มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ **ภาควิชา** มัลติมีเดีย

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต **สาขาวิชา** มัลติมีเดีย ฉบับปี พ.ศ. 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

MMD313	การสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่องานมัลติมีเดีย (Content Creation for Multimedia)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01, 02	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ■ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.ดร.จิรัชฌา วิเชียรปัญญา	■ อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ดร.จิรัชฌา วิเชียรปัญญา	■ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน	อาคาร 15 มหาวิทยาลัยรังสิต	■ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	8 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหาสารสนเทศและผู้ใช้ รวมทั้งกระบวนการค้นหาและรวบรวมเนื้อหาสารสนเทศ

2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศทั้งรูปแบบและเนื้อหาขึ้นมาใหม่ได้

3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์การปรับแต่งเนื้อหาสารสนเทศมาใช้กับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

2. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ การปรับแต่งสารสนเทศ การศึกษาผู้ใช้ การค้นหา รวบรวม คัดเลือก และประเมินเนื้อหา การวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา การออกแบบเนื้อหาและส่วนเชื่อมต่อประสานกับผู้ใช้ การผลิตเนื้อหาสำหรับงานมัลติมีเดีย การเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การประเมินคุณภาพเนื้อหา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี .....3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ■ e-mail: jiracha.v@rsu.ac.th
- ■ Facebook: จิรัชฌา วิเชียรปัญญา
- ■ Line:
- □ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)

1. (1.2) นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจในศาสตร์ที่หลากหลายเพื่อการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย

2. (2.1) นักศึกษามีทักษะการคิดเชิงระบบเพื่อนำไปสู่การค้นหา การวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการและปรับแต่งข้อมูลเนื้อหาสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย

3. (3.3) นักศึกษาเคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพกับการออกแบบ รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่อผลงานที่สร้างสรรค์

4. (4.1) นักศึกษาติดตามความก้าวหน้าทางวิทยาการสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่องานมัลติมีเดียทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพในสังคมดิจิทัล

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้รายวิชาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อมโยงของ CLOs กับ PLOs

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) ดังนี้:

PLO 1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสาร การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย และศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย

PLO 2 มีทักษะการคิดเชิงออกแบบ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาอย่างเป็นระบบ การบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่างๆ การสื่อสารและการนำเสนอผลงานเชิงสร้างสรรค์

PLO 3 มีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา เคารพ และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ให้เกียรติและเคารพในผลงานสร้างสรรค์ของผู้อื่น

PLO 4 กระตือรือร้นในการเรียนรู้ สามารถติดตามความก้าวหน้าของวิทยาการสมัยใหม่ ปรับตัวในการทำงาน ใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นภายใต้วัฒนธรรมดิจิทัล กล้าคิด กล้าทำ และกล้านำเสนอเชิงสร้างสรรค์

ตารางแสดงความรับผิดชอบหลักของ CLOs ต่อ PLOs (✓ = ความสัมพันธ์หลัก/รับผิดชอบหลัก)

Course Learning Outcomes	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4
CLO 1: มีความรู้และความเข้าใจในศาสตร์ที่หลากหลายเพื่อการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย	✓			
CLO 2: มีทักษะการคิดเชิงระบบเพื่อนำไปสู่การค้นหา การวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการ และปรับแต่งข้อมูลเนื้อหาสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย		✓		
CLO 3: เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพการออกแบบ รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่อผลงานที่สร้างสรรค์			✓	
CLO 4: ติดตามความก้าวหน้าทางวิทยาการสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่องานมัลติมีเดียทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพในสังคมดิจิทัล				✓

2. ความสอดคล้อง Course Learning Outcome (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ

(สำหรับหลักสูตรที่ใช้ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565 เท่านั้น)

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ ดังนี้:

ความรู้ (1.2) นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจในศาสตร์ที่หลากหลายเพื่อการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย

ทักษะ (2.1) นักศึกษามีทักษะการคิดเชิงระบบเพื่อนำไปสู่การค้นหา การวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการ และปรับแต่งข้อมูลเนื้อหาสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย

จริยธรรม (3.3) นักศึกษาเคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพการออกแบบ รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่อผลงานที่สร้างสรรค์

ลักษณะบุคคล (4.1) นักศึกษาติดตามความก้าวหน้าทางวิทยาการสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่องานมัลติมีเดียทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพในสังคมดิจิทัล

Course Learning Outcomes (CLOs)	1. ความรู้			2. ทักษะ				3. จริยธรรม			4. ลักษณะบุคคล		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3
CLO 1: มีความรู้และความเข้าใจในศาสตร์ที่หลากหลายเพื่อการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย		✓											
CLO 2: มีทักษะการคิดเชิงระบบเพื่อนำไปสู่การค้นหา การวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการ และปรับแต่งข้อมูลเนื้อหาสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย				✓									
CLO 3: เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพการออกแบบ รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่อผลงานที่สร้างสรรค์										✓			
CLO 4: ติดตามความก้าวหน้าทางวิทยาการสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่องานมัลติมีเดียทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพในสังคมดิจิทัล											✓		

3. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ความรู้

PLO 1: มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสาร การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย และศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย			
PLOs	**สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)**	**วิธีการสอน**	**วิธีการประเมินผล**
1	1.2 มีความรู้และความเข้าใจในศาสตร์ที่หลากหลายเพื่อการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย	1. บรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับเนื้อหาและสารสนเทศกับผู้ใช้ การจัดกระทำเนื้อหา การออกแบบกราฟิก การเผยแพร่ และประเมินผลเนื้อหาสารสนเทศ 2. มอบหมายงานค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาในหัวข้อที่นักศึกษาสนใจและตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน	1. ประเมินจากการทดสอบ (15 คะแนน) 2. ประเมินจากคุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูลเนื้อหาที่ได้จากการค้นคว้า (10 คะแนน)

2. ทักษะ

PLO 2: มีทักษะการคิดเชิงระบบเพื่อนำไปสู่การค้นหา การวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการ และปรับแต่งข้อมูลเนื้อหาสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย			
PLOs	**สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)**	**วิธีการสอน**	**วิธีการประเมินผล**
2	2.1 มีทักษะการคิดเชิงระบบเพื่อนำไปสู่การค้นหา การวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการ และปรับแต่งข้อมูลเนื้อหาสำหรับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย	1. มอบหมายงานวิเคราะห์ สังเคราะห์ และจัดทำบทคัดย่อในหัวข้อเนื้อหาที่นักศึกษาเลือกและตรงกับความต้องการของผู้ใช้ 2. มอบหมายงานกลุ่มๆ ละ 3 คน สร้างสรรค์อินโฟกราฟิกที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้	1. ประเมินจากคุณภาพและความถูกต้องของการสรุปย่อเนื้อหาและบทคัดย่อ (15 คะแนน) 2. ประเมินจากคุณภาพความถูกต้อง และความสวยงามของอินโฟกราฟิกที่สร้างสรรค์ (35 คะแนน)

3. จริยธรรม

PLO 3: เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพการออกแบบ รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่อผลงานที่สร้างสรรค์			
PLOs	**สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)**	**วิธีการสอน**	**วิธีการประเมินผล**
3	3.3 เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพการออกแบบ รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่อผลงานที่สร้างสรรค์	1. สอดแทรกจรรยาบรรณเกี่ยวกับการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเนื้อหาและกราฟิก 2. มอบหมายงานออกแบบกราฟิกประกอบข้อมูลเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ในหัวข้อที่นักศึกษาเลือก	ประเมินผลจากการออกแบบกราฟิกประกอบข้อมูลเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ในหัวข้อที่นักศึกษาเลือก (15 คะแนน)

4. ลักษณะบุคคล

PLO 4: ติดตามความก้าวหน้าทางวิทยาการสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่องานมัลติมีเดียทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพในสังคมดิจิทัล			
PLOs	**สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)**	**วิธีการสอน**	**วิธีการประเมินผล**
4	4.1 ติดตามความก้าวหน้าทางวิทยาการสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่องานมัลติมีเดียทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพในสังคมดิจิทัล	1. สอดแทรกความก้าวหน้าด้านเนื้อหาการออกแบบ และสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียในขณะที่บรรยายเรื่องต่างๆ 2. มอบหมายงานกลุ่มศึกษาความต้องการเนื้อหาและสื่อมัลติมีเดียของผู้ใช้ในหน่วยงานราชการหรือเอกชน (User study)	ประเมินผลจากรายงานการศึกษาความต้องการเนื้อหาและสื่อมัลติมีเดียของผู้ใช้ (10 คะแนน)

