทางการออกแบบ แบบสัมภาษณ์ กรณีศึกษาในงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย ฝึกปฏิบัติ: ออกแบบสัมภาษณ์และกรณีศึกษา	4	1..ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 2.บรรยาย, ถาม-ตอบ 3.แบบสัมภาษณ์และกรณีศึกษา	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ONLINE) (Classroom/ Facebook)
6	บรรยายเรื่อง: พฤติกรรมผู้บริโภคกับหลักการออกแบบ (composition: balace/rhythm .ect)	4	1.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 2.ฝึกปฏิบัติงานออกแบบ	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON SITE)
7	บรรยายเรื่อง: พฤติกรรมผู้บริโภคกับการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย (color-typo-illustration)	4	1.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 2.ฝึกปฏิบัติงานออกแบบ	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON SITE)
8	<b>สัปดาห์สอบกลางภาค</b>			
9	บรรยายเรื่อง: การรวบรวมและสรุปผลข้อมูล แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบกรณีศึกษา ฝึกปฏิบัติ: สรุปผลการเก็บรวบรวมข้อมูลสู่แนวทางการออกแบบ	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 3.บรรยาย, ถาม-ตอบ 4.ปฏิบัติงาน	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON SITE)
10	สรุปแบบสอบถามพฤติกรรมผู้บริโภคกับการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย	4	1.บรรยาย 2.ปฏิบัติงาน	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON DEMAND)
11	สรุปแบบสัมภาษณ์และกรณีศึกษาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย	4	1.บรรยาย 2.ปฏิบัติงาน	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ONLINE) (Classroom/ Facebook)
12	บรรยายเรื่อง: การนำเสนอข้อมูลแผนภูมิและแผนภาพ การออกแบบผลสรุปจากพฤติกรรมผู้บริโภค ฝึกปฏิบัติ: สรุปผลการออกแบบจากพฤติกรรมผู้บริโภคด้วยแผนภูมิ แผนภาพ และกราฟ	4	1.เอกสารประกอบสอน 2.ตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้อง 3.บรรยาย, ถาม-ตอบ 4.แบบร่างแผนภูมิและแผนภาพ	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ (ON SITE)
13	Final Project : โครงการออกแบบสร้างสรรค์อย่างบูรณาการสอดคล้องความต้องการสังคม	4	ส่งผลงานแนวคิด ข้อคำถาม (แบบสอบถาม สัมภาษณ์ กรณีศึกษา)	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ นักศึกษา
14	Final Project : ข้อมูล แบบร่างแบบสอบถาม สัมภาษณ์ ฯลฯ	4	ส่งแบบร่าง IDEA SKETCH (แผนภูมิ แผนภาพ และกราฟ)	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ นักศึกษา

15	Final Project : สรุปข้อมูลสู่แนวทางการออกแบบ	4	ส่งแบบร่าง DESIGN สรุปผล (สรุปผลการออกแบบกับพฤติกรรม)	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ นักศึกษา
16	Final Project : ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์เชื่อมโยงข้อมูล	4	ส่งผลงานการออกแบบสมบูรณ์ (PRESENTATION PLATE)	ศศ.สุภัทรา ลูกรักษ์ นักศึกษา
17	สัปดาห์ปลายภาค			

\*\*\*รูปแบบ เนื้อหา รายละเอียดและกิจกรรมการเรียนการสอน(Online / Onsite / On Demand) อาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

( ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
ความรับผิดชอบในการเรียน	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	1 – 10	10
ความรู้ ความจำ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์	งานที่ได้รับมอบหมาย	2-6 และ 7-11	40
ความรู้ ความจำ การวิเคราะห์ การนำไปใช้	โครงงานปลายภาค (Final Project)	12 – 15	50

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราและเอกสารหลัก

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- 1) ชูชัย สมितिไกร. (2563). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- 2) ชัยรัตน์ อัสวางกูร. (2550). ออกแบบให้โดนใจ. กรุงเทพฯ: ทัั้งฮั่วชินการพิมพ์.
- 3) ฉัตยาพร เสมอใจ. (2556). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- 4) Susan M. Weinschenk. (2565). ไม่ใช่แค่ออกแบบได้แต่ออกแบบโดน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วีเลิร์น.

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียน การสอนซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่ได้รับพร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)  
ประเมินโดยคณะกรรมการแต่งตั้งคณะกรรมการประเมิน

### 3. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

สาขาวิชากำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีการสอนจากผลการประเมินประสิทธิภาพของรายวิชา นอกจากนี้ควรกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนเข้ารับการฝึกอบรมกลยุทธ์การสอนหรือการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ควรมีการประชุมอาจารย์ทั้งสาขาวิชาเพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้ของนักศึกษาและร่วมกันหาแนวทางแก้ไข

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปตามรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

คณะมีคณะกรรมการประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน โดยการสุ่มรายวิชา ภายในรอบเวลาหลักสูตร

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)

สาขาวิชา มีระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอน โดยนักศึกษา ผลการประเมินโดยคณะกรรมการประเมินของคณะ การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอน หลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา อาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบในการทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์ การสอนที่ใช้และนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายงานรายวิชาเสนอต่อที่ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรพิจารณาให้ความคิดเห็นและสรุปวางแผนพัฒนาปรับปรุงพร้อมนำเสนอสาขาวิชา / คณะ เพื่อใช้ในการสอนครั้งต่อไป

\*\*\*\*\*

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)  
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. 2

รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม				2.ความรู้				3.ทักษะ ทางปัญญา			4.ทักษะความ สัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและ ความรับผิดชอบ				5.ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
GMD3501																		
พฤติกรรมผู้บริโภคกับการออกแบบ	●	□	●	□	□	●	□	●	●	□	●	□	□	●	□	●	●	□

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ

\*\*\*แนวทางการเรียนการสอนแบบทางเลือกใหม่ **SSRU Next** ประจำปีการศึกษา 2564

**Online/Onsite:** พบกัน在线เรียนออนไลน์หรือชั้นเรียนปกติ ปรีกษานอกเวลา หรือ วิธีอื่นๆ ตามตารางเรียน วันและเวลาที่  
เหมาะสม โดยทำการนัดหมายล่วงหน้าทั้งชั้นเรียน กลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย หรือรายบุคคล ตามกลุ่มที่ กำหนดให้ในแต่ละรายวิชา  
ซึ่งอาจารย์ผู้สอนจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

**On demand:** พบกันตามอัธยาศัย โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านคลิปวิดีโอตามตารางเรียนหรือ วันและเวลา  
ตามความต้องการ โดยผู้สอนจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้าทั้งในชั้นเรียนและช่องทางออนไลน์ในการเรียน

ห้องเรียนปกติ: อาคารเรียน 42, 43, 47 ห้องเรียนตามตารางสอนของแต่ละรายวิชา

ห้องเรียนออนไลน์: Google Classroom, Google Meet, Facebook ตามตารางสอนและกลุ่มเรียนของแต่ละรายวิชา

Facebook: Supatra A Lookraks

Board: Kahoot, Quizizz, Padlet, Jamboard

Media: PowerPoint, Sheet, Assignment, VDO.Clip, Slide, Youtube, Website etc.