

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

รายละเอียดของรายวิชา
Course Specification (TQF3/OBE3)
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

อังกฤษ Publication Design

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

[คลิกพิมพ์]

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. ขวัญใจ สุขก้อน

อาจารย์ผู้สอน : ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. ขวัญใจ สุขก้อน

สถานที่ติดต่อ : อาคาร 47 คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

e-mail : khwanchai.su@ssru.ac.th

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2588 ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

[คลิกพิมพ์]

8. สถานที่เรียน

อาคาร ๔๒

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

พฤษภาคม ๒๕๖๘

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่าง ยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนา งานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
<ul style="list-style-type: none"> • ฝึกใช้ มาตรฐานการเตรียมงานพิมพ์ ตามกระบวนการเตรียมพิมพ์ (pre-press) และสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (e-publication) • พัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม Adobe InDesign และ Adobe Illustrator ให้สอดคล้องกับ มาตรฐานอุตสาหกรรมสื่อ • ทำ โครงการร่วมกับ “ลูกค้าจำลอง” เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะวิชาชีพ 	<ul style="list-style-type: none"> • บูรณาการเป้าหมาย SDG 4 : การศึกษาที่มีคุณภาพ โดยออกแบบและผลิต “สื่อความรู้” ที่อ่านเข้าใจง่ายและเข้าถึงได้สำหรับคนทุกช่วงวัย • สนับสนุนเป้าหมาย SDG 12 : การผลิตและการบริโภคอย่างยั่งยืน ผ่านการเลือกใช้กระดาษหรือหมึกกรีโซเคิล และลดปริมาณขยะด้วยการเผยแพร่ในรูปแบบสื่อดิจิทัล (e-publication) 	<ul style="list-style-type: none"> • ดำเนินนโยบาย “เรียนรู้จากสื่อเปิด” (Open-source Learning) ให้ นักศึกษาสืบค้นบทความ วิดีโอ หรือสื่อออนไลน์ เกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบใหม่ ๆ แล้วสรุปมาแลกเปลี่ยนกันทุกสัปดาห์ • ให้นักศึกษาจดบันทึก สมุดสะท้อนคิด (Reflection Journal) เพื่อติดตามพัฒนาการของตนเอง ตั้งเป้าหมายทักษะที่จะพัฒนาต่อ และวางแผนการเรียนรู้หลังจบรายวิชา 	<ul style="list-style-type: none"> • ฝึกใช้ แพลตฟอร์มเผยแพร่สื่อดิจิทัล เช่น Adobe Publish Online และ ISSUU • ทำงานกลุ่มและตรวจทานไฟล์แบบเรียลไทม์ผ่าน ระบบพื้นที่เก็บไฟล์ออนไลน์ร่วมกัน บน Adobe Creative Cloud หรือ Google Drive • เรียนรู้การปรับ เค้าโครงแบบตอบสนอง (Responsive Layout) ให้แสดงผลได้เหมาะสมทั้งบนแท็บเล็ตและโทรศัพท์มือถือ

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

ศึกษาแนวคิด หลักการ และกระบวนการออกแบบ สื่อสิ่งพิมพ์ และ สื่อดิจิทัล ตั้งแต่การวิเคราะห์brief การวางระบบกริด การเลือกใช้ตัวอักษร ภาพ และสี ไปจนถึงการจัดหน้าโดยใช้ซอฟต์แวร์ Adobe InDesign / Illustrator พร้อมฝึกเตรียมไฟล์สำหรับ งานพิมพ์ออฟเซต และการแปลงงานเป็น สื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (e-publication) มุ่งเน้นการประยุกต์องค์ประกอบศิลป์ ตระหนักถึง จริยธรรมด้านลิขสิทธิ์ และเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมผ่าน โครงการงานจริง

ภาษาอังกฤษ

Study of the principles and end-to-end workflow of print and digital publication design. Topics include brief analysis, grid systems, typography, imagery, colour, and page layout using Adobe InDesign and Adobe Illustrator. The course also covers pre-press preparation for offset printing and the conversion of projects into interactive e-publications. Emphasis is placed on applying design fundamentals, observing copyright ethics, and developing teamwork skills through real-world projects.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง/ภาคเรียน	30 ชั่วโมง/ภาคเรียน	75 ชั่วโมง/ภาคเรียน
2 ชั่วโมง/สัปดาห์	2 ชั่วโมง/สัปดาห์	5 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา บรรยาย ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

- 3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
- 3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

- 2.1 เข้าใจหลักการ องค์ประกอบ และกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์-ดิจิทัล

2.2 พัฒนาทักษะใช้โปรแกรมจัดหน้าและเทคนิคการพิมพ์/เผยแพร่ออนไลน์

2.3 วิเคราะห์-ออกแบบเลย์เอาต์ให้เหมาะกับสื่อและกลุ่มเป้าหมาย

2.4 ปลูกฝังวินัย จริยธรรมลิขสิทธิ์ และการทำงานทีมในสตูดิโอ

2.5 สื่อสาร-วิจารณ์งานสื่อสิ่งพิมพ์/ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 อธิบาย หลักการและกระบวนการออกแบบ-ผลิต สื่อสิ่งพิมพ์ และ สื่อดิจิทัล ได้ถูกต้อง

CLO 2 ใช้ โปรแกรมและเทคนิคการจัดหน้า (เช่น Adobe InDesign / Illustrator) เพื่อสร้างงานสื่อสิ่งพิมพ์-ดิจิทัลตามสเปกอุตสาหกรรม

CLO 3 วิเคราะห์ ระบบกริด ภาพ ตัวอักษร และ เล็ก แนวทางเลย์เอาต์ที่เหมาะสมกับสื่อและกลุ่มเป้าหมาย

CLO 4 ปฏิบัติงาน ด้วยจริยธรรมด้านลิขสิทธิ์ ตรงต่อเวลา ดูแลอุปกรณ์ และทำงานร่วมกับทีมได้อย่างมีความรับผิดชอบ

CLO 5 นำเสนอ และ วิจารณ์ งานสื่อสิ่งพิมพ์/ดิจิทัลอย่างมีเหตุผล พร้อมเสนอแนวทางพัฒนาผลงานอย่างสร้างสรรค์

6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes – PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs)

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 มีความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัลอย่างเป็นระบบ	✓			
PLO 2 ใช้เทคนิคและเครื่องมือสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์-ดิจิทัลได้อย่างถูกต้องตามมาตรฐานวิชาชีพ		✓		
PLO 3 ปฏิบัติงานโดยเคารพหลักจริยธรรมและลิขสิทธิ์ทางปัญญา			✓	
PLO 4 สื่อสาร นำเสนอ และวิจารณ์ผลงานอย่างสร้างสรรค์ ด้วยท่าทีเคารพผู้อื่น				✓

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 5 แสวงหาคำถามความรู้ใหม่และพัฒนาตนเองต่อเนื่องตลอดชีวิต	✓	✓		✓

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 1 มีความรู้ด้านองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบสื่อ	✓				
PLO 2 สามารถใช้เทคนิคและเครื่องมือสร้างสื่อสิ่งพิมพ์-ดิจิทัลได้ถูกต้อง		✓	✓		
PLO 3 ยึดหลักจริยธรรมและลิขสิทธิ์ในงานออกแบบ				✓	
PLO 4 สื่อสาร นำเสนอ และวิจารณ์งานอย่างสร้างสรรค์เคารพผู้อื่น					
PLO 5 แสวงหาคำถามความรู้ใหม่และพัฒนาตนเองต่อเนื่องตลอดชีวิต	✓	✓	✓	✓	

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1	✓							
CLO2		✓					3	
CLO3				✓			4	
CLO4								2
CLO5					✓			3