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	- แนะนำเนื้อหารายวิชา วัตถุประสงค์ แนวการสอน และการวัดผล - ทดสอบก่อนเรียน	4	- กำหนดกฎ กติกาของการเรียนการสอน เช่น การเข้าชั้นเรียน การนำเสนองาน และการส่งงาน - ทดสอบก่อนเรียน	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
2	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสารสนเทศ	1,4	- บรรยายโดยใช้ Power Point - แลกเปลี่ยนเรียนรู้บทบาท และความสำคัญของเนื้อหาสารสนเทศ	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
3	แหล่งสารสนเทศ	1,2	- บรรยายโดยใช้ Power Point - มอบหมายให้ผู้เรียนค้นหาแหล่งสารสนเทศทางด้านการสร้างสรรค์การออกแบบและผลิตสื่อมัลติมีเดีย	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
4	การปรับแต่งสารสนเทศ	1,2	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปรายถึงความสำคัญของการปรับแต่งสารสนเทศกับการสร้างสรรค์ผลงานมัลติมีเดีย	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
5	การศึกษาผู้ใช้และพฤติกรรมสารสนเทศ	1,4	- บรรยายโดยใช้ Power Point - มอบหมายงานกลุ่มให้นักศึกษาดำเนินการศึกษาผู้ใช้ด้วยวิธีการสัมภาษณ์บุคคลที่สังกัดหน่วยงานต่างๆ ที่มีความต้องการใช้สารสนเทศ จำนวน 1 หน่วยงาน	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
6	การคัดเลือกและประเมินสารสนเทศ	1,2,4	- บรรยายโดยใช้ Power Point - นำเสนอรายงานการศึกษาผู้ใช้เป็นรายกลุ่ม - มอบหมายการคัดเลือกสารสนเทศในหัวข้อที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ที่ได้ศึกษามาเป็นรายบุคคล	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
7	การวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ	1,2	- บรรยายโดยใช้ Power Point - นำเสนอผลการคัดเลือกสารสนเทศเป็นรายบุคคล - มอบหมายให้นักศึกษาเรียบเรียงเนื้อหาที่มาจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ จำนวน 1 เรื่อง	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
8	**พักการจัดการเรียนการสอน (Term break)**				
9	การจัดทำบทคัดย่อ	1,2	- บรรยายโดยใช้ Power Point - มอบหมายให้จัดทำบทคัดย่อจากบทความที่กำหนดให้เป็นรายบุคคล - มอบหมายการจัดทำบทคัดย่อของเอกสารที่ผ่านการคัดเลือกและประเมินเพื่อจัดทำโครงงานการสร้างสรรค์ “อินโฟกราฟิก”	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
10	สื่อใหม่กับการพัฒนาสารสนเทศ	1,4	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปรายถึงคุณประโยชน์ และผลกระทบของสื่อใหม่ต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบธุรกิจ	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
11	อินโฟกราฟิก	1,2	- บรรยายโดยใช้ Power Point - นำเสนองานการออกแบบเนื้อหาเพื่อการนำเสนอสารสนเทศและความรู้เป็นรายบุคคล - มอบหมายงานกลุ่มให้นักศึกษาเขียนโจทย์เชิงสร้างสรรค์ (creative brief) โครงงานอินโฟกราฟิก	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
12	พื้นฐานการออกแบบ	1,3	- บรรยายโดยใช้ Power Point - กิจกรรมวิเคราะห์ “องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ” จากภาพที่กำหนดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
13	การออกแบบเนื้อหา	1,2,3	- บรรยายโดยใช้ Power Point - มอบหมายงานการจัดทำ (ร่าง) อินโฟกราฟิก เป็นรายบุคคล - ออกแบบเนื้อหาของบทคัดย่อตามความต้องการของผู้ใช้จำนวน 3 เรื่อง	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
14	การออกแบบกราฟิก	1,2,3	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ออกแบบกราฟิกของเนื้อหาที่ได้ศึกษามาจำนวน 3 เรื่อง - จัดทำอินโฟกราฟิกคนละ 3 เรื่อง	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
15	การเผยแพร่สารสนเทศ	1,2,3	- บรรยายโดยใช้ Power Point - นำเสนอผลงานอินโฟกราฟิก (ครั้งที่ 1)	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
16	การประเมินคุณภาพสื่อและสารสนเทศ	1,2,3	- บรรยายโดยใช้ Power Point - นำเสนอผลงานอินโฟกราฟิก (ครั้งที่ 2)	3	ผศ.ดร.จิรัชฌา
17	**ทดสอบความรู้**				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.2	- ประเมินจากคุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูลเนื้อหาที่ได้จากการค้นคว้า และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%
	- ประเมินจากการทดสอบ	17	15%
2.1	- ประเมินจากคุณภาพและความถูกต้องของการสรุปย่อเนื้อหาและบทคัดย่อ	3 - 4, 6 - 9	15%
	- ประเมินจากคุณภาพ ความถูกต้องและสวยงามของอินโฟกราฟิกที่สร้างสรรค์	11, 13 - 16	35%
3.3	- ผลการออกแบบกราฟิกของเนื้อหาที่ได้จากการสังเคราะห์ รวมทั้งการมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นจริยธรรมการออกแบบกราฟิก	12 - 16	15%
4.1	- รายงานการศึกษาความต้องการเนื้อหาและสื่อมัลติมีเดียของผู้ใช้ รวมทั้งกิจกรรมในชั้นเรียน	1,2,5,6,10	10%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

จิรัชฌา วิเชียรปัญญา. (2564). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชา MMD313 การพัฒนาสารสนเทศเพื่องานมัลติมีเดีย (Information Development for Multimedia).** ปทุมธานี : สาขาวิชามัลติมีเดีย วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Power Point ประกอบการบรรยายในระบบ Google Meet ของมหาวิทยาลัยรังสิต

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

แนวทางการจัดทำ Information Repackaging ของ UNESCO

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลกระบวนวิชาโดยนักศึกษา

- ☑ การประเมินประสิทธิภาพการสอนโดยนักศึกษา
- ☐ แบบประเมินกระบวนวิชา
- ☐ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- ☐ การสะท้อนคิด จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- ☐ ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนรู้

- ☑ แบบประเมินผู้สอน
- ☐ สะท้อนโดยนักศึกษา
- ☐ ผลการสอบ
- ☐ การทวนสอบผลประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
- ☑ การประเมินโดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ
- ☐ การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

- ☐ สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- ☐ การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- ☑ อื่นๆ ข้อแนะนำจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

4. กระบวนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาของนักศึกษา

- ☑ มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบรายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำภาควิชาและคณะ
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของกระบวนวิชา

- ☑ ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4
- ☐ ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา