

รายละเอียดของรายวิชาตามเกณฑ์คุณภาพหลักสูตรแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2569

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชา 5631104 ชื่อวิชา หลักการและแนวคิดการออกแบบ จำนวน 3(2-2-5) หน่วยกิต

2. หลักสูตร

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568)

ประเภทหมวดวิชา

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

3. อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์วิชัย เกษอรุณศรี

วุฒิการศึกษา ศิลปะและการออกแบบมหาบัณฑิต (การออกแบบผลิตภัณฑ์)

4. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2569 ชั้นปีที่ 1 รุ่น 69

5. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre - requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

6. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. สถานที่เรียน

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม อาคาร 18 ชั้นเรียน 3 ห้องเรียน 1836

8. ข้อมูลประกอบการประกันคุณภาพการศึกษา

☐ มีระบบการเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาและนำไปสู่ความสำเร็จตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง รวมถึงควรนำข้อมูลเสียงสะท้อนจากผู้มีส่วนได้เสีย ผลการประเมินและผลการศึกษาของนักศึกษาไปใช้เพื่อการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

☑ มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและส่งเสริมให้นักศึกษาบรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

☐ มีการติดตามตรวจสอบ ประเมิน และปรับปรุงคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเครื่องมือที่นำมาใช้ในการติดตามตรวจสอบและประเมิน เช่น การประเมินหรือข้อเสนอแนะโดยนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตร การประเมินหรือการสังเกตโดยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ

☐ มีการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังมีการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

☐ การเรียนการสอนในรายวิชานี้มีส่วนที่ได้รับการพัฒนาขึ้นใหม่หรือปรับปรุงจากที่สอนเมื่อครั้งก่อน

9. สิ่งที่ปรับปรุงแก้ไขจากการสอนครั้งที่ผ่านมา.....-.....

10. วันที่คณะกรรมการรายวิชาให้ความเห็นชอบ.....-.....

11. วันที่ เดือน ปี ที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด.....-.....

หมวดที่ 2 การดำเนินการจัดการเรียนการสอน

1. รหัสวิชา 5631104 ชื่อวิชา หลักการและแนวคิดการออกแบบ จำนวน 3(2-2-5) หน่วยกิต

คำอธิบายรายวิชา

หลักการ กระบวนการออกแบบ แนวคิดเบื้องต้น และความคิดสร้างสรรค์ ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อการออกแบบ กระบวนการวิเคราะห์การออกแบบ พฤติกรรมและจิตวิทยา ผู้บริโภค จรรยาบรรณและกฎหมายเกี่ยวข้องกับการออกแบบ ปฏิบัติการออกแบบตาม แนวความคิด

Principle; design process, concept fundamental; and creativity; design factors; design analysis process; consumer behavior and psychology; ethics and laws related to design; implement conceptual design.

2. จุดประสงค์ของรายวิชา

1. อธิบายหลักการ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคได้อย่างถูกต้อง

2. วิเคราะห์โจทย์การออกแบบและประยุกต์ใช้แนวคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ขั้นพื้นฐาน

3. ปฏิบัติการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานออกแบบตามแนวความคิดอย่างเป็นระบบและถูกต้องตามหลักกายศาสตร์

4. แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการทำงาน มีวินัย และปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพโดยไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

3. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ทฤษฎี (ชั่วโมง)	ฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)	**กิจกรรมเพิ่มเติม (ชั่วโมง)**
2 ชั่วโมง/สัปดาห์	2 ชั่วโมง/สัปดาห์	5 ชั่วโมง/สัปดาห์	-

ลักษณะรายวิชา	☑ บรรยาย	☐ ปฏิบัติการ
การวัดและประเมินผล	☑ A - F, I	☐ S/U

4. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่จะให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

4.1 ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา ณ ห้องพักอาจารย์หลักสูตรสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม อย่างน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

4.2 ให้คำปรึกษาและแนะแนวผ่านช่องทางออนไลน์ Line หรือ Facebook Group นอกเวลาเรียน

4.2 นักศึกษาสามารถทำการนัดหมายวันและเวลานอก ได้ล่วงหน้าผ่านช่องทางติดต่อสื่อสารที่ตกลงกันในสัปดาห์แรกของการเปิดเรียน

