



## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

ชื่อ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

คณะ/ภาควิชา ศิลปกรรมศาสตร์/สาขาวิชาการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสวิชาและชื่อรายวิชา LPD1204 ภูมิปัญญาร่วมสมัยกับสินค้าไลฟ์สไตล์ (Contemporary Wisdom and Lifestyle Product Design)
- จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5)
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต  
(สาขาวิชา การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์)
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ ดร.ชัยชาญ จารุกัลล์
- ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน ภาคเรียนที่ 2/2568 นักศึกษาชั้นปีที่ กลุ่มเรียน 001
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี
- สถานที่เรียน อาคาร 58 ห้อง 58302 คณะศิลปกรรมศาสตร์
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดครั้งล่าสุด วันที่ 26 พฤศจิกายน 2568

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจรากฐานทางวัฒนธรรมและคุณค่าเชิงจริยธรรมของภูมิปัญญาที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชนต่าง ๆ
- 1.2 การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนนำหลักการออกแบบเชิงทัศนกรรมและทัศนอุตสาหกรรมมาผสมผสานในกระบวนการสร้างสรรค์สินค้า
- 1.3 การพัฒนาสินค้าไลฟ์สไตล์ที่ยั่งยืน มุ่งเน้นการสร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ทั้งในแง่ความงาม การใช้งาน และความยั่งยืน โดยคำนึงถึงความต้องการของตลาดและวิถีชีวิตร่วมสมัย
- 1.4 การส่งเสริมเอกลักษณ์และคุณค่าไทย เพื่อรักษาและส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย ผ่านสินค้าไลฟ์สไตล์ที่สามารถเข้าถึงตลาดระดับนานาชาติ

\*\*\*จุดมุ่งหมายของรายวิชา ภูมิปัญญา ร่วมสมัยกับสินค้าไลฟ์สไตล์ ควรสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและความเชี่ยวชาญในเชิงทัศนกรรมและทัศนอุตสาหกรรม เพื่อนำไปพัฒนาสินค้าที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน\*\*\*

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

#### 2.1 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา

ส่งเสริมการอนุรักษ์และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะแหล่งแรงบันดาลใจ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตร่วมสมัย

พัฒนาความรู้ด้านการออกแบบเชิงทัศนกรรมและทัศนอุตสาหกรรม เพื่อสร้างความเข้าใจในกระบวนการผลิตสินค้าทั้งในระดับทัศนกรรมและการผลิตเชิงอุตสาหกรรม พร้อมทั้งปรับให้เข้ากับเทคโนโลยีและวิธีการสมัยใหม่

เชื่อมโยงกับความต้องการของตลาดไลฟ์สไตล์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค โดยคำนึงถึงแนวโน้มตลาดและการออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้งาน

สร้างความสามารถในด้านการออกแบบเชิงสร้างสรรค์และยั่งยืน มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความงาม มีคุณค่าในการใช้งาน และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ส่งเสริมอัตลักษณ์ไทยสู่ระดับสากล เพื่อสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของไทยผ่านสินค้าไลฟ์สไตล์ที่เหมาะสมสำหรับตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ

\*\*\*วัตถุประสงค์เหล่านี้ช่วยให้นักพัฒนารายวิชาสอดคล้องกับแนวโน้มการออกแบบยุคใหม่ และเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับอาชีพที่เกี่ยวข้องในอนาคต\*\*\*

แนวทางการปรับปรุงรายวิชา ภูมิปัญญา ร่วมสมัยกับสินค้าไลฟ์สไตล์

ปรับปรุงเนื้อหาสาระของรายวิชา เพิ่มหัวข้อเกี่ยวกับ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการออกแบบ และผลิตสินค้าหัตถกรรม เช่น การใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ 3D หรือการผลิตด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ (3D Printing) เพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับ แนวน้อมสินค้าไลฟ์สไตล์ระดับโลก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ สอดคล้องกับความต้องการในตลาดสากล นอกจากนี้ รวมตัวอย่างกรณีศึกษา (Case Studies) ที่เกี่ยวข้องกับ แบนด์หรือสินค้า ที่ประสบความสำเร็จในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้

**พัฒนาแนวทางการเรียนการสอน** ใช้การเรียนรู้แบบ Project-Based Learning (PBL) โดยให้ผู้เรียน ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จริงตามโจทย์ที่เกี่ยวข้อง เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ ด้านหัตถกรรมและนัก ออกแบบร่วมสมัย เพื่อเพิ่มมุมมองและแรงบันดาลใจ อีกทั้งการเพิ่มกิจกรรม เรียนรู้ภาคสนาม เช่น การเยี่ยมชม แหล่งผลิตงานหัตถกรรม หรือการสัมผัสวัฒนธรรมในพื้นที่ต่าง ๆ

**ปรับปรุงเกณฑ์การประเมินผล** ใช้เกณฑ์การประเมินที่คำนึงถึง ความคิดสร้างสรรค์ ความยั่งยืน และ ศักยภาพในการแข่งขันเชิงพาณิชย์ของผลงาน เพิ่มการประเมินผลจากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อส่งเสริม ทักษะการทำงานร่วมกัน

**บูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์** เพิ่มเนื้อหาเชื่อมโยงระหว่าง ศาสตร์ด้านการออกแบบกับการตลาด และ บริหารธุรกิจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจภาพรวมของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ตั้งแต่ต้นจนถึงการออกสู่ตลาด ส่งเสริมการใช้วัสดุที่ยั่งยืน

**แนะนำวัสดุทางเลือก** เช่น วัสดุรีไซเคิล หรือ วัสดุธรรมชาติที่ย่อยสลายได้ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ตอบโจทย์ ด้านสิ่งแวดล้อม การปรับปรุงเหล่านี้จะช่วยพัฒนาศักยภาพของรายวิชาให้เหมาะสมกับความต้องการในยุค ปัจจุบันและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น หลักการออกแบบเชิงหัตถกรรม และหัตถอุตสาหกรรมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ ในงานออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์

This course is intended to study local wisdom, handicraft product design and industrial craft design in order to apply in making lifestyle products.

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง/เทอม	ไม่มี	30 ชั่วโมง/เทอม	75 ชั่วโมง/เทอม

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็น รายบุคคล

จัดให้นักศึกษาพบอาจารย์เพื่อขอคำปรึกษาและแนะนำ 30 ชม./เทอม โดยอาจารย์ผู้สอนจะแจ้ง วัน-

เวลาให้นักศึกษาทราบ

## 1. คุณธรรม จริยธรรม

### 1.1 คุณธรรมจริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (1.2)ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นในการทำงานกลุ่ม
- (1.6)การเคารพความคิดเห็น ความแตกต่างทางวัฒนธรรม และการปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความสุภาพ
- (1.1)ความซื่อสัตย์ในการรวบรวมข้อมูลวัฒนธรรม และการนำเสนอผลงาน

### 1.2 วิธีการสอน

- 1) บรรยายเพื่อปลูกฝังจริยธรรมและความสำคัญของความซื่อสัตย์ในการศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์
- 2) กำหนดงานกลุ่มที่เน้นความร่วมมือและความรับผิดชอบในชิ้นงาน เช่น การเก็บข้อมูลท้องถิ่น
- 3) กิจกรรม Reflection เช่น การอภิปรายประเด็นจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้

### 1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการทำงานกลุ่มและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน
- 2) การประเมินความครบถ้วนและความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่นำเสนอ
- 3) การประเมินผ่านแบบสอบถามด้านจริยธรรมหลังการเรียน

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- (2.1)ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น วัสดุ กระบวนการผลิต และสัญลักษณ์วัฒนธรรม
- (2.5)หลักการออกแบบหัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรม
- (2.6)แนวคิดด้านความยั่งยืนในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์

### 2.2 วิธีการสอน

- 1) การบรรยายโดยใช้สื่อ เช่น สไลด์ วิดีโอ และตัวอย่างผลิตภัณฑ์จริง
- 2) การเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านงานหัตถกรรมหรือภูมิปัญญามาแบ่งปันประสบการณ์
- 3) กิจกรรมภาคปฏิบัติ เช่น การวิเคราะห์ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่น

### 2.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การสอบข้อเขียน/แบบปรนัยเพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา
- 2) การประเมินรายงานกลุ่มที่ศึกษาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

- 3) การนำเสนอข้อมูลภูมิปัญญาที่ผู้เรียนรวบรวมจากชุมชน

### 3. ทักษะทางปัญญา

#### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1)การวิเคราะห์และประเมินความเหมาะสมของการใช้ภูมิปัญญาในกระบวนการออกแบบ
- (2)การคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ร่วมสมัยจากองค์ความรู้ท้องถิ่น
- (3)การประยุกต์ใช้ความรู้ด้านภูมิปัญญาในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์

#### 3.2 วิธีการสอน

- 1) การใช้กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบจากภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2) การจัดเวิร์กช็อปเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยใช้แนวคิดการออกแบบแบบยั่งยืน
- 3) การมอบหมายงานให้วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของการประยุกต์ภูมิปัญญาในผลิตภัณฑ์

#### 3.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การประเมินผลงานการออกแบบเชิงวิเคราะห์จากโจทย์ที่กำหนด
- 2) การวัดความคิดสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอ
- 3) การให้คะแนนความสมเหตุสมผลของการใช้ภูมิปัญญาในงานออกแบบ

### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

#### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ต้องพัฒนา

- (4.4)การทำงานร่วมกันในทีมที่มีความหลากหลายด้านความคิดเห็น
- (4.5)การสื่อสารและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ในกลุ่ม
- (4.4)การรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในงานกลุ่ม

#### 4.2 วิธีการสอน

- 1) การมอบหมายงานกลุ่ม เช่น การศึกษาภูมิปัญญาและการออกแบบผลิตภัณฑ์
- 2) การจัดกิจกรรม Role Play หรือจำลองสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในกลุ่ม
- 3) การนำเสนอผลงานกลุ่มต่อที่ประชุมในชั้นเรียน

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การประเมินจากเพื่อนร่วมทีมเกี่ยวกับความรับผิดชอบและการสื่อสาร
- 2) คะแนนพฤติกรรมมีส่วนร่วมในกลุ่ม
- 3) การประเมินความสำเร็จของงานที่ทำร่วมกัน

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะที่ต้องพัฒนา

- (5.4) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้าและจัดการข้อมูล
- (5.5) การวิเคราะห์เชิงตัวเลข เช่น ต้นทุนการผลิต และกำไรที่เกิดจากการออกแบบ
- (5.3) การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านสื่อและช่องทางต่าง ๆ

## 5.2 วิธีการสอน

- 1) การฝึกใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น โปรแกรม CAD
- 2) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยตลาด โดยใช้แผนภูมิและตาราง
- 3) การสอนทำสื่อการนำเสนอ เช่น PowerPoint หรือวิดีโอ

## 5.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การประเมินผลงานการใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ
- 2) คะแนนการวิเคราะห์ข้อมูลตัวเลข เช่น ความคุ้มค่าของต้นทุนและการผลิต
- 3) การประเมินการนำเสนอที่ชัดเจนและสร้างสรรค์

## หมายเหตุ

แผนการดำเนินการในแต่ละหัวข้อถูกออกแบบให้เหมาะสมกับรายวิชา LPD1204 เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะตามเป้าหมายของรายวิชา

\*\*\*ระบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเอกสารนี้\*\*\*

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์/ ชั่วโมง	ผลลัพธ์การ เรียนรู้ (LOs)	หัวข้อเนื้อหา/สาระ	เทคนิควิธีการ สอน/กิจกรรม การเรียนรู้	หลักฐานการเรียนรู้/ ผลงานชิ้นงาน	สื่อการเรียนรู้	การวัด/การ ประเมินผล
1 (2 ชม.)	เข้าใจภาพรวม ของรายวิชา	แนะนำรายวิชา ความสำคัญ ของภูมิปัญญาท้องถิ่นกับ สินค้าไลฟ์สไตล์	บรรยาย/ อภิปราย	บันทึกการเรียนรู้	สไลด์, วิดีโอ	การตอบคำถาม/ การมีส่วนร่วม
2-3 (4 ชม.)	เข้าใจภูมิปัญญา ท้องถิ่นและการ ประยุกต์ใช้	ภูมิปัญญาท้องถิ่น: วัฒนธรรมและวิถีชีวิต	ศึกษารณศึกษา, กิจกรรมระดม สมอง	รายงานสรุปความรู้	หนังสือ, บทความ วิชาการ	แบบทดสอบสั้น, การอภิปราย
4-5 (4 ชม.)	วิเคราะห์หลักการ ออกแบบ หัตถกรรม	แนวคิดการออกแบบ หัตถกรรมแบบดั้งเดิมและ ร่วมสมัย	การบรรยาย, เวิร์กช็อป	แบบร่างผลิตภัณฑ์	ตัวอย่างผลิตภัณฑ์	การนำเสนอแบบ ร่าง
6-7 (4 ชม.)	เข้าใจการ ออกแบบเชิงหัตถ อุตสาหกรรม	แนวคิดหัตถอุตสาหกรรม และความยั่งยืน	กิจกรรมเชิง ปฏิบัติ, การ	สรุปรายงานการวิจัย	วิดีโอ, ตัวอย่างการ ผลิต	การประเมิน ความคิดเชิง วิเคราะห์

สัปดาห์/ ชั่วโมง	ผลลัพธ์การ เรียนรู้ (LOs)	หัวข้อเนื้อหา/สาระ	เทคนิควิธีการ สอน/กิจกรรม การเรียนรู้	หลักฐานการเรียนรู้/ ผลงานชิ้นงาน	สื่อการเรียนรู้	การวัด/การ ประเมินผล
			วิเคราะห์ กรณีศึกษา			
8 (2 ชม.)	สร้างแนวคิด สำหรับสินค้าไลฟ์ สไตล์	แนวโน้มสินค้าไลฟ์สไตล์ใน ตลาดปัจจุบัน	ระดมสมอง, การ อภิปรายกลุ่ม	แนวคิดสินค้า	บทความ, อินโฟ กราฟิก	การประเมิน แนวคิด
9-10 (4 ชม.)	ออกแบบ ผลิตภัณฑ์จากภูมิ ปัญญาท้องถิ่น	การสร้างแบบจำลองสินค้า	เวิร์กช็อป	ต้นแบบสินค้า	อุปกรณ์ออกแบบ	การประเมิน ต้นแบบ
11-12 (4 ชม.)	ประยุกต์ เทคโนโลยีในงาน หัตถกรรม	การใช้เทคโนโลยีร่วมกับการ ออกแบบ	การทดลองใช้ เครื่องมือ	ผลงานต้นแบบที่ ปรับปรุงด้วย เทคโนโลยี	ซอฟต์แวร์ออกแบบ	การสังเกตและพีด แบค
3-14 (4 ชม.)	ประเมินผลและ พัฒนาผลิตภัณฑ์	การทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้	การทดลองใช้งาน , สัมมนา	ผลการทดสอบสินค้า	เครื่องมือทดสอบ	รายงานการ วิเคราะห์ผลลัพธ์

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	คะแนนเก็บ	2-7, 9-16	50%
2	สอบกลางภาค	8	20%
3	สอบปลายภาค	16	20%
4	การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	1-16	10%

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. ตำราและเอกสารหลัก

1. Thackara, J. (2006). *In the Bubble: Designing in a Complex World*. MIT Press.

#### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

##### 1. บทความวิชาการ

- UNESCO. (2018). *Crafting a Sustainable Future: Integrating Local Knowledge in Design*.

##### 2. งานวิจัย

- National Research Council. (2020). *Design Innovation with Cultural Identity*.

##### 3. มาตรฐานและแนวทางการออกแบบที่ยั่งยืน

- ISO 14006: Guidelines for Incorporating Eco-Design.
- มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ของกระทรวงอุตสาหกรรม

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

#### 1. เว็บไซต์และแหล่งข้อมูลออนไลน์

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม: แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม
- Creative Economy Agency (CEA): งานวิจัยและบทความเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- [UNESCO Intangible Cultural Heritage](#): ฐานข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้
- [Designboom](#): ตัวอย่างผลงานออกแบบร่วมสมัยจากทั่วโลก

#### 2. วิดีโอและสื่อออนไลน์

- TED Talks: "The Art of Crafting with Purpose"
- YouTube Channel: *Handmade Matters* และ *Sustainable Design Practices*

#### 3. พิพิธภัณฑ์และนิทรรศการออนไลน์

- [Google Arts & Culture: Crafting Traditions](#): พิพิธภัณฑ์ออนไลน์เกี่ยวกับศิลปหัตถกรรม
- พิพิธภัณฑ์หัตถกรรมพื้นบ้าน: ฐานข้อมูลและตัวอย่างหัตถกรรมไทย

การเลือกใช้ทรัพยากรเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชา LPD1204 ให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาปรับใช้กับการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะฯ

### 3. การปรับปรุงการสอน

- คณะกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมิน ประสิทธิภาพรายวิชา
- สาขาวิชาสนับสนุนผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- คณะฯมีคณะกรรมการประเมินความเหมาะสมของการให้คะแนนโดยการสุ่มรายวิชาภายใน รอบเวลาหลักสูตร

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายวิชาในกลุ่มคณะกรรมการองค์ความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และแนวทางการปรับปรุงร่วมกัน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ ระหว่างบุคคลและควา มรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศเชิงด้ วเลข		ทักษะพิสัย การสื่อสารและกา รใช้เทคโนโลยีสาร สนเทศ	
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2
	<input checked="" type="checkbox"/> ความรับผิดชอบหลัก <input type="checkbox"/> ความรับผิดชอบรอง															
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2
รหัสวิชา CDP 1121	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ชื่อรายวิชา การวาดเส้น (Drawing)																

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