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีหลักสูตรแบบ OBE

CLOs	ความรู้ (K)	ทักษะทางปัญญา (S)	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (C)	กรณีหลักสูตรวิชาชีพมีผลลัพธ์เฉพาะเพิ่มเติมให้ระบุ
CLO1	✓				
CLO2		✓			
CLO3		✓			
CLO4			✓		
CLO5				✓	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีไม่ได้ใช้หลักสูตรแบบ OBE

LOs	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ความรู้ (K)	ทักษะทางปัญญา (S)	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (C)	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)	ทักษะการจัดการเรียนรู้ (เฉพาะครูศาสตร์) (L)
LO1		✓				
LO2			✓		✓	
LO3			✓		✓	
LO4	✓					
LO5				✓		

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ
ศิษย์เก่า (สาย UX/UI) อยากให้เชื่อมโยงสื่อสิ่งพิมพ์กับ Responsive Layout มากขึ้น	<ul style="list-style-type: none">เพิ่มกิจกรรม “Re-layout Book Spread → Mobile Screen” ในสัปดาห์ 13

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 3.6 ข้อมูลการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อแสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

หมวดที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

Section 3 Student Improvement in relation to Course Learning Outcomes (CLOs)

1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับวิธีการสอน การวัดและ การประเมินผล

CLOs	ระบุผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายสั้น พร้อมยก ตัวอย่างงานจริง เพื่อเชื่อมแนวคิดกับการปฏิบัติ กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (Think-Pair-Share) วิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อ สร้าง แผนผังแนวคิด (Concept Map) ร่วมกันบนกระดานดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> แบบทดสอบย่อย (Quiz 1-4) และ คำถามปากเปล่า ทดสอบความเข้าใจรายสัปดาห์
CLO 2	S	<ul style="list-style-type: none"> ตรวจงานแบบ “เพียร์โคชชิ่ง” (Peer Coaching) ให้เพื่อนช่วยกันตรวจเลย์เอาต์ ให้ ข้อเสนอแนะทันที ด้วยโพสต์-อิท 	<ul style="list-style-type: none"> งานมอบหมาย 1-3 — ประเมินด้วย รูปрик “ความถูกต้องของเค้าโครง” สอบกลางภาค (ปฏิบัติ) ทดสอบการจัดหน้าและเตรียมไฟล์จริง
CLO 3	S	<ul style="list-style-type: none"> เดินชมผลงาน (Gallery Walk) เพื่อวิเคราะห์กริดของหนังสือและนิตยสาร ใบงาน “Grid Overlay” การใช้กริดในการจัดองค์ประกอบ วิจารณ์ย่อย (Mini-Crit) ประจำสัปดาห์ 	<ul style="list-style-type: none"> งานมอบหมาย 4-5 — ใช้ รูปริก “สมดุล-จุดเน้น” พร้อมส่วนวิเคราะห์กรณีศึกษา และเชื่อมโยงกับ โครงงานปลายภาค
CLO 4	E	<ul style="list-style-type: none"> สัปดาห์ที่ 1 ร่วมกันกำหนด “กติกาสตูดิโอ” จัด เวรหมุนเวียน ดูแลอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่ 	<ul style="list-style-type: none"> เช็กलिस्टพฤติกรรม (Participation & Ethics) ประเมินทุกสัปดาห์ คิดเป็น 10 % ของคะแนนรวม แบบประเมินเพื่อน วัดความรับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม (สัปดาห์ 12)

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

CLO 5	C	<ul style="list-style-type: none"> ใช้รูปแบบ “แซนด์วิชฟีดแบ็ก” (Sandwich Feedback) ในกิจกรรมวิจารณ์ผลงาน ติด โน้ตสติก (Sticky-Note Comment) รอบ Gallery Walk เพื่อรวบรวมความคิดเห็น ซัอมนำเสนอ 3 นาที ต่อคน พร้อม โค้ชชิ่งทันที (Instant Coaching) จากอาจารย์และเพื่อน 	<ul style="list-style-type: none"> ใบประเมิน Peer / Self Critique (15 %) และ ระบุริกรการนำเสนอ-วิจารณ์ผลงานปลายภาค (รวม 20 %)
-------	---	---	--

* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

2. การกำหนดดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index) เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) ในการวัดและประเมินต้องสอดคล้องกับ ดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index)

<p>CLO 1: อธิบายหลักการและกระบวนการออกแบบ-ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัลได้ถูกต้อง</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): เข้าใจ (Understanding)</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): อธิบาย</p>		
<p>Below Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก</p> <p>ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 0% - 49%)</p>	<p>Meet Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก</p> <p>ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 50% - 79%)</p>	<p>Exceeds Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก</p> <p>สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 80% - 100%)</p>
<ul style="list-style-type: none"> บอกองค์ประกอบงานพิมพ์ (กริด / ตัวอักษร / ภาพ / สี) ถูกไม่ถึง 3 รายการ อธิบายขั้นตอน pre-press, การเลือกกระดาษ หรือการแปลง e-pub อย่างคลุมเครือ / ผิดลำดับ ให้ตัวอย่างไม่เชื่อมโยงกับหลักการที่กล่าวถึง 	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายองค์ประกอบหลักได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 จาก 5 ประเด็น ได้แก่ กริด ตัวอักษร ภาพ สี และลำดับการอ่าน แจกแจงลำดับขั้นตอนการออกแบบและการผลิต (รับรีฟ → ออกแบบ → ปรู๊ฟ → พิมพ์ หรือเผยแพร่ดิจิทัล) ได้ครบถ้วน 	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายครบทั้ง 5 องค์ประกอบ (กริด ตัวอักษร ภาพ สี ลำดับการอ่าน) พร้อมเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างกัน เช่น กริดส่งผลต่อการจัดวางภาพ/ตัวอักษร และตำแหน่งจุดเด่นอย่างไร ขยายข้อดี-ข้อจำกัดของแต่ละขั้นตอน ในกระบวนการผลิต (ตัวอย่าง <i>Digital Proof</i> เทียบ

	<p>พร้อมให้คำจำกัดความสั้น ๆ ของแต่ละขั้นตอน</p> <ul style="list-style-type: none"> ยกตัวอย่างสื่อจริงประกอบ หลักการอย่างน้อย 1 ตัวอย่าง 	<p>Hard Proof, ระบบสี RGB vs. CMYK) พร้อมยกกรณีศึกษาอ้างอิง</p> <ul style="list-style-type: none"> วิเคราะห์ผลกระทบ หากละเลยขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งต่อคุณภาพงานพิมพ์และเวิร์กโฟลว์ ได้อย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ
--	---	---

CLO 2: ใช้โปรแกรมและเทคนิคจัดหน้าเพื่อสร้างงานสิ่งพิมพ์ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): ประยุกต์ (Applying)

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ใช้ / จัดหน้า

<p>Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p>Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p>Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ตั้งค่าไฟล์ผิดขนาด — ขนาดกระดาษ, ระยะ Bleed หรือ Safe Zone ไม่ครบถ้วน ไม่ใช้กริดหรือเส้นบอกแนว ทำให้ตัวอักษรเอียงหรือล้นคอลัมน์เกิน 2 ตำแหน่งสำคัญ เลือกโหมดสี/ความละเอียดภาพไม่เหมาะสม (เช่น RGB, 72 dpi) ส่งผลให้คุณภาพงานด้อยลงอย่างชัดเจน ส่งไฟล์ไม่ตรงฟอร์แมต ที่กำหนดหรือ ส่งเกินกำหนดเวลา 	<ul style="list-style-type: none"> ตั้งค่าไฟล์, Bleed, Margin ถูกต้อง ใช้กริดและเส้นบอกแนวช่วยจัดองค์ประกอบ จัดย่อหน้าและ Baseline Grid ได้สม่ำเสมอ ตัวอักษรไม่ล้นคอลัมน์ ยอมรับคลาดเคลื่อนได้ ≤ 10 % ตรวจสอบโหมดสี CMYK/ภาพ 300 dpi ผ่าน Preflight แล้วแก้ไขจุด Error พื้นฐาน ส่งไฟล์ InDesign + PDF/X-4 ภายในเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้ Master Page, Paragraph / Object Styles อย่างเป็นระบบลดความคลาดเคลื่อนเหลือ ≤ 2 % จัดหน้า Balance และคงระยะกกริดแม่นยำทุกหน้า พร้อมใช้เครื่องมือ Preflight แก้ไข Error เป็นศูนย์ ส่งไฟล์ PDF/X-4 พร้อม Marks-Bleed ถูกต้อง, Embed ฟอนต์ครบ พร้อมไฟล์แพ็กเกจสำหรับโรงพิมพ์ สามารถอธิบายเหตุผลการตั้งค่าสเปกระบบสี, Overprint,

