รายละเอียดของรายวิชาตามเกณฑ์คุณภาพหลักสูตรแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้

รายละเอียดของรายวิชาการพัฒนาและการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
คณะคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2569

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชา 4122301 ชื่อวิชา การพัฒนาและการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน จำนวน 3 หน่วยกิต

2. หลักสูตร

ชื่อหลักสูตรที่ใช้รายวิชานี้ หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)

ประเภทหมวดวิชา

- ☐ **หมวดวิชาศึกษาทั่วไป**
  - ☐ กลุ่มวิชาภาษา
  - ☐ กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์
  - ☐ กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์
  - ☐ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี
  - ☐ วิชาเลือก
- ☐ **หมวดวิชาเฉพาะ**
  - ☑ วิชาแกน
  - ☐ วิชาเฉพาะด้าน
  - ☐ วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา
- ☐ **หมวดวิชาเลือกเสรี**

3. อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ ดร.ณปภัช วรรณตรง

4. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ของชั้นปีที่ 2

5. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre - requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

6. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. สถานที่เรียน

อาคาร 5 ห้องเรียน (หมายเลขห้อง) 532

8. ข้อมูลประกอบการประกันคุณภาพการศึกษา

☐ มีระบบการเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาและนำไปสู่ความสำเร็จตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง รวมถึงควรนำข้อมูลเสียงสะท้อนจากผู้มีส่วนได้เสีย ผลการประเมิน และผลการศึกษาของนักศึกษาไปใช้เพื่อการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

☐ มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและส่งเสริมให้นักศึกษาบรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

☐ มีการติดตามตรวจสอบ ประเมิน และปรับปรุงคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเครื่องมือที่นำมาใช้ในการติดตามตรวจสอบและประเมิน เช่น การประเมินหรือข้อเสนอแนะโดยนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตร การประเมินหรือการสังเกตโดยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ

☐ มีการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง มีการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

☑ การเรียนการสอนในรายวิชานี้มีส่วนที่ได้รับการพัฒนาขึ้นใหม่หรือปรับปรุงจากที่สอนเมื่อครั้งก่อน

9. ปีที่ปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

2569

หมวดที่ 2 การดำเนินการจัดการเรียนการสอน

1. คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา 4123310 ชื่อวิชา การพัฒนาและการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน หน่วยกิต 3(2-2-5)

ทฤษฎีพื้นฐานและแนวปฏิบัติสำหรับการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน การจัดการเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ใช้งาน การสอบถาม-สำรวจความต้องการของผู้ใช้ เทคนิคการวิเคราะห์และออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน การสร้างพิมพ์เขียวส่วนติดต่อผู้ใช้งานโดยใช้เครื่องมือที่ได้มาตรฐานในเชิงอุตสาหกรรม การสร้างชิ้นงานจำลองได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ

2. จุดประสงค์ของรายวิชา

1. ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ทฤษฎีพื้นฐานและแนวปฏิบัติสำหรับการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน การจัดการเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ใช้งาน การสอบถาม-สำรวจความต้องการของผู้ใช้ เทคนิคการวิเคราะห์และออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน

2. เกิดทักษะการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานได้ การสร้างพิมพ์เขียวส่วนติดต่อผู้ใช้งานและการประเมินส่วนติดต่อผู้ใช้งาน

3. มีคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และมีแนวคิดผู้ประกอบการ

4. ใช้ภาษา และเทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารได้

3. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ทฤษฎี (ชั่วโมง)	**ฝึกปฏิบัติ** (ชั่วโมง)	**การศึกษาด้วยตนเอง** (ชั่วโมง)	**กิจกรรมเพิ่มเติม** (ชั่วโมง)
30 ชั่วโมง (2 ชั่วโมง/สัปดาห์)	30 ชั่วโมง	-	-

ลักษณะรายวิชา ☑ **บรรยาย** ☑ **ปฏิบัติการ**

การวัดและประเมินผล ☑ **A - F, I** ☐ **S/U**

4. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่จะให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

4.1 ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาอย่างน้อย 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

4.2 ให้คำปรึกษาแนะนำผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)

CLO 1 : อธิบายหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน และการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานได้

CLO 2 : สร้างพิมพ์เขียวส่วนติดต่อผู้ใช้งานและประเมินส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้

CLO 3 : สื่อสารในการนำเสนอผลการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้

6. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้คาดหวังของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)

PLOs / CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3
PLO 5 : อธิบายหลักการ ขั้นตอนและองค์ประกอบที่เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูง โดยใช้วิธีการทางซอฟต์แวร์ในการแก้ปัญหาได้	✓		
PLO 8 : แสดงออกถึงการมีความคิดเชิงตรรกะ ทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ทักษะด้านดิจิทัล และสามารถปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี		✓	

PLOs / CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3
PLO 9 : แสดงออกถึงการมีวินัย ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และมีจรรยาบรรณทางวิชาชีพด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์			✓

หมายเหตุ : ให้ใส่เครื่องหมายถูก (✓) รายการที่มีความสอดคล้อง

7. ความสอดคล้องของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญา.....(ตรี/โท/เอก) และ CLOs

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี / CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3
1. ความรู้ (Knowledge)	✓		
2. ทักษะ (Skills)		✓	✓
3. จริยธรรม (Ethics)			
4. ลักษณะบุคคล (Character)			
4.1 คุณลักษณะตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย			
4.2 คุณลักษณะเฉพาะของหลักสูตร			✓

8. แผนการสอนและแผนการประเมินตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
1	แนะนำรายวิชา	-	2	บรรยาย	-	-
2	**บทที่ 1** ทฤษฎีพื้นฐานและแนวปฏิบัติสำหรับการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน	1	4	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based) 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	1%
3	นักศึกษานำเสนองาน Lab 1 : วิเคราะห์ UX / UI หน้าแรกของเว็บไซต์	3	4	การนำเสนอผลงานกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษานำเสนอชิ้นงานของตนเอง	การนำเสนอผลงาน	5%
4	**บทที่ 2** การจัดการเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ใช้งาน **:** วิเคราะห์องค์ประกอบ UX ที่มีคุณค่าต่อผู้ใช้ และงานคิด Start up แอปพลิเคชัน	1	4	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based) 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้กศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	1%
5	**บทที่ 2** การจัดการเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ใช้งาน **:** Persona และ customer journey map	1	4	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based)	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	1%

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
				2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง		
6	นักศึกษานำเสนองาน Lab 2, 3, 4, 5 การวิเคราะห์องค์ประกอบ UX ที่มีคุณค่าต่อผู้ใช้ งานคิด Startup Persona และ customer journey map	3	4	การนำเสนอผลงานกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษานำเสนอชิ้นงานของตนเอง	การนำเสนอผลงาน	5%
7	สอบกลางภาคเรียน					30%
8	**บทที่ 2** การจัดการเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ใช้งาน : Problem Statements และจัดลำดับความสำคัญของ idea ฟังก์ชัน	1	4	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based) 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	1%
9	**วิทยากรพิเศษ** หัวข้อ User Research	1	4	กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based)	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	1%
10	**บทที่ 3** เทคนิคการวิเคราะห์และออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน :	1	4	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based)	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	1%

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
	Wireframe และ Wireflow			2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	2. ประเมินจากการตอบคำถาม	
10	**วิทยากรพิเศษ** หัวข้อ แนวทางการประกอบอาชีพด้าน UX/UI	1	4	กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based)	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	1%
11	นักศึกษานำเสนองาน Lab 8 Wireframe และ Wireflow	3	4	การนำเสนอผลงานกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษานำเสนอชิ้นงานของตนเอง	การนำเสนอผลงาน	5%
11	**วิทยากรพิเศษ** หัวข้อ ทฤษฎีการใช้สีในการออกแบบ	1	4	กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based)	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	1%
12	**บทที่ 4** การสร้างพิมพ์เขียวส่วนติดต่อผู้ใช้งาน **:** ทฤษฎีการออกแบบ	1	4	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based) 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	1%

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
13	**บทที่ 4** การสร้างพิมพ์เขียวส่วนติดต่อผู้ใช้งาน **:** Figma	2	4	กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	1%
14	นักศึกษานำเสนองาน Lab 9 Figma	3	4	การนำเสนอผลงานกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษานำเสนอชิ้นงานของตนเอง	การนำเสนอผลงาน	5%
15	**บทที่ 5** Heuristic Evaluation และ Lab 10 Heuristic Evaluation	1	4	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based) 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	5%
16	**บทที่ 6** Usability Testing และ Lab 11 Usability Testing	1	4	กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาประเมินชิ้นงานของตนเองจากตัวชี้วัดที่กำหนดให้	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม	5%
17	สอบปลายภาคเรียน					30%

เมื่อสิ้นสุดช่วงการสอบปลายภาค อาจารย์ผู้สอนดำเนินการประเมินผลการศึกษาแบบอิงเกณฑ์เท่านั้นจากคะแนนรวม 100 คะแนน โดยประเมินผลตามเกณฑ์การประเมินผลการเรียนด้วยระบบค่าคะแนน 8 ระดับ และให้คะแนนการเรียนรายวิชา ดังนี้ คือ

ระดับ	ความหมายของผลการเรียน	ช่วงคะแนน	ค่าระดับคะแนน
A	ยอดเยี่ยม (Excellent)	80 - 100	4.00
B^+	ดีมาก (Very Good)	75 - 79	3.50
B	ดี (Good)	70 - 74	3.00
C^+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	65 - 69	2.50
C	พอใช้ (Average)	60 - 64	2.00
D^+	อ่อน (Poor)	55 - 59	1.50
D	อ่อนมาก (Very Poor)	50 - 54	1.00
F	ตก (Fail)	0 - 49	0.00

