



รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ สาขาวิชา มัลติมีเดีย
 หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา มัลติมีเดีย ฉบับปี พ.ศ. 2564

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

MMD412	การวิจัยสำหรับมัลติมีเดีย (Research for Multimedia)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/68	
กลุ่ม	01	
ประเภทของวิชา	<input type="checkbox"/> วิชาปรับพื้นฐาน <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.ดร.จิรัชมา วิเชียรปัญญา	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ดร.จิรัชมา วิเชียรปัญญา	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน	อาคาร 15 มหาวิทยาลัยรังสิต	<input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง <input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	12 มกราคม 2569	

หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. หัวข้อที่มีชั่วโมงการสอนจริงที่ไม่เป็นไปตามแผน (เขียนเฉพาะไม่เป็นไปตามแผน)

หัวข้อ	จำนวนชั่วโมงตามแผนการสอน	จำนวนชั่วโมงที่สอนจริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจากแผนการสอน เกิน 25%	การดำเนินการเพื่อการปรับปรุงการสอน
ไม่มี				

2. หัวข้อที่ไม่ได้สอนตามแผน

หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน	นัยสำคัญของหัวข้อต่อผล การเรียนรู้ของรายวิชาและหลักสูตร	แนวทางชดเชย
ไม่มี		

3. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

1. คุณธรรม จริยธรรม						
PLOs	ผลการเรียนรู้ CLOs	วิธีการสอน	วิธีประเมินผล	ผลการประเมิน ร้อยละ	คะแนน	ข้อเสนอแนะ เพื่อการปรับปรุง
1.5	มีความเคารพและปฏิบัติตาม จรรยาบรรณทางวิชาการและ วิชาชีพด้านการวิจัยและมัลติมีเดีย	1. สอดแทรกประเด็นจรรยาบรรณ และกรณีศึกษาจรรยาบรรณการวิจัย การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ มัลติมีเดียระหว่างการเรียนการสอน 2. มอบหมายให้นักศึกษาศึกษาแนวคิด การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ตามคุณลักษณะของแนวคิดการ ออกแบบที่เลือกศึกษา	1. ประเมินจากการมีส่วนร่วมใน การแสดงความคิดเห็นประเด็น จรรยาบรรณของกรณีศึกษา 2. ประเมินจากผลงานออกแบบ ที่นักศึกษาได้สร้างสรรค์เป็น รายบุคคล (15 คะแนน)	100.00	5.00	

(ให้นำข้อมูลจากผลการประเมินจริยธรรมมาคำนวณเป็นร้อยละ โดยคิดจากจำนวนนักศึกษาที่มีจริยธรรมตามที่กำหนดมากกว่า 60% เทียบกับนักศึกษาทั้งหมด และเทียบเป็นคะแนน 0 - 5 เช่น จำนวนนักศึกษาที่บรรลุจริยธรรม 60% ขึ้นไปจำนวน 8 คน จาก 8 คน คิดเป็น 100% เทียบเป็นคะแนน 5.00 คะแนน)

2. ความรู้						
PLOs	ผลการเรียนรู้ CLOs	วิธีการสอน	วิธีประเมินผล	ผลการประเมิน ร้อยละ	คะแนน	ข้อเสนอแนะ เพื่อการปรับปรุง
2.1	มีความรู้และความเข้าใจในแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และวิธีการใน สาขาวิชาวิจัย การออกแบบและ มัลติมีเดีย	1. บรรยายเนื้อหาทฤษฎีวิชา 2. ทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการทำวิจัย เช่น การตั้งคำถามวิจัย วัตถุประสงค์ หรือ วิธีดำเนินการวิจัย เป็นต้น 3. ทดสอบย่อย	1. ประเมินจากแบบฝึกหัด ที่ทำในชั้นเรียน (10 คะแนน) 2. ประเมินจากการทดสอบ (15 คะแนน)	87.50	4.38	

(ให้นำข้อมูลจากผลการประเมินความรู้มาคำนวณเป็นร้อยละ โดยคิดจากจำนวนนักศึกษาที่ผ่านตามเกณฑ์การประเมินที่ 60% หรือ เกรด C เทียบกับนักศึกษาทั้งหมด และ เทียบเป็นคะแนน 0-5 เช่น จำนวนนักศึกษาที่ผ่าน 60% จำนวน 7 คน จาก 8 คน คิดเป็น 87.50% เทียบเป็นคะแนน 4.38 คะแนน)