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)

CLO1 : อธิบายความรู้หลักการกระบวนการ แนวคิดที่เกี่ยวข้อง ปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ

CLO2 : ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้หลักการและแนวคิดการออกแบบ

CLO3 : แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีเหตุผล ไม่คัดลอกผลงาน และความรับผิดชอบต่อหน้าที่

รหัสและชื่อรายวิชา	**ผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)**	**ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร**							
		PLO 1	**PLO 2**	**PLO 3**	**PLO 4**	**PLO 5**	**PLO 6**	**PLO 7**	**PLO 8**
5631104 หลักการและแนวคิดการออกแบบ	1. อธิบายความรู้หลักการกระบวนการ แนวคิดที่เกี่ยวข้อง ปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ				✓				
	2. ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้หลักการและแนวคิดการออกแบบ						✓		
	3. แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีเหตุผล ไม่คัดลอกผลงาน และความรับผิดชอบต่อหน้าที่								✓

รหัสและชื่อรายวิชา	**ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร**							
	PLO 1	PLO 2	PLO 3	**PLO 4**	**PLO 5**	**PLO 6**	**PLO 7**	**PLO 8**
5631104 หลักการและแนวคิดการออกแบบ				●		○		

6. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชากับปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

“บัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เป็นผู้นำด้านวิชาการและวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรม สร้างสรรค์ภูมิปัญญาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”

มิติ/ด้านในปรัชญาการศึกษา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs) ที่เกี่ยวข้อง	เนื้อหาหรือกิจกรรมในรายวิชาที่ส่งเสริม
1. ด้านวิชาการและวิชาชีพ	CLO1, CLO2	**เนื้อหา:** พื้นฐานการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์, กระบวนการออกแบบและการคิดเชิงออกแบบ, ปฏิบัติการออกแบบและการนำเสนอผลงาน **กิจกรรม:** การบรรยายเชิงทฤษฎีควบคู่กับการทำกิจกรรมกลุ่ม (Active Learning), การฝึกสเก็ตช์ภาพร่างแนวคิด (Thumbnail Sketch), ปฏิบัติการสร้างแบบจำลองชิ้นงาน (Prototype) และการนำเสนอผลงาน (Pitching)
2. ด้านคุณธรรมจริยธรรม	CLO3	**เนื้อหา:** จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ/การป้องกันการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) **กิจกรรม:** การเข้าชั้นเรียนตรงเวลา, การส่งมอบงานตามกำหนด, การตรวจและประเมินผลงานโดยเน้นการอ้างอิงแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ (Mood Board) อย่างถูกต้อง และการประเมินตนเองและเพื่อนร่วมชั้น (Peer Assessment)
3. ด้านการสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน	CLO2, CLO3	**เนื้อหา:** ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม, พฤติกรรมและวิถีชีวิตผู้บริโภคท้องถิ่น แนวคิดการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม Eco-Design **กิจกรรม:** การมอบหมายโจทย์ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Design Project) ที่ขับเคลื่อนด้วยการนำทุนทางวัฒนธรรม วัตถุดิบ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ร่วมกับแนวคิดสมัยใหม่ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและตอบโจทย์ความยั่งยืนของชุมชน

7. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้คาดหวังของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)

PLOs / CLOs (PLO ที่ตรงกับหลักสูตรเฉพาะที่สอดคล้อง)	CLO1	CLO2	CLO3	รวม จำนวน CLO ที่สนับสนุน PLO
PLO 1 : ประยุกต์ใช้องค์ความรู้พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง				
PLO 2 : สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการเรียนรู้และการใช้งานในชีวิตประจำวันได้				
PLO 3 : เห็นคุณค่าและแสดงพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดี การมีคุณธรรมจริยธรรม จิตสาธารณะ ภาวะผู้นำ ทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมและหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น				
PLO 4 : อธิบายทฤษฎี หลักการ ทางศิลปะและการออกแบบ แสดงทักษะฝีมือการวาด และออกแบบได้ (I)	✓			1
PLO 5 : ประยุกต์ใช้ความรู้ ทฤษฎี หลักการ ทางศิลปะและการออกแบบ ออกแบบกราฟิก เครื่องเรือน ตกแต่งภายใน ผลิตภัณฑ์ และเซรามิกส์ ขั้นพื้นฐานได้ (P)		✓		1
PLO 6 : ปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะและการออกแบบ บูรณาการองค์ความรู้ และบูรณาการภูมิปัญญา วัฒนธรรมท้องถิ่น เทคโนโลยี เพื่อต่อยอดสู่การเป็นผู้ประกอบการทางวิชาชีพ (P)		✓	✓	2
PLO 7 : ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เพื่อต่อยอดการประกอบอาชีพด้านศิลปะและการออกแบบ				
PLO 8 : แสดงออกถึงความมีวินัย ความรับผิดชอบ ไม่คัดลอกผลงาน กล้าแสดงออกอดทนในการทำงาน (R)			✓	1