		Trapping และแนบซีเกลิสต์ คุณภาพด้วยตนเอง
--	--	---

CLO 3: วิเคราะห์กริด ภาพ ตัวอักษร และจัดเลย์เอาต์ได้อย่างเหมาะสมกับสื่อและกลุ่มเป้าหมาย

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): วิเคราะห์ (Analyzing)

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): วิเคราะห์ / จัดเลย์เอาต์

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
<ul style="list-style-type: none"> เลือก ระบบกริด ไม่สอดคล้องกับขนาดหน้ากระดาษหรือจำนวนคอลัมน์ ; ระยะขอบไม่สมดุล ทำให้ภาพหรือตัวอักษรชนขอบ / ลอยกลางหน้า จัดวางภาพและตัวอักษร ขาดลำดับสายตา (Hierarchy) จุดสนใจของหน้ากระดาษไม่ชัดเจน อธิบายเหตุผล ในการเลือกเค้าโครงหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ไม่ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> เลือกใช้ กริด เหมาะสมกับสื่อและวางคอลัมน์ได้สม่ำเสมอ ไม่น้อยกว่า 90 % ของทุกหน้า จัดวาง ภาพและตัวอักษร ให้เกิดจุดสนใจหลัก (Focal Point) ชัดเจน มีดุลยภาพของน้ำหนักภาพและเว้นพื้นที่ว่าง (White Space) อย่างเพียงพอ ใช้ ขนาดฟอนต์ สี และความต่าง (Contrast) เพื่อสร้าง ลำดับสายตา ขึ้นพื้นฐาน พร้อมอธิบายเหตุผลในการเลือกองค์ประกอบได้ครบถ้วน 	<ul style="list-style-type: none"> ประยุกต์ใช้กริดอย่างสร้างสรรค์ — เช่น กริดโมดูลาร์หรือกริดบาซิลาร์ และเชื่อมต่อรูปแบบกริดให้ทุกหน้าดูต่อเนื่องไร้รอยต่อ จัดองค์ประกอบภาพ-ตัวอักษร ให้เกิดจังหวะ (Rhythm) และการเคลื่อนไหวสายตา (Movement) รองรับการอ่านต่อเนื่อง โดยใช้คอนทราสต์และสีที่ตัดกันเพื่อสื่ออารมณ์ตามจุดประสงค์ วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเอกลักษณ์แบรนด์ แล้วปรับเค้าโครงให้สอดคล้อง พร้อมอธิบายผลกระทบของทางเลือกแต่ละแบบต่อประสบการณ์ผู้อ่านได้อย่างมีเหตุผล

CLO 4: ปฏิบัติงานด้วยจริยธรรมลิขสิทธิ์ ตรงเวลา ดูแลอุปกรณ์ และทำงานทีมได้ดี

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): การตอบสนอง (Responding)

