



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา GMD3313 รายวิชา ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อกราฟิก

สาขาวิชา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	GMD3313
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อกราฟิก
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Creative Graphic Media

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
3.2 ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาการจัดการ วิชาเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน
4.2 อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน

5. สถานที่ติดต่อ

ห้อง 4721 / E – Mail : khwanchai.su@ssru.ac.th

6. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่	2 / ชั้นปีที่ 3
6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ 40 คน

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

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

9. สถานที่เรียน อาคาร 42

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง กันยายน พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

ศึกษาและฝึกปฏิบัติวิธีการคิดแบบต่างๆ กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ การสร้างแนวคิดในการออกแบบ วิธีการกรองความคิด จากแนวความคิดในระดับนามธรรมไปสู่แนวความคิดในระดับรูปธรรม ที่มีการเรียงเรียงความคิดอย่างเป็นระบบ ฝึกเทคนิคต่างๆในการคิดสร้างสรรค์ และถ่ายทอดรูปแบบงานสร้างสรรค์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติวิธีการคิดแบบต่างๆ กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ การสร้างแนวคิดในการออกแบบ วิธีการกรองความคิด จากแนวความคิดในระดับนามธรรมไปสู่แนวความคิดในระดับรูปธรรม ที่มีการเรียงเรียงความคิดอย่างเป็นระบบ ฝึกเทคนิคต่างๆในการคิดสร้างสรรค์ และถ่ายทอดรูปแบบงานสร้างสรรค์

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการประยุกต์ใช้งานออกแบบกราฟิกในการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียขั้นสูง เทคนิคการออกแบบสื่อผสม ดิจิทัล การออกแบบกราฟิกในกรณีพิเศษ การออกแบบกราฟิกในพื้นที่ขนาดใหญ่ ฝึกคิดสร้างสรรค์ขั้นสูง ฝึกปฏิบัติการ และการนำเสนอผลงานออกแบบอย่างมืออาชีพ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
30 ชั่วโมง	ไม่มี	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา แจ้งนักศึกษาให้รับทราบ ชั่วโมงแรกของการเรียน
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีวินัย มีจรรยาบรรณวิชาชีพ ในการออกแบบอย่างยั่งยืนโดยคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างประหยัดและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด และผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยมีคุณธรรม จริยธรรมตามคุณสมบัติหลักสูตร ดังนี้

1.1.1 มีจิตสำนึกสาธารณะและความตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรม

1.1.2 มีจรรยาบรรณทางวิชาการหรือ

1.1.3 มีวินัย ขยัน อดทน ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

เคารพสิทธิในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

1.2 วิธีการสอน

1.2.1 บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษา เกี่ยวกับประเด็นทางความคิดสร้างสรรค์และแนวความคิดในการออกแบบ

1.2.2 อภิปรายกลุ่ม

กำหนดให้นักศึกษาหาตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง หรือกำหนดบทบาทสมมติ

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา

1.3.2 มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม

1.3.3 ประเมินผลงานที่มอบหมาย

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

ความรู้เกี่ยวกับ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และแนวความคิดการออกแบบ โดยคำนึงถึงโครงสร้างสังคมไทย สิ่งแวดล้อม และข้อกำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ

2.2 วิธีการสอน

บรรยาย อภิปราย การทำงานกลุ่ม การทำรายงาน และมอบหมายให้ค้นหาตัวอย่างงาน บทความ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และโครงงาน Problem – based Learning และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการวัดหลักการและทฤษฎี

2.3.2 ประเมินจากการทำรายงาน การค้นคว้าข้อมูล หรือโจทย์จาก Problem – based Learning

2.3.3 ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญา ที่ต้องพัฒนา

พัฒนาความสามารถในการคิดแบบต่างๆ คิดแบบสร้างสรรค์ คิดเป็นระบบ มีการวิเคราะห์ เพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การก่อตัวของแนวความคิดในการออกแบบ

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 การมอบให้นักศึกษา ค้นคว้าและคิดแบบการแก้ไขปัญหา และการนำเสนอผลงาน

3.2.2 อภิปรายกลุ่ม ร่วมแสดงความคิดเห็น

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 สอบปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการวิเคราะห์สถานการณ์ หรือวิเคราะห์แนวคิดในการ
ออกแบบ

3.3.2 วัดผลจากการประเมินโครงการ การนำเสนอผลงาน

3.3.3 สังเกตพฤติกรรมการแก้ไขปัญหา

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ที่ต้องพัฒนา

4.1.1 มีมนุษยสัมพันธ์และมารยาทสังคมที่ดี

4.1.2 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.1.3 สามารถทำงานเป็นทีมและแก้ไขข้อขัดแย้งได้อย่างเหมาะสม

4.1.4 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาช่วยเหลือสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา

4.2.2 มอบหมายงานรายกลุ่มและรายบุคคล

4.2.3 การนำเสนอรายงาน

4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 ประเมินจากรายงานที่นำเสนอครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็น พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

4.3.2 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ต้องพัฒนา

5.1.1 สามารถเลือกใช้วิธีการและเครื่องมือสื่อสารที่เหมาะสม

5.1.2 สามารถสืบค้น ศึกษา วิเคราะห์ และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ไขปัญหาอย่าง

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จากเว็บไซต์ และทำรายงานโดยเน้นการ

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากรายงาน และรูปแบบการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี

5.3.2 ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย

6. ด้านทักษะพิสัย

6.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย

6.1.1 มีทักษะด้านการคิดแก้ปัญหาที่หลากหลาย และสร้างสรรค์

6.1.2 มีทักษะการคิดเชิงแนวความคิดตามใจทักที่หลากหลาย

6.2 วิธีการสอน

6.2.1 ฝึกคิดแก้ปัญหาจากใจทักที่หลากหลายที่ผู้สอนกำหนดให้ รวมถึงสถานการณ์จริงที่เป็นปัจจุบัน

6.2.2 ฝึกคิดแนวความคิดในการออกแบบจากใจทักที่หลากหลาย ที่ผู้สอนกำหนดให้

6.3 วิธีการประเมินผล

6.3.1 ประเมินจากการนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาของผู้เรียน และเกณฑ์ในการประเมินที่เหมาะสมกับ
แต่ละใจทัก

6.3.2 ประเมินจากการนำเสนอแนวความคิดในการออกแบบที่หลากหลาย พร้อมทั้งการอธิบายที่อิง
ทฤษฎีได้

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา / แนวคิดความคิดสร้างสรรค์	4	อธิบายแนวทางรายวิชา และการคิดเชิงสร้างสรรค์	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
2	รูปแบบการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	4	ฝึกใช้เทคนิค SCAMPER / Brainstorm	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
3	การคิดเชิงอนาคตและเชิงกลยุทธ์	4	วิเคราะห์กรณีศึกษาแนวคิดนวัตกรรม	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
4	กระบวนการคิดเชิงระบบ (System Thinking)	4	ฝึกเชื่อมโยงแนวคิดและผลลัพธ์	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
5	มนุษย์กับความคิดสร้างสรรค์	4	วิเคราะห์พฤติกรรมและแรงบันดาลใจของนักออกแบบ	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
6	ทฤษฎีการสร้างแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์	4	ฝึกใช้ Mind Mapping / Idea Sketch	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
7	การออกแบบแนวคิด (Design Concept)	4	นักศึกษาเลือกหัวข้อโครงการเบื้องต้น	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
8	สอบกลางภาค	-	-	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
9	การถ่ายทอดแนวคิดสู่การออกแบบ	-	ฝึกทำ Moodboard และ Concept Presentation	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
10	การออกแบบเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม	4	ศึกษาตัวอย่าง Design for Sustainability	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
11	แนวคิด Circular Design & การใช้วัสดุชีวมวล	4	บรรยายและ Workshop วัสดุจากเศษชีวมวล	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
12	พัฒนาแนวคิดผลิตภัณฑ์/สื่อจากชีวมวล	4	แบ่งกลุ่มนักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์หรือสื่อประชาสัมพันธ์	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
13	พัฒนาและทดลองต้นแบบ (Prototype)	4	ปฏิบัติการออกแบบ / mockup / visual identity	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
14	นำเสนอแนวคิดเพื่อขอความเห็น (Critique Session)	4	นำเสนอผลงานเพื่อวิพากษ์ร่วมกับทีมวิจัย	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
15	การสรุปและการออกแบบขั้นสุดท้าย	4	ปรับแก้และจัดทำ Portfolio	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
16	การนำเสนอผลงาน Final	4	นำเสนอผลงานออกแบบในรูปแบบนิทรรศการ	อ. ขวัญใจ สุขก้อน
17	สอบปลายภาค	-	นำเสนองาน Final	อ. ขวัญใจ สุขก้อน

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.3.1, 3.3.1	สอบกลางภาค สอบปลายภาค	8, 17	20%
2.3.2, 3.3.2, 3.3.3, 4.3.1, 4.3.2, 5.3.1, 5.3.2	การอภิปรายกลุ่ม งานปฏิบัติในชั้นเรียน โครงการงาน (Project-Based Learning)	ตลอดภาคการศึกษา	80%
1.3.1, 1.3.2, 1.3.3	การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

หนังสือ ตำรา และเอกสารประกอบการสอนหลัก

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงเปรียบเทียบ. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2544.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงประยุกต์. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2545.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2546.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงอนาคต. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2546.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงสังเคราะห์. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2544.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงมนทัศน์. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2545.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงวิพากษ์. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2545.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. ลายแทงนักคิด. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2545.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2545.