หมายเหตุ : ให้ใส่เครื่องหมายถูก (✓) รายการที่มีความสอดคล้อง

"รวม" ช่วยแสดงความชัดเจนว่า CLO ใดสนับสนุน PLO ได้มากน้อยเพียงใด (ช่วยการประเมินช่องว่างของหลักสูตร)

(ระดับ) คือ ระดับผลลัพธ์การเรียนรู้

I : Introduced (ระดับต้น) R : Reinforced (ระดับเข้มข้น)

P : Practice (ระดับปฏิบัติได้) M : Mastery (ระดับเชี่ยวชาญ)

8. ความสอดคล้องของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี และ CLOs

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี / CLOs	คำอธิบายผลลัพธ์การเรียนรู้	CLO1	CLO2	CLO3	รวม (จำนวน CLO ที่สอดคล้อง)
1. ความรู้ (Knowledge)	มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ และพฤติกรรมผู้บริโภค	✓			1
2. ทักษะ (Skills)	สามารถวิเคราะห์โจทย์ ปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ และสร้างแบบจำลองชิ้นงานตามแนวความคิดได้อย่างเป็นระบบ		✓		1
3. จริยธรรม (Ethics)	มีความซื่อสัตย์สุจริตในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น (Plagiarism) และมีจรรยาบรรณต่อวิชาชีพนักออกแบบ			✓	1
4. ลักษณะบุคคล (Character)					
4.1 คุณลักษณะตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย	มีวินัย ใฝ่รู้ มีจิตสาธารณะ และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม			✓	1
4.2 คุณลักษณะเฉพาะของหลักสูตร	เป็นนักออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล และมีความอดทนในการทำงานร่วมกับผู้อื่น			✓	1

9. แผนการสอนและแผนการประเมินตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

วิธีการวัดและประเมินควร หลากหลายและสัมพันธ์กับ CLOs “กิจกรรม” ควรชี้ให้เห็น Active Learning และ Evidence-based การใช้ข้อมูลหรือหลักฐานที่ตรวจสอบได้ตาม AUN-QA รวมสัดส่วนการประเมินให้ได้ 100%

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
1	CLO1	บทที่ 1: พื้นฐานและบทนำสู่การออกแบบ - ความหมาย ขอบข่าย และปรัชญาของการออกแบบ - ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของงานออกแบบ	2	2	1. อธิบายความหมายและขอบข่ายของการออกแบบได้ 2. ระบุวิวัฒนาการที่สำคัญของงานออกแบบได้	• บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Lecture) • Active Learning: กิจกรรม "Design is around us" วิเคราะห์สิ่งรอบตัว • สื่อ: สไลด์พาวเวอร์พอยต์, วิดีโอสารคดีวิวัฒนาการออกแบบ	• ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน • ตรวจสอบใบงานการวิเคราะห์สิ่งรอบตัว (หลักฐาน: ใบกิจกรรมกลุ่ม)	2%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี
2	CLO1	บทที่ 1 (ต่อ):	2	2	3. จำแนกประเภทของงานออกแบบร่วมสมัยได้	• Active Learning: กิจกรรมกลุ่มย่อย (Small Group	• ประเมินการนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่ม	2%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
		- ประเภทและสาขาของการออกแบบร่วมสมัย - บทบาท ความสำคัญ และคุณสมบัติของนักออกแบบ			4. อธิบายบทบาทของนักออกแบบต่อสังคมได้	Discussion) ถกเถียงบทบาทของงานออกแบบ • สื่อ: กรณีศึกษางานออกแบบเปลี่ยนโลก • เครื่องมือ: แบบประเมินการอภิปรายกลุ่ม	(หลักฐาน: แผ่นชาร์ตสรุปความคิดของกลุ่ม)		
3	CLO1	บทที่ 2: องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบเชิงทัศนศิลป์ - องค์ประกอบเชิงทัศน์ (Visual Elements)	2	2	5. อธิบายและแยกแยะองค์ประกอบเชิงทัศน์ได้ 6. เลือกใช้สีตามหลักทฤษฎีและจิตวิทยาการใช้สีได้	• บรรยายและสาธิตการจัดวางองค์ประกอบ • Active Learning: กิจกรรม "Color Palette Challenge" จับคู่คู่สีตามโจทย์อารมณ์	• ตรวจสอบผลงานกิจกรรมจับคู่สีและบันทึกวิเคราะห์จิตวิทยาการสี (หลักฐาน: ไฟล์ส่งงานบน Padlet)	3%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
		- ทฤษฎีสีและจิตวิทยาการใช้สีในการออกแบบ				• สื่อ: ชิ้นงานตัวอย่าง, บัตรสี, ดิจิทัลบอร์ด (Miro/Padlet)			
4	CLO1 CLO3	บทที่ 2 (ต่อ): - หลักการจัดองค์ประกอบ (Balance, Unity, Emphasis) - การประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก	2	2	7. ประยุกต์ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบได้ 8. ตระหนักถึงความเพียรพยายามและไม่คัดลอกผลงาน	• Active Learning: ปฏิบัติการ "Layout Workshop" จัดวางองค์ประกอบหน้ากระดาษและรูปทรง • สื่อ: อุปกรณ์เครื่องเขียน, แผ่นภาพงานออกแบบชื่อดัง • เครื่องมือ: แบบประเมินผลงาน (Rubric Score	• ประเมินชิ้นงานสะสม (Portfolio) การจัดเลย์เอาต์ (หลักฐาน: เล่มพอร์ตโฟลิโอแบบร่างชิ้นงานวิชาการ)	3%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
5	CLO1 CLO3	บทที่ 3: ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมการออกแบบ - ความหมายและเทคนิคกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ (SCAMPER, Brainstorming)	2	2	9. ใช้เทคนิค SCAMPER ในการคิดสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ได้ 10. แสดงออกถึงการคิดอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์	• Active Learning: กิจกรรมระดมสมอง "SCAMPER Workshop" ปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิม • สื่อ: ผลิตภัณฑ์ทั่วไป (เช่น แก้วน้ำ, ปากกา) เพื่อนำมาเป็นโจทย์ • เครื่องมือ: แบบสังเกตพฤติกรรมการคิดสร้างสรรค์	• ประเมินแนวคิดการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ฉบับร่าง (หลักฐาน: แผนผัง Mind Map ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่ม)	5%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี
6	CLO1	บทที่ 4: กระบวนการออกแบบและคิดเชิงออกแบบ	2	2	11. อธิบายขั้นตอนหลักของ Design Thinking ได้	• บรรยายและจำลองสถานการณ์จำลอง (Simulation)	• ประเมินใบงาน Empathy Map และตัวร่าง Design Brief (หลักฐาน:	5%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
		- ขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Framework) - การกำหนดปัญหาและการตั้งโจทย์ (Design Brief)			12. วิเคราะห์และสรุปโจทย์การออกแบบ (Design Brief) ได้	• Active Learning: กิจกรรมสร้าง Empathy Map และกำหนดนิยามปัญหา (Define) • สื่อ: การ์ดคำสั่งโจทย์ (Persona ของผู้ใช้สมมติ)	เอกสารสรุปโจทย์การออกแบบรายบุคคล)		
7	CLO2	บทที่ 4 (ต่อ): - การสร้างภาพร่างแนวคิด (Thumbnail Sketch & Ideation)	2	2	13. ปฏิบัติการสเก็ตช์ภาพร่างแนวคิดเพื่อแก้ปัญหาตามโจทย์ได้	• Active Learning: ปฏิบัติการสเก็ตช์ภาพเร็ว (Speed Sketching 10 ไอเดีย) • สื่อ: สมุดสเก็ตช์, ดินสอ/ปากกาเขียนแบบ • เครื่องมือ: เกณฑ์การให้คะแนนภาพ	• ตรวจสอบและประเมินภาพร่าง Thumbnail Sketch รวมจำนวนไม่น้อยกว่า 10 แบบ (หลักฐาน: สมุดสเก็ตช์งาน)	5%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
