

**รายละเอียดของรายวิชา**

**วิทยาลัย/คณะ** วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต **สาขาวิชา** การออกแบบนิเทศศิลป์

**หลักสูตร** ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

**หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รหัส-ชื่อวิชา |  | VCD 475 การออกแบบนิเทศศิลป์เพื่อชุมชนและสังคม | | | 3 | (1-4-4) |
|  |  | (VCD 475 Visual Communication Design for Community and Social) | | |  |  |
| วิชาบังคับร่วม |  | - | | |  |  |
| วิชาบังคับก่อน |  | - | | |  |  |
| ภาคการศึกษา |  | ภาคการศึกษาที่ 2/2567 | | |  |  |
| กลุ่ม |  | กลุ่ม 01/ ชั้นปีที่ 3 สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ | | |  |  |
| ประเภทของวิชา |  | วิชาปรับพื้นฐาน | | |  |  |
|  |  | วิชาศึกษาทั่วไป | | |  |  |
|  |  | วิชาเฉพาะ | | |  |  |
|  |  | วิชาเลือกเสรี | | |  |  |
| อาจารย์ผู้รับผิดชอบ | | อ.ศุภร ชูทรงเดช |  | อาจารย์ประจำ |  |  |
| อาจารย์ผู้สอน | | อ.ศุภร ชูทรงเดช |  | อาจารย์ประจำ |  | อาจารย์พิเศษ |
| สถานที่สอน | | อาคาร 8 ห้อง 802/1 |  | ในที่ตั้ง |  | นอกที่ตั้ง |
| วันที่จัดทำ | | 14 พฤษภาคม 2567 |  |  |  |  |

**หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา**

**1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา**

1) เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในหลักการแนวคิด และทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ เบื้องต้นเกี่ยวกับการศึกษาชุมชน สังคม และทุนทางวัฒนธรรม โดยสามารถออกแบบความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบ

2) เพื่อปรับวิธีคิด ทัศนคติ และกระบวนทัศน์การออกแบบนิเทศฯศิลป์ให้สอดคล้องกับความต้องการกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น ผ่านการฝึกฝนทักษะการปฏิบัติงานทำงานภาคสนามร่วมกับคนท้องถิ่น

3) เพื่อเรียนรู้กระบวนการออกแบบนิเทศศิลป์ ประเภทของสื่อและหน้าที่การออกแบบนิเทศศิลป์ เป็นเครื่องมือสำคัญซึ่งมีหลากหลาย เพื่อการออกแบบที่สอดคล้องเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริง

**หมวดที่ 3 ส่วนประกอบของรายวิชา**

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและฝึกปฏิบัติงานการเก็บข้อมูลทั้งแบบขั้นปฐมภูมิ และทุติยภูมิ เพื่อนำไปสู่การบูรณาการความรู้เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยเน้นองค์ความรู้ในงานด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ ผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการชุมชน และสังคม เช่น การออกแบบอัตตลักษณ์ชุมชน (Corporate Identity) การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Packaging Design) การออกแบบสิ่งพิมพ์ เพื่อโฆษณา (Printing Advertising) เพื่อการโฆษณารณรงค์ทางสังคม (Social Issue Advertising Campaigns) และการออกแบบเพื่อตอบสนองเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นต้น

**2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา**

มี .......3........ชั่วโมง/สัปดาห์ e-mail: suporn.s@rsu.ac.th

Facebook: VCD475\_1/67\_Sec01\_THU-PM

Line: …………………………………

อื่น ระบุ..............................................

หมวดที่ **4** การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง **มีดังต่อไปนี้**

**1.** คุณธรรม จริยธรรม

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| 1.1 | มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม | * สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม * สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมในระหว่างที่ทำโครงงานโดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้นความรับผิดชอบต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน และความไม่ละโมบ | * สังเกตพฤติกรรมการส่งงานจะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษารับผิดชอบต่องาน สามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่นและมีความตรงต่อเวลา |

2**.** ความรู้

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| 2.1 | มีความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการ วิธีการในสาขาวิชาชีพ | * สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหานำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบโฆษณาและและการฝึกปฏิบัติ * มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม * มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา | * ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย * ประเมินจากาการมอบหมาย Project กลางภาค และปลายภาค |
| 2.2 | สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้สื่อ ในงานสร้างสรรค์โฆษณา | * บรรยายโดยใช้ปัญหานำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบ * แนะนำสื่อสาร้างสรรค์แต่ละประเภทและการใช้งาน * มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม * มอบหมายการบ้านให้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ | * ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย * ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ |

3**.** ทักษะทางปัญญา

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| 3.1 | สามารถคิดอย่างสร้างสรรค์ และอย่างเป็นระบบ | * สอนแบบบรรยายและยกกรณีศึกษาต่าง ๆ มอบหมายงานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ | * ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย * ประเมินผลจาก Project กลางภาคและปลายภาค |
| 3.2 | สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหา | * สอนแบบบรรยาย วิจารณ์งานที่ทำ * มอบหมายงาน | * สังเกตพฤติกรรม การนำเสนอผลงาน |

4.ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| 4.1 | มีความสามารถในการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์งานนิเทศศิลป์อย่างมีแบบแผน | * สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน | * สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา * ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย |

5**.** ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการสอน** | **วิธีการประเมินผล** |
| 5.1 | สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้กรณีศึกษาต่าง ๆ นำเสนอได้ | * บรรยาย แนะนำการแก้ไขปัญหาโดยการทดลอง และยกกรณีตัวอย่างในภาวการณ์ปัจจุบัน * มอบหมายงาน | * สังเกตพฤติกรรม |
| 5.2 | มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม | * มอบหมายงาน พร้อมทักษะการใช้เทคโนโลยีร่วมกันกับการนำเสนองานออกแบบ | * ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ |
| 5.3 | มีความสามารถใช้ต่าง ๆได้อย่างเหมาะสม | * มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ | * ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ |

**หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล**

**1. แผนการสอน**

| **สัปดาห์ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **กิจกรรมการเรียนการสอน**  **และสื่อที่ใช้** | **จำนวนชั่วโมง** | **ผู้สอน** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | - แนะนำรายวิชากฎเกณฑ์การจัดระเบียบประเมินผลการศึกษา  - ปรับทัศนคติ Mind Set การในด้านสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เป้าหมายสอดคล้องชุมชน | - เอกสารนำเสนอแผนการสอน  - บรรยายแนวคิดเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนการสอน การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ และสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีฐานแนวคิดสอดคล้องความต้องการของชุมชน  - เปิด Slide ที่เกี่ยวข้องผ่านจอ LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 2. | ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับชุมชน สังคม และวัฒนธรรม (Understanding Culture Base) | - บรรยายนิยามความหมาย เกี่ยวกับ ผู้คนชุมชน และสังคม – พื้นฐานการเรียนรู้ด้านทุนทางวัฒนธรรมความสัมพันธ์ในการออกแบบ  - เปิด Slide และตัวอย่างต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องผ่านจอ LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 3. | - โลกาภิวัตน์กับการออกแบบเพื่อชุมชน (Globalization & Visual Communication Design for Community)  - นักศึกษานำเสนอสิ่งของที่เป็นตัวแทนวัฒนธรรมในชั้นเรียน | - บรรยายนิยามความหมายในหัวข้อ โลกาภิวัตน์ (Globalization) ความสัมพันธ์ต่อบริบท วิถีชีวิตปัจจุบัน  นำเสนอแนวคิด สิ่งของกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม อภิปรายตัวอย่างร่วมกับนักศึกษา  - เปิด Slide ที่เกี่ยวข้องผ่านจอ LCD Projector  - นักศึกษาปฏิบัติในชั้นเรียน | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 4. | - แนวคิดทุนทางวัฒนธรรม แบบแผน ทักษะสำคัญสำหรับการเก็บข้อมูล การลงพื้นที่ภาคสนาม | - บรรยายการเรียนรู้การสำรวจฐานทรัพยากรชุมชนผ่าน 3 ทักษะสำคัญเบื้องต้นสำหรับการเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Research) 1. การสำรวจผ่านการสังเกตการณ์ (Visual Research) 2.เก็บข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์ (Observation Research) 3.สัมภาษณ์บุคคล (Interview Research)  - เปิด Slide ที่เกี่ยวข้อง ผ่าน จอ LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 5. | - ผู้เรียนนำเสนอผลงาน จากการค้นคว้าด้วยตัวเอง  - อภิปรายผลงานออกแบบและประเมินความเข้าใจของนักศึกษาต่อผลงาน | - ฝึกเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ Visual Research / Observation Research / Interview Research ในชั้นเรียน  - อภิปรายตัวอย่างร่วมกับนักศึกษาปฏิบัติงานในชั้นเรียน  - เปิด Slide ที่เกี่ยวข้อง ผ่าน จอ LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 6. | - ฝึกปฏิบัติงานการลงพื้นที่ภาคสนามครั้งที่ 1 ชุมชนในพื้นที่เขตเมือง | - ฝึกเรียนรู้เชิงปฏิบัติการผ่านการใช้ทักษะ ผ่านการทำงานในพื้นที่ชุมชน | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 7. | - นำเสนอแนวคิดการออกแบบเพื่อชุมชน | - อภิปรายผลการเรียนรู้กับผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในงานออกแบบ  - แบ่งกลุ่มทำงาน นำเสนอแนวคิดการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 8. | - ฝึกปฏิบัติงานการลงพื้นที่ภาคสนามครั้งที่ 2 | - ฝึกปฏิบัติงานด้วยทักษะการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ เก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Research)การสำรวจผ่านการสังเกตการณ์ (Visual Research) เก็บข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์ (Observation Research) สัมภาษณ์บุคคล (Interview Research) | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 9. | - การถอดบทเรียนหลังการเก็บข้อมูลภาคสนาม  - การออกแบบสื่อ นักศึกษา ศึกษาวางแผนการใช้สื่อที่เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการชุมชน  -Print Media  -Digital Interactive Media: Internet, social media, Website, | - บรรยายสื่อประชาสัมพันธ์หลากหลายประเภทในการสอบถามความคิดเห็น อภิปรายผลการทำงานพื้นที่ภาคสนาม วิเคราะห์ และประเมินผล แนวทางการออกแบบ เพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์  - เปิด Slide ที่เกี่ยวข้องผ่านจอ LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 10. | -การออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์ (Conceptual Framework)  -กระบวนการทำงานออกแบบ (Design Process) | - บรรยายกระบวนการออกแบบความคิดสร้างสรรค์ในงานสื่อ (Design Thinking Process) และทำความเข้าใจแนวคิด ตอบสนองความต้องการของผู้คนด้วยการออกแบบ (Human Centered Design)  - บรรยาย จับประเด็น และฝึกการสืบค้นข้อมูล  - ปฏิบัตินักศึกษานำเสนอผลงานผ่าน LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 11. | - การถอดอัตลักษณ์ชุมชน/ เรื่องราวสู่งานออกแบนิเทศศิลป์  - นำเสนอผลงานออกแบบและประเมินความเข้าใจของนักศึกษาต่อผลงาน | - นักศึกษาค้นคว้าข้อมูล  -เปิด Slide ที่เกี่ยวข้องผ่านจอ LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 12. | - นำเสนอโครงการออกแบบสำหรับ Final Project (Proposal) | - นักศึกษานำเสนอแนวคิดการออกแบบอิสระ: การออกแบบนิเทศศิลป์เพื่อชุมชน Final Project (Proposal) | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 13. | - ตรวจงาน: ร่างออกแบบจากภาคสนามครั้งที่ 1 ในพื้นที่ชุมชน  - นักศึกษานำเสนองานของแต่ละกลุ่มทำงาน ในการออกแบบสื่อต่าง ๆ | - นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการออกแบบโครงการออกแบบครั้งที่ 1  - เปิดรับฟังความเห็นและข้อเสนอแนะจากตัวแทนชุมชน สรุปการเรียนรู้  - นำเสนอผลงานผ่าน LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 14. | - ตรวจงานความคืบหน้า ครั้งที่ 1: ออกแบบจากภาคสนามครั้งที่ 2 ในพื้นที่ชุมชน  - นักศึกษานำเสนองานของแต่ละกลุ่มทำงาน ในการออกแบบสื่อต่าง ๆ | - นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการออกแบบโครงการออกแบบครั้งที่ 2 เปิดรับฟังความเห็นและข้อเสนอแนะ สรุปการเรียนรู้  - นำเสนอผลงานผ่าน LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| 15. | - ตรวจงานความคืบหน้า ครั้งที่ 2: ผลงานออกแบบโครงการออกแบบ Final Project  - นักศึกษานำเสนองานของแต่ละคนการถ่ายทอดความคิดและความหมายไปยังกลุ่มเป้าหมาย ในการออกแบบสื่อต่าง ๆ | - นักศึกษาแต่ละคนนำเสนอผลงานการออกแบบโครงงานปลายภาคเรียน เปิดรับฟังความเห็นและข้อเสนอแนะ สรุปการเรียนรู้  - นำเสนอผลงานผ่าน LCD Projector | 3 | อ.ศุภร ชูทรงเดช |
| รวม | | | 45 |  |