หมวดที่ 3 การพัฒนานักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้หรือทักษะ และการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชาที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs) ในหมวดที่ 2 ข้อ 5

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	วิธีการจัดการสอน/ประสบการณ์การเรียนรู้ตาม CLOs	วิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม CLOs
CLO 1 : อธิบายหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน และการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานได้	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based) 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	1. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการตอบคำถาม
CLO 2 : สร้างพิมพ์เขียวส่วนติดต่อผู้ใช้งานและประเมินส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาประเมินชิ้นงานของตนเองจากตัวชี้วัดที่กำหนดให้	การนำเสนอผลงาน
CLO 3 : สื่อสารในการนำเสนอผลการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้	การนำเสนอผลงานกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษานำเสนอชิ้นงานของตนเอง	การนำเสนอผลงาน

2. แผนการประเมินตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา [ให้ตรงกับแผนที่แสดงการกระจายผลการเรียนรู้ฯ Mapping ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร]

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	กำหนดการประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนของการประเมินผล
CLO 1 : อธิบายหลักการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน และการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานได้	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Question Based) 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง	2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 16 และ 17	70%
CLO 2 : สร้างพิมพ์เขียวส่วนติดต่อผู้ใช้งาน	1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based	13, 15	6%

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	กำหนดการประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนของการประเมินผล
และประเมินส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้	Learning) ให้นักศึกษาทำชิ้นงานของตนเอง 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษาประเมินชิ้นงานของตนเองจากตัวชี้วัดที่กำหนดให้		
CLO 3 : สื่อสารในการนำเสนอผลการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้	การนำเสนอผลงานกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ให้นักศึกษานำเสนอชิ้นงานของตนเอง	3, 6, 11 และ 14	24%

หมวดที่ 4 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ณปภัช วรรณตรง. (2563). **สื่อประกอบการสอน รายวิชา 4123310 การพัฒนาและการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน.** บุรีรัมย์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ. (2559). **ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. เอกสาร แหล่งเรียนรู้และข้อมูลแนะนำ

Designil. (2567). **Designil สอน UX UI.** (online)
https://www.facebook.com/webdesignil?locale=th_TH

Qwerty is a DUCK. (2567). **Qwerty is a DUCK.** (online)
https://www.facebook.com/Duckologist?locale=th_TH

Rosespace. (2567). **Rosespace.** (online)
https://www.facebook.com/Rosespace.ux?locale=th_TH

กลุ่ม UX Thailand. (2567). **UX Thailand.** (online)
https://www.facebook.com/groups/uxthailand?locale=th_TH

Interaction Design Foundation. (2567). **Interaction Design.** (online)
https://www.interaction-design.org/

Uncle Ake. (2567). **Uncle Ake Digital Design.** (online)
https://www.youtube.com/@uncleake

UPSKILL UX. (2567). **UPSKILL UX.** (online)
https://www.youtube.com/@UPSKILLUX

หมวดที่ 5 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชาโดยนักศึกษา ได้นำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาจาก

☐ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
☑ การสะท้อนคิดจากพฤติกรรมของผู้เรียน
☑ การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน
☑ แบบประเมินผู้สอน ฯลฯ
☐ แบบประเมินรายวิชา
☐ ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา
☐ อื่นๆ (ระบุ) .....

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

☐ ประเมินผลการสอนโดยหน่วยประเมินผลกลางของมหาวิทยาลัย
☑ ประเมินผลการสอนโดยคณะกรรมการประเมินการสอนของคณะ/สาขาวิชา
☐ ประเมินผลการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทางออนไลน์
☐ สังเกตการณ์การสอน และการเสนอแนะของผู้ร่วมทีมสอน
☑ วิเคราะห์ผลจากสัมฤทธิ์ของการเรียน

3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

☑ สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
☐ การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
☐ อื่นๆ (ระบุ) .....

4. กระบวนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชาของนักศึกษา

☑ มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบรายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

☐ การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำหลักสูตรและคณะวิชา

☐ การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประจำหลักสูตร หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

☐ อื่นๆ (ระบุ) .....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

☑ ปรับปรุงรายวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4

☑ ปรับปรุงรายวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา
☐ อื่นๆ (ระบุ) .....

6. การปรับปรุงการสอน

6.1 มีการยกตัวอย่างการทำแต่ละชิ้นงานมากขึ้น เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจวิธีการทำชิ้นงานมากขึ้นกว่าเดิม

6.2 เพิ่มวิทยากรพิเศษที่ทำงานด้าน UX/UI เพื่อให้นักศึกษาได้มุมมองจากผู้ทำงานจริงในสถานประกอบการ

.