						ร่าง (Sketching Rubric)			
8	CLO1	สอบกลางภาค (Mid-term Examination)			14. ทวนสอบความรู้ความเข้าใจทฤษฎีและหลักการทั้งหมด (บทที่ 1-4)	• เครื่องมือ: ข้อสอบแบบอัตนัยและปรนัยผสมผสาน (เน้นการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้หลักการ)	• คะแนนสอบกลางภาค (หลักฐาน: กระดาษคำตอบข้อสอบกลางภาค)	20%	
9	CLO1 CLO2	บทที่ 5: กระบวนการวิเคราะห์การออกแบบและการวิจัย - การเก็บข้อมูลเพื่อการออกแบบ (Design Research)	2	2	15. วางแผนและเก็บข้อมูลวิจัยเพื่อการออกแบบได้ 16. วิเคราะห์ฟังก์ชันหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ได้	• Active Learning: กิจกรรม "Product Dissection" ถอดรหัสหน้าที่ใช้สอยและวัสดุของสินค้าในตลาด ・ สื่อ: ผลิตภัณฑ์ตัวอย่างหลากหลายรูปแบบ	ประเมินการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเชิงจริยธรรม	5%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
		- การวิเคราะห์หน้าที่ใช้สอย (Functional Analysis)							
10	CLO1	บทที่ 6: พฤติกรรมและจิตวิทยาผู้บริโภคสำหรับการออกแบบ - การออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (HCD) - มนุษยปัจจัยและกายศาสตร์เบื้องต้น (Ergonomics)	2	2	17. อธิบายอิทธิพลของพฤติกรรมผู้บริโภคต่อการออกแบบได้ 18. ประยุกต์ใช้หลักกายศาสตร์ในการออกแบบได้	• บรรยายประกอบกรณีศึกษาอุบัติภัยจากการออกแบบที่ผิดหลักกายศาสตร์ • Active Learning: กิจกรรมวัดสัดส่วนมนุษย์กับการใช้งานเครื่องเรือน • สื่อ: สายวัด, ตารางสัดส่วนมาตรฐานชาย-หญิง	• ประเมินจากตารางบันทึกการคำนวณค่ากายศาสตร์เชิงทดลอง (หลักฐาน: ใบงานบันทึกผลการทดลองกายศาสตร์)	5%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี
11	CLO3	บทที่ 7: จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ	2	2	19. อธิบายข้อกฎหมายและลิขสิทธิ์ทางการออกแบบได้ 20. แสดงพฤติกรรมความซื่อสัตย์สุจริตทางวิชาชีพ	• Active Learning: กิจกรรมศึกษากรณีพิพาท (Case Study Debate)	• ประเมินสรุปข้อคิดเห็นเชิงจริยธรรมวิชาชีพ (หลักฐาน:	5%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
		- จรรยาบรรณวิชาชีพ, การป้องกันการคัดลอก (Plagiarism) - ทรัพย์สินทางปัญญา และแนวคิดความยั่งยืน (Eco-Design)				เรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์งานออกแบบ • สื่อ: เอกสารคดีความทรัพย์สินทางปัญญาจริงในอดีต • เครื่องมือ: แบบประเมินการโต้วาที/การมีส่วนร่วม	บทความสะท้อนคิดรายบุคคล Reflection Paper)		
12	CLO2	บทที่ 8: ปฏิบัติการออกแบบและการนำเสนอผลงาน - การวางโครงการปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Design Project) - การพัฒนาแบบจากภาพร่างสู่การสรุปผล	2	2	21. วางแผนโครงการและพัฒนาแบบร่างขั้นสุดท้าย (Final Design) ได้	• Active Learning: การสอนแบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) • สื่อ: ตัวอย่างพิมพ์เขียว, การให้คำปรึกษารายบุคคล	• ตรวจสอบสมุดบันทึกความก้าวหน้าและภาพร่างลายเส้นพัฒนาแบบ (หลักฐาน: แฟ้มบันทึกความก้าวหน้าการตรวจแบบ)	5%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
						(Studio Mentoring) • เครื่องมือ: แบบตรวจความก้าวหน้าโครงการ (Logbook)			
13	CLO2	บทที่ 8 (ต่อ): - ปฏิบัติการสร้างแบบจำลองชิ้นงานขั้นต้น (Prototyping)	2	2	22. สร้างแบบจำลองผลิตภัณฑ์ขนาดเสมือนจริงหรือย่อส่วนตามหลักการออกแบบได้	• Active Learning: ปฏิบัติการในห้องปฏิบัติการ (Studio Practice) สร้างโมเดล • สื่อ: วัสดุทำโมเดล (โฟม, กระดาษอัด, ไม้บัลซ่า, ดินปั้น) • เครื่องมือ: เกณฑ์การประเมินทักษะฝีมือ	• ประเมินความสมบูรณ์ ความประณีต และความถูกต้องตามสเกลของหุ่นจำลอง (หลักฐาน: ชิ้นงานหุ่นจำลองสามมิติ Prototype)	10%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
						(Craftsmanship Rubric)			
14	CLO3	บทที่ 8 (ต่อ): - ศิลปะการจัดหน้าและการนำเสนอผลงาน (Layout Portfolio)	2	2	23. จัดทำแผงนำเสนอผลงาน (Presentation Board) ได้สวยงามและสื่อสารเข้าใจง่าย	• Active Learning: ปฏิบัติการจัดทำบอร์ดนำเสนอและการทำ Mood Board • สื่อ: โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือเครื่องมือตัดต่อรูปภาพ • เครื่องมือ: เกณฑ์ประเมินทัศนภาพบอร์ดนำเสนอ	• ประเมินผลงานบอร์ดนำเสนอแนวคิดและแบบดีไซน์ (หลักฐาน: ไฟล์แผ่นป้ายนำเสนอผลงานขนาด A1 หรือ Presentation Board)	5%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี
15	CLO 2 CLO 3	บทที่ 8 (ต่อ): - เทคนิคการนำเสนอด้วยวาจา (Pitching) และนิทรรศการ	2	2	24. นำเสนอแนวคิดการออกแบบและตอบข้อซักถามได้อย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ	• Active Learning: กิจกรรมจำลองการขายไอเดีย "Design	• ประเมินการพูดนำเสนอและทักษะการแก้ปัญหาต่อหน้า	10%	อ.วิชัย เกษอรุณศรี

สัปดาห์ที่	CLOs	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วัตถุประสงค์รายข้อ (Lesson Learning Outcome : LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)	ผู้สอน
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ					
						Pitching Deck" ต่อหน้าคณะกรรมการ • สื่อ: โปรเจกเตอร์, คอมพิวเตอร์นำเสนอ • เครื่องมือ: แบบประเมินการนำเสนอโดยผู้ทรงคุณวุฒิ/อาจารย์	สาธารณะ (หลักฐาน: วิดีโอบันทึกการ Pitching รายบุคคล)		
16	CLO 1 CLO 2	สอบปลายภาค (Final Examination)			25. บูรณาการความรู้และทักษะทั้งหมดเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ปลายภาคเรียน	• เครื่องมือ: ข้อสอบภาคปฏิบัติ (เจาะลึกโจทย์ออกแบบสดในเวลาที่กำหนดเพื่อวัดทักษะการแก้ไขปัญหาแบบทันที)	• คะแนนสอบปฏิบัติการปลายภาค (หลักฐาน: กระดาษสเก็ตช์และผลงานออกแบบในชั่วโมงสอบ)	20%	คณะกรรมการคุมสอบกลาง

เมื่อสิ้นสุดช่วงการสอบปลายภาค อาจารย์ผู้สอนดำเนินการประเมินผลการศึกษาแบบอิงเกณฑ์เท่านั้น จากคะแนนรวม 100 คะแนน โดยประเมินผลตามเกณฑ์การประเมินผลการเรียนด้วยระบบค่าคะแนน 8 ระดับ และให้คะแนนการเรียนรายวิชา ดังนี้ คือ