เกศินี สุทธาวารางกุล. และคณะ. หมวด 6 ใบ คัด 6 แบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ชานชาลา, 2542.

ฐานิศวรร เจริญพงศ์. สรรพสาระจากทฤษฎีสถาปัตยกรรมตะวันตก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

ณัฐพงษ์ เกศมาริช และธนิกานต์ มาชะศิริานนท์. แปล. เทคนิคการระดมสมอง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Be Bright Book, 2545.

ดลชัย บุญยะรัตเวช. คมดีไซน์. กรุงเทพฯ : บริษัทเนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป จำกัด(มหาชน), 2548.

ทัศน์า แชมณี. วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ : บริษัทมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์ จำกัด, 2544.

ทวีเดช จีวบาง. ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรีน

พีระ จุฬน้อยสุวรรณ. พื้นฐานความคิดและแนวความคิดในการออกแบบ, เอกสารอัดสำเนา

ตั้ง เข้าส์, 2537. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ชานชาลา, 2542.

ธีระ สุมิตร. แปล. รอให้ถึงอนุบาลก็สายเสียแล้ว. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน, 2545.

นวน้อย บัญวรงค์. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ปรีชญา สิทธิพันธุ์. เอกสารประกอบการศึกษา. Creative & Critical Thinking. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : เอกสารอัดสำเนา, 2544.

เลิศเทเวศิริ. Design Education 1. รวมบทความและรายงานการวิจัยศาสตร์แห่งการออกแบบ. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

มาลินี ศรีสุวรรณ , เอกสารประกอบการสอนวิชา การออกแบบสถาปัตยกรรม , 2540 , มหาวิทยาลัยศิลปากร , มปท.

ยุดา รักไทย และธนิกันต์ มาฆะศิริานนท์. แพล. คิดแนวข้าง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Be Bright Book, 2545.

วิรุณ ตั้งเจริญ. ประวัติศาสตร์และการออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อีแอนด์ไอคว, 2544.

สมเกียรติ ตั้งนโม. “คุณสมบัติของผู้มีความคิดสร้างสรรค์” (Online). Available :

<http://www.geocities.com/midnightuniver/>. (วันที่สืบค้น 9 มกราคม 2549)

อารี พันธุ์มณี. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา, 2542.

อารี พันธุ์มณี. ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไยโหม เอ็ดดูเคท, 2545.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ไม่มี

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

The Futur

คำอธิบาย: เน้นไปที่การสอนเกี่ยวกับการออกแบบ, การตลาด, และทักษะด้านธุรกิจสำหรับผู้สร้างสรรค์.

เหมาะสำหรับ: นักออกแบบกราฟิก, ผู้สนใจการตลาด, และผู้ที่ต้องการเพิ่มทักษะด้านธุรกิจ.

Adobe Creative Cloud

คำอธิบาย: มีทรัพยากรมากมายสำหรับการเรียนรู้เครื่องมือออกแบบต่างๆ ของ Adobe รวมถึง Photoshop, Illustrator, และอื่นๆ.

เหมาะสำหรับ: นักออกแบบกราฟิก, ผู้ที่สนใจเรียนรู้เครื่องมือ Adobe.

Satori Graphics

คำอธิบาย: ช่องที่เน้นการแบ่งปันเทคนิค, ทริค, และแนวทางการออกแบบกราฟิก สำหรับทุกระดับความสามารถ.

เหมาะสำหรับ: นักออกแบบทุกระดับ, ผู้ที่ต้องการเพิ่มพูนทักษะการออกแบบ.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจาก
นักศึกษาไว้ดังนี้

1.1 การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

1.2 แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- 2.1 การสังเกตการณ์สอนของผู้สอน
- 2.2 ผลการเรียนของนักศึกษา
- 2.3 การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- 3.1 สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- 3.2 การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการ ทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- 4.1 การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- 4.2 มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน

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

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้		ทักษะทาง ปัญญา		ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบต่อ				ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี			ทักษะพิสัย		
	1	2	3	4	1	2	1	2	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																		
รหัสวิชา GMD3313 รายวิชา ความคิด สร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อกราฟิก	○	○	●	○	●	●	●	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