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ปฏิบัติ / เคารพกติกา

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
<ul style="list-style-type: none"> ขาดเรียนหรือมาสายเกิน 20 % ของชั่วโมงเรียน และ/หรือ ไม่ส่งงาน ภายในกำหนด นำภาพ ฟอนต์ หรือไฟล์ ต่าง ๆ มาใช้ โดยไม่อ้างอิงแหล่งที่มา ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ละเลยการทำความสะอาดพื้นที่ และ ไม่เก็บอุปกรณ์ เข้าที่หลังเลิกเรียน ไม่ให้ความร่วมมือกับเพื่อน หรือ กระทำการรบกวนสมาธิและการทำงานของผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> เข้าเรียนตรงเวลาอย่างน้อย 80 % ของชั่วโมงทั้งหมด และ ส่งชิ้นงานครบถ้วนภายในกำหนด อ้างอิงแหล่งที่มาของภาพ / ฟอนต์ / ไฟล์ อย่างถูกต้อง เลือกใช้เฉพาะวัสดุที่ได้รับอนุญาตตามสิทธิ์ ปฏิบัติตามกฎความปลอดภัย เก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่สตูดิโออย่างสม่ำเสมอเมื่อจบคาบ ทำงานเป็นทีมได้ดี รับฟังความคิดเห็น และปฏิบัติตามคำแนะนำของอาจารย์และเพื่อนร่วมกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> มาถึงก่อนเวลา และทำหน้าที่ผู้นำตรวจสอบอุปกรณ์-ความปลอดภัยก่อนเริ่มเรียน รณรงค์ใช้สื่อถูกลิขสิทธิ์ จัดทำคู่มืออ้างอิงแหล่งที่มาแจกให้เพื่อนใช้เป็นต้นแบบ ทำความสะอาดพื้นที่เกินหน้าที่ พร้อมจัดเก็บวัสดุส่วนกลางอย่างเป็นระบบ ครบถ้วน ช่วยเหลือเพื่อนและแบ่งปันทรัพยากร พร้อมเสนอแนวทางปรับปรุงกติกาสตูดิโออย่างสร้างสรรค์และเป็นรูปธรรม

CLO 5: นำเสนอและวิจารณ์ผลงานของตนเองและผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พร้อมข้อเสนอแนะเชิงพัฒนา

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): ประเมินค่า (Evaluating)

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): นำเสนอ / วิจารณ์ / ให้ข้อเสนอแนะ

Below Expectation	Meet Expectation	Exceeds Expectation
-------------------	------------------	---------------------

ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
<ul style="list-style-type: none"> นำเสนอไม่เป็นลำดับ เสียงเบาหรือยาว/สั้นเกินเวลาที่กำหนด วิจารณ์เพียงระบุว่าดีหรือไม่ดี โดยไม่ยกเหตุผลอ้างอิงหลักการออกแบบ ใช้ ถ้อยคำไม่เหมาะสม หรือ ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ระหว่างการอภิปราย ขาดข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ ที่ช่วยพัฒนาผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> นำเสนอผลงานเป็นลำดับขั้น ภายในเวลาที่กำหนด พร้อมใช้น้ำเสียงชัดเจน วิพากษ์ผลงาน โดยอ้างอิงหลักการประกอบการออกแบบอย่างน้อย 2 ประเด็น (เช่น โครงกริด และจุดเด่น) เสนอข้อแนะเชิงสร้างสรรค์ ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างน้อย 1 ข้อต่อผลงานแต่ละชิ้น ใช้ถ้อยคำสุภาพ เคารพและเปิดรับความคิดเห็นของเพื่อนร่วมชั้น 	<ul style="list-style-type: none"> นำเสนออย่างมืออาชีพ ใช้สไลด์และตัวชี้ประกอบอย่างชัดเจน บริหารเวลาได้อย่างแม่นยำ วิเคราะห์จุดแข็ง-จุดอ่อนเชิงลึก เชื่อมโยงทฤษฎี (คอนทราสต์ จังหวะ สี) พร้อมยกกรณีศึกษาอ้างอิง เสนอแนวทางปรับปรุง หลากหลาย พร้อมเหตุผลและวิธีดำเนินการที่ชัดเจน นำไปใช้ได้จริง กระตุ้นให้เพื่อนมีส่วนร่วม ตั้งคำถาม-เปิดประเด็นอภิปราย และสรุปใจความสำคัญได้อย่างกระชับ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน
Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ	CLOs	เวลา (ทฤษฎี / ปฏิบัติ)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา และ ภาพรวมสื่อสิ่งพิมพ์	1	2 / 2	บรรยายตัวอย่างสื่อ • Think-Pair-Share • Quiz 1	Q1	อ.ขวัญใจ
2	ประวัติและประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ และ องค์ประกอบพื้นฐาน	1	2 / 2	Lecture + Padlet • Drill จัดหน้า	A1	อ.ขวัญใจ
3	หลักการออกแบบ (เอกภาพ ดุลยภาพ จุดเด่น ฯลฯ)	1-3	2 / 2	Workshop Grid Mapping	Q2	อ.ขวัญใจ
4	กระบวนการออกแบบ และ การเขียนบริฟ	1-3	2 / 2	Case study • เขียนบริฟจริง	A2	อ.ขวัญใจ
5	หนังสือ (Book) : โครงสร้าง และ เลย์เอาต์	2-3	2 / 2	InDesign demo • Lab	A3	อ.ขวัญใจ
6	การเตรียมพิมพ์หนังสือ (Pre-press) และ การจัดการสี	2	2 / 2	Checklist • Demo CMYK	Q3	อ.ขวัญใจ
7	หนังสือพิมพ์ (Newspaper) : กริด และ คอลัมน์	2-3	2 / 2	Layout exercise	A4	อ.ขวัญใจ
8	สอบกลางภาค – ออกแบบคู่มือหนังสือ	1-3	2 / 2	สอบปฏิบัติ 170 นาที	M	อ.ขวัญใจ
9	นิตยสาร (Magazine) : แนวคิด (Concept) และ Moodboard	2-3	2 / 2	สร้าง Moodboard • Crit	A5	อ.ขวัญใจ
10	นิตยสาร : ระบบกริด และ ภาพต่อเนื่อง	3	2 / 2	Spread design lab	A6	อ.ขวัญใจ

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ	CLOs	เวลา (ทฤษฎี / ปฏิบัติ)	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
11	พื้นผิววัสดุ และ Infographic เสริม	2-3	2 / 2	Texture demo • Infographic mini-lab	A6	อ.ขวัญใจ
12	Peer Critique และ Sandwich Feedback	5	2 / 2	Gallery Walk • Sticky-notes	P	อ.ขวัญใจ
13	ปรับเค้าโครงสื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อดิจิทัล	1-3	2 / 2	Responsive layout demo	Prog	อ.ขวัญใจ
14	สื่ออิเล็กทรอนิกส์เชิงโต้ตอบ (e-Publication / Publish Online)	2	2 / 2	Interactive PDF / EPUB lab	Prog	อ.ขวัญใจ
15	เวิร์กช็อป “ปรับเลย์เอาต์สำหรับหน้าจอมือถือ”	2-3	2 / 2	Re-layout exercise • Coaching	Draft	อ.ขวัญใจ
16	โครงการปลายภาคและการช้มนำเสนอ	2-5	2 / 2	Studio work • Instant coaching	Draft	อ.ขวัญใจ
17	นำเสนอผลงานปลายภาคและสรุปบทเรียนรายวิชา	4-5	2 / 2	Presentation 5 นาที/คน • วิจารณ์ร่วม	F	อ.ขวัญใจ

คำย่อผังการทดสอบ

Q = Quiz • A1-A6 = Assignment • M = Mid-term Practical • P = Peer Critique • Prog = Progress

Check • Draft = ร่างก่อนส่ง • F = Final Project & Presentation

หมายเหตุ:

- ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
- ระบุด้วยชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น NTP: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร
- กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียน (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง
- ระบุด้วยย่อผังการทดสอบ เช่น Q: แบบทดสอบย่อย (Quiz) A: การมอบหมายงาน (Assignments) M: การทดสอบกลางภาค (Midterm)