หมวดที่ 3 การพัฒนานักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

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

1. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้หรือทักษะ และการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชาที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs) ในหมวดที่ 2 ข้อ 5

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	วิธีการจัดการสอน/ประสบการณ์การเรียนรู้ตาม CLOs	วิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม CLOs
CLO 1: อธิบายความรู้หลักการ กระบวนการ แนวคิด และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ	• บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Lecture) • การเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา (Case-Based Learning)	• ข้อสอบกลางภาค (Mid-term Exam) ทั้งปรนัยและอัตนัย • รูปเล่มรายงานการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ (ใช้ Rubric ตรวจ)
CLO 2: ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้หลักการและแนวคิดการออกแบบ	• การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) • ปฏิบัติการในสตูดิโอและการตรวจแบบรายบุคคล (Studio Practice)	• เกณฑ์รูบริก (Rubric) ประเมินทักษะฝีมือ ความถูกต้องของสเกลและบอร์ดนำเสนอ • การประเมินการนำเสนอโดยคณะกรรมการอาจารย์ และชิ้นงานสอบปฏิบัติปลายภาค
CLO 3: แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีเหตุผล ไม่คัดลอก	• กิจกรรมเวิร์กชอปกระตุ้นไอเดียสร้างสรรค์ (เช่น เทคนิค SCAMPER)	• การสังเกตพฤติกรรม (ความตรงต่อเวลา การเข้าชั้นเรียน)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	วิธีการจัดการสอน/ประสบการณ์การเรียนรู้ตาม CLOs	วิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม CLOs
ผลงาน และความรับผิดชอบ	• การอภิปรายเชิงวิพากษ์เรื่องจรรยาบรรณวิชาชีพและลิขสิทธิ์	• การประเมินโดยเพื่อนร่วมกลุ่ม (Peer Assessment) • บทความสะท้อนคิดรายบุคคล (Self-Reflection Paper)

หมายเหตุ

- แต่ละ CLO ควรมี อย่างน้อย 3 องค์ประกอบ (1) พฤติกรรมที่แสดงออกได้ (2) วิธีสอนที่เหมาะสม (3) วิธีวัดผลที่เชื่อมโยงกับพฤติกรรมนั้น
- วิธีการวัดผลควรหลากหลาย เช่น ข้อสอบ, รายงาน, การประเมินจากเพื่อน, Rubric ฯลฯ

2. แผนการประเมินตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

[ให้ตรงกับแผนที่แสดงการกระจายผลการเรียนรู้ฯ Mapping ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร]

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	กำหนดการประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนของการประเมินผล
CLO 1: อธิบายความรู้หลักการกระบวนการแนวคิดที่เกี่ยวข้องปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ	• การทำใบงานเดี่ยว/กลุ่ม และการนำเสนอผลการศึกษาบริบทการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์	1 - 5	5%
	• ใบงานสรุปองค์ความรู้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และรายงานการวิเคราะห์ฟังก์ชันและพฤติกรรมผู้บริโภค	6, 9, 10	17%
	• การสอบกลางภาค (Mid-term Examination) (ข้อสอบแบบปรนัยและอัตนัยวัดความรู้ความเข้าใจทฤษฎี)	8	20%

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	กำหนดการประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนของการประเมินผล
CLO 2: ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้หลักการและแนวคิดการออกแบบ	• การตรวจผลงานภาพร่างแนวคิดขั้นต้น (Thumbnail Sketch)	7	5%
	• การตรวจความก้าวหน้าและการสร้างแบบจำลองผลิตภัณฑ์สามมิติ (Prototype)	12 - 13	15%
	• การประเมินบอร์ดนำเสนอแนวคิดและการนำเสนอผลงานด้วยวาจา (Design Pitching)	14 - 15	5%
	• การสอบปลายภาค (Final Examination) (ข้อสอบภาคปฏิบัติแก้โจทย์การออกแบบในเวลาที่กำหนด)	16	20%
CLO 3: แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีเหตุผล ไม่คัดลอกผลงาน และความรับผิดชอบต่อหน้าที่	• การประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความมีวินัย การเข้าชั้นเรียนตรงเวลา และการส่งงานตามกำหนด	1 - 15	3%
	• การประเมินแนวคิดจากกิจกรรมเวิร์กชอปความคิดสร้างสรรค์ (SCAMPER Workshop)	5	5%
	• ตรวจสอบบทความสะท้อนคิดรายบุคคล (Reflection Paper) ด้านจรรยาบรรณวิชาชีพและการอ้างอิงแรงบันดาลใจ	11	5%