**2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

| **ผลการเรียนรู้** | **วิธีการประเมินผลการเรียนรู้** | **สัปดาห์ที่ประเมิน** | **สัดส่วนของการประเมินผล** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.1, 2.3, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2 | **การนำเสนอ ผลงานของ นศ.**  **ตลอดจนสอบประเมินความเข้าใจกับวิชาออกแบบ** | 3,  6,  10,  15 | **โครงงาน**  65 % |
| **1.1, 2.3, 3.1,**  **3.2, 4.1,** 5.1, **5.2** | **การศึกษาค้นคว้า การวิเคราะห์ การนำเสนอ โครงงาน** | **ตลอดภาคการศึกษา** | 20 % |
| 1.1, 2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2 | **การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปรายผล และเสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน** | **ตลอดภาคการศึกษา** | 15% |

##### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

**1. ตำราและเอกสารหลัก**

* สุริชัย หวันแก้ว. เผชิญหน้าโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมซ นโยบายวัฒนธรรมในบริบทใหม่. โรงพิมพ์เดือนตุลา. 2547
* อนันท์ กาญจนพันธุ์. มิติชุมชน: วิธีคิดท้องถิ่นว่าด้วยสิทธิ อำนาจ และการจัดการทรัพยากร. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) 2544
* โครงการออกแบบอัตลักษณ์ชุมชน และพัฒนาทักษะอาชีพที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน. เป็นเรื่อง เป็นเรา: คู่มือกระบวนการถอดอัตลักษณ์. กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) หน่วยปฏิบัติการวิจัยด้านการออกแบบเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
* IDEO.org. The Field Guide to Human-Centered Design. Canada.2015

**2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ**

* อารีย์ นัยพินิจ, ภัทรพงษ์ เกริกสกุล, ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร (2557). “การปรับตัวภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์” บทความออนไลน์. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2557.
* สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. เอกสารถอดบทเรียน: กิจกรรมการอบรมให้ความรู้เรื่องการปรับปรุงผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม และเรื่องมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.). 2564

**3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ**

เว็บไซต์ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิชา อาทิเช่น:

* http://adsoftheworld.tumblr.com/
* http://adsoftheworld.com/taxonomy/media/ambient
* http://www.marketeer.co.th/inside\_detail.php?inside\_id=2568
* http://www.youtube.com/watch?v=QvJoc8oEays&feature=fvst
* http://www.youtube.com/watch?v=S2sj3Gt\_0sQ&feature=related

**หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

**1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

นักศึกษาเข้าประเมินโดยแบบสอบถาม จากทางคณะในรายวิชา

**2. กลยุทธ์การประเมินการสอน**

อาจารย์ในสาขาเข้าร่วมในการตรวจประเมินในแต่ละ Project และผลการเรียน การเข้าเรียนของนักศึกษา

**3. การปรับปรุงการสอน**

การ Update ในวิชา ผู้ทรงคุณวุฒิ(กรรมการกำกับมาตรฐาน) จะร่วมวิเคราะห์ นำเสนอในการปรับปรุงในแต่ละภาคการศึกษาเมื่อ เสร็จสิ้นการเรียนการสอนแล้ว

**4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

สัมภาษณ์นักศึกษา ......................................................................

การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา…………………………………….

การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา............................

การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ................................................................

รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.............................

แบบสำรวจ/แบบสอบถาม............................................................

อื่น ๆ ระบุ....................................................................................

**5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

ผลจากการประเมินของนักศึกษาจะทำให้ทราบได้ถึงความน่าสนใจในวิชา รวมทั้งการได้รับคำวิจารณ์ของกรรมการกำกับมาตรฐานในรายวิชา ทั้งสองส่วนนำมาปรับปรุงเพื่อให้รายวิชามีความน่าสนใจ และ Update ข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงรายวิชาต่อไป