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

2. แผนการประเมิน (ระบุสัดส่วนที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	สัปดาห์	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
Quiz 4 ครั้ง	10%	1, 3, 6, 9	✓				
Assignment 1-6	25%	2-13		✓	✓		
สอบกลางภาค (Practical)	20%	8	✓	✓	✓		
โครงการ Final และ นำเสนอ	25%	16-17		✓	✓	✓	✓
Participation & Studio Ethics	10%	ประเมินทุก สัปดาห์				✓	✓
Peer / Self Critique	10%	12					✓

3. ผังการทดสอบ (Test Blueprint ระบุหัวข้อและจำนวนข้อสอบ/ข้อประเมิน/การมอบหมายงาน)

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
Quiz 1-4 - ปรนัย 15 ข้อ - อัตนัยสั้น 5 ข้อ	10%	20				
Assignment 1-3 Layout Exercises (หนังสือ)	10%					
Assignment 4-5 Grid & Magazine Layout	15%					
Mid-term Practical ออกแบบคู่มือหนังสือ	20%	1 ชิ้น	1 ชิ้น	1 ชิ้น		
Peer / Self Critique แบบประเมิน 4 ฉบับ	10%					4
Participation & Studio Ethics เช็กलिสต์พฤติกรรม 15 ครั้ง	10%				15	15

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
Final Project • ผลงานสิ่งพิมพ์/ดิจิทัล 1 ชุด • การนำเสนอ 1 ครั้ง	25%		1	1	1	1

4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน
54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน
50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
-----------------	-----------------	----------

<p>บรรลุผลระดับที่ 3</p>	<p>จำนวนผู้เรียนไม่น้อย 80% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”</p>	<p>แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่มีความโดดเด่น โดยผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้เกินความคาดหวังตามที่กำหนดไว้ เช่น การทำคะแนนเกินเกณฑ์มาตรฐาน และแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน</p>
<p>บรรลุผลระดับที่ 2</p>	<p>จำนวนผู้เรียน 60-79% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”</p>	<p>แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุเป้าหมายขั้นต่ำได้ โดยผลการเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในระดับพื้นฐานได้ดี</p>
<p>บรรลุผลระดับที่ 1</p>	<p>จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”</p>	<p>แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์ความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม</p>

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- 1.1 เอกสารประกอบการสอน
- 1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ
- 1.3 ห้องปฏิบัติการ
- 1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์
- 1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

<https://ssrudlp.ssru.ac.th/>

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

บอกแหล่ง Web Site, YouTube , Social Media, e-learning ฯลฯ

- 3.1 Behance.net – Publication & Editorial Gallery
- 3.2 YouTube Channel “Adobe InDesign”

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

- 2.1 -
- 2.2 -

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา

Section 6 Course Evaluation and Improvement

1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินสำหรับการประเมินอาจารย์ (เว็บไซต์ reg)
- การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสะท้อนพฤติกรรมของนักศึกษา
- การรับข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์กำหนด
- อื่นๆ (ระบุ) ...

2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา
- การตรวจสอบ/การยืนยันผลการเรียนรู้ทางวิชาการและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา
- การประเมินโดยคณะกรรมการสอบ
- การสังเกตการณ์โดยทีมผู้สอน
- การสังเกตการณ์โดยผู้มีส่วนได้เสีย (ระบุ) ...
- อื่นๆ (ระบุ) ...

3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

- การจัดสัมมนาหรือการประชุมเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ กับ ผู้มีส่วนได้เสีย
- การทำวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน
- อื่นๆ (ระบุ) ...

4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

- การจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
เช่น การตรวจสอบข้อสอบ การตรวจสอบการมอบหมายงาน การให้คะแนน และการประเมินผล
- การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา
- การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้
รับผิดชอบหลักสูตรนั้น

รหัสวิชา GMD 3203

ชื่อรายวิชา การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล

หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

อื่นๆ (ระบุ) ...



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญใจ สุขก้อน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2568