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	กำหนดการประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนของการประเมินผล
รวมทั้งสิ้น			**100%**

หมวดที่ 4 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก (เขียนในลักษณะอ้างอิง)

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. (2568). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชาหลักการและแนวคิดการออกแบบ (Principles and Concept on Design).** บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ (ถ้ามี) (เขียนในลักษณะอ้างอิง)

เกษมศานต์ รัตนสุวรรณ. (2565). **กระบวนการคิดเชิงออกแบบและการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Design Thinking and Innovation)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลดา พานิชพงษ์. (2564). **หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และจิตวิทยาผู้บริโภค**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

พีระพงษ์ บุญเรือง. (2566). **การออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกายศาสตร์สำหรับนักออกแบบ**. เชียงใหม่: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจริญ. (2563). **องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบเชิงทัศนศิลป์ร่วมสมัย**. นนทบุรี: พี พี มีเดีย.

อภิสิทธิ์ ไล่สัตรูไกล. (2562). **เศรษฐกิจสร้างสรรค์และแนวคิดการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ: ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)

3. เอกสาร แหล่งเรียนรู้และข้อมูลแนะนำ (เขียนในลักษณะอ้างอิง)

ฐานข้อมูลและเว็บไซต์วิชาการด้านการออกแบบ:

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ CEA (https://www.cea.or.th)

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) และระบบคลังความรู้ดิจิทัล (https://www.tcdc.or.th)

ฐานข้อมูลวารสารวิชาการไทย (ThaiJO) สำหรับสืบค้นวิจัยด้านศิลปะและการออกแบบ (https://www.tci-thaijo.org)

หลักสูตรออนไลน์และสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล (e-Learning):

บทเรียนออนไลน์หมวดความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ จากโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (Thailand Cyber University: Thai MOOC)

Creative Commons และเว็บไซต์กรมทรัพย์สินทางปัญญา สำหรับการสืบค้นข้อมูลด้านลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรการออกแบบ (https://www.ipthailand.go.th)

แหล่งเรียนรู้ภาคสนามและนิทรรศการ:

ห้องสมุดสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ และหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ชุมชนหัตถกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมในจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อการลงพื้นที่วิจัยและวิเคราะห์โจทย์การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย

4. การอุทธรณ์ของนักศึกษา

นักศึกษามีสิทธิ์ในการอุทธรณ์ผลการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง หากเห็นว่าไม่ได้รับความเป็นธรรม โดยต้องดำเนินการยื่นคำร้องอุทธรณ์เป็นลายลักษณ์อักษรต่ออาจารย์ผู้สอนหรือคณบดี ภายใน 7 วันทำการ นับจากวันที่มีการประกาศผลการเรียนอย่างเป็นทางการ ทั้งนี้ การพิจารณาผลการอุทธรณ์จะดำเนินการโดยคณะกรรมการคณะและจะมีการแจ้งผลให้ผู้เรียนทราบภายในระยะเวลาไม่เกิน 15 วันทำการ

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

☐ การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำหลักสูตรและคณะ

☐ การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประจำหลักสูตร หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

☐ อื่นๆ (ระบุ) .....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

☐ ปรับปรุงรายวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4

☐ ปรับปรุงรายวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา

☐ อื่นๆ (ระบุ) .....

6. การปรับปรุงการสอน

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(อาจารย์วิชัย เกษอรุณศรี)

อาจารย์ผู้สอน

วันที่ 26 พ.ค 2569

ลงชื่อ.....

(อาจารย์ ดร.สินีนาฏ รามฤทธิ์)

ประธานหลักสูตร

วันที่ 26 พ.ค 2569