3. ทักษะทางปัญญา						
PLOs	ผลการเรียนรู้ CLOs	วิธีการสอน	วิธีประเมินผล	ผลการประเมิน ร้อยละ	คะแนน	ข้อเสนอแนะ เพื่อการปรับปรุง
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะ กับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพ มัลติมีเดียด้วยกระบวนการวิจัย เชิงออกแบบได้อย่างเหมาะสม	1. มอบหมายให้นักศึกษาพัฒนา โครงร่างงานวิจัยและสร้างสรรค์ งานมัลติมีเดีย 2. การแสดงความคิดเห็นและ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในโจทย์ หรือ ประเด็นปัญหารวมทั้งความเหมาะสม ของการสร้างสรรค์สื่อเพื่อแก้ปัญหา ต่างๆ	ประเมินจากคุณภาพของที่มา และความสำคัญของปัญหา รวมทั้งกระบวนการออกแบบ งานวิจัยจากโครงร่างงานวิจัย ที่นักศึกษาได้พัฒนาขึ้น และ มีส่วนร่วมในการให้ความคิดเห็น และการอภิปรายร่วมกัน (40 คะแนน)	75.00	3.75	

(ให้นำข้อมูลจากผลการประเมินทักษะมาคำนวณเป็นร้อยละ โดยคิดจากจำนวนนักศึกษาที่มีทักษะตามที่กำหนดมากกว่า 60% เทียบกับนักศึกษาทั้งหมด และ
เทียบเป็นคะแนน 0-5 เช่น จำนวนนักศึกษาที่บรรลุทักษะ 60% ขึ้นไปจำนวน 6 คนจาก 8 คน คิดเป็น 75.00% เทียบเป็นคะแนน 3.75 คะแนน)

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ						
PLOs	ผลการเรียนรู้ CLOs	วิธีการสอน	วิธีประเมินผล	ผลการประเมิน ร้อยละ	คะแนน	ข้อเสนอแนะ เพื่อการปรับปรุง
5.1	สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไข ปัญหาโดยใช้ศาสตร์ด้านการ สื่อสารและมัลติมีเดีย สารสนเทศ ทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดง สถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้อง อย่างสร้างสรรค์	1. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า วิทยานิพนธ์ด้านการออกแบบและ สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย 2. มอบหมายให้นักศึกษาวิเคราะห์ ผลงานวิจัยด้านการสื่อสารและ สื่อมัลติมีเดียที่สามารถแก้ไขปัญหา ต่างๆ ในแต่ละด้าน เช่น ด้านการศึกษา สาธารณสุข การประกอบธุรกิจ ฯลฯ เป็นต้น	ประเมินจากรายงานผล การศึกษาวิทยานิพนธ์ด้าน การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ มัลติมีเดีย และผลการศึกษาการ นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ใน ด้านต่างๆ (20 คะแนน)	75.00	3.75	

(ให้นำข้อมูลจากผลการประเมินทักษะมาคำนวณเป็นร้อยละ โดยคิดจากจำนวนนักศึกษาที่มีทักษะตามที่กำหนดมากกว่า 60% เทียบกับนักศึกษาทั้งหมด และ
เทียบเป็นคะแนน 0-5 เช่น จำนวนนักศึกษาที่บรรลุทักษะ 60% ขึ้นไปจำนวน 6 คนจาก 8 คน คิดเป็น 75.00% เทียบเป็นคะแนน 3.75 คะแนน)

3.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการอุดมศึกษา

มาตรฐานการอุดมศึกษา ด้านผลลัพธ์ผู้เรียน	เทียบเคียงกับ PLO	ผลการประเมินผลลัพธ์ ผู้เรียน
1. บุคคลผู้เรียนรู้ (Learner Person)	มีความรู้และความเข้าใจในแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และวิธีการในสาขาวิชาวิจัย การ ออกแบบและมัลติมีเดีย	4.38
2. ผู้ร่วมสร้างนวัตกรรม (Innovative Co-Creator)	สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการ แก้ไขปัญหาในวิชาชีพมัลติมีเดียด้วย กระบวนการวิจัย เชิงออกแบบได้อย่างเหมาะสม	3.75
3. ความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizen)	มีความเคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณ ทางวิชาการและวิชาชีพด้านการวิจัยและ มัลติมีเดีย	5.00

หมวดที่ 3 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

1. จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน (ณ วันหมดกำหนดการเพิ่มถอน)	8	คน
2. จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา	8	คน
3. จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W)		คน
4. จำนวนนักศึกษาขาดสอบ (F)	1	คน
5. จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ	8	คน
6. การกระจายระดับคะแนนของผู้เข้าสอบ (เกรด)		

ระดับคะแนน (เกรด)	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
A	2	25.00
B+	-	-
B	1	12.50
C+	3	37.50
C	1	12.50
D+	-	-
D	-	-
F	1	12.50
F (ขส.)	-	-
I	-	-
IP	-	-
รวม	8	100.00

5. ปัจจัยที่มีทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ

ไม่มี

6. ผลการทวนสอบรายวิชาโดยคณะกรรมการทวนสอบ (คณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ หรือคณะกรรมการที่แต่งตั้งโดยคณะวิชา/ภาควิชา)

หัวข้อและรายละเอียดการทวนสอบ	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง
1. วัตถุประสงค์ของรายวิชากับมาตรฐานผลการเรียนรู้	✓	
2. เนื้อหาการสอนครบถ้วนตามคำอธิบายรายวิชา	✓	
3. การวัดประเมินผล ตรงตามเนื้อหาการสอน	✓	
4. เกณฑ์การวัดประเมินผล ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด	✓	
ข้อเสนอแนะอื่นๆ		
.....		

7. สรุปผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

7.1 การทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ ในแต่ละด้านในภาพรวมถือว่าผ่าน

ตารางแสดงการคำนวณคะแนนที่ได้เทียบคะแนนจากอัตราร้อยละที่ผ่านในแต่ละ PLOs

ผลลัพธ์การเรียนรู้	ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา	คะแนน
PLO 1.5	คุณธรรมจริยธรรม	นักศึกษาทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 100.00	5.00
PLO 2.1	ความรู้	นักศึกษาทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 87.50	4.38
PLO 3.4	ทักษะทางปัญญา	นักศึกษาทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 75.00	3.75
PLO 5.1	การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ	นักศึกษาทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 75.00	3.75
โดยรวมนักศึกษาทุกคนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้			4.22

หมวดที่ 4 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก

อุปสรรคในการใช้แหล่งทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
ไม่มี	

2. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

อุปสรรคด้านการบริหารและองค์กร	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
ไม่มี	

หมวดที่ 5 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แบบเอกสาร)

1.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา

คะแนนการประเมินอาจารย์จากนักศึกษา

กลุ่มเรียน	ผลการประเมิน
01	

1.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ในภาพรวมของนักศึกษา

โดยรวมนักศึกษามีผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

1.3 การกระจายของคะแนนพิจารณา Class GPA

Class GPA เท่ากับ 2.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 20.40

1.4 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1

.....

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

2.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น

.....

(ระบุข้อวิพากษ์ทั้งที่เป็นจุดแข็งและจุดอ่อน)

2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1

.....

หมวดที่ 6 แผนการปรับปรุง

1. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงานของรายวิชาครั้งที่ผ่านมา

แผนการปรับปรุงของภาคเรียน/ ปีการศึกษาที่ผ่านมา	ผลการดำเนินการ	เหตุผลไม่ได้ปรับปรุง
เพิ่มบรรยากาศให้มีส่วนร่วมนำเสนอความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น	<input checked="" type="checkbox"/> ปรับปรุงแล้ว <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปรับปรุง <input type="checkbox"/> ปรับปรุงยังไม่สมบูรณ์	

(ระบุแผนการปรับปรุงที่เสนอในภาคการศึกษา/ปีการศึกษาที่ผ่านมาและอธิบายผลการดำเนินการตามแผน
ถ้าไม่ได้ดำเนินการหรือไม่เสร็จสมบูรณ์ในระบุเหตุผล)

2. การดำเนินการอื่นๆ ในการปรับปรุงรายวิชา

.....

(อธิบายการปรับปรุงโดยย่อ เช่น ปรับเปลี่ยนวิธีการสอนสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษานี้ การขออุปกรณ์
การสอนแบบใหม่ เป็นต้น)

3. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแผนการปรับปรุง	กำหนดเวลาที่แล้วเสร็จ	ผู้รับผิดชอบ
ปรับเวลาในการทำโครงงานวิจัยให้ เหมาะสมมากขึ้น	2/2568	ผศ.ดร.จิรัชมา วิเชียรปัญญา

4. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

.....

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ดร.จิรัชมา วิเชียรปัญญา

วันที่รายงาน 12 มกราคม 2569

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ผศ.ดร.สำราญ แสงเดือนฉาย

วันที่รายงาน 12 มกราคม 2569