



มหาวิทยาลัยราชภัฏ

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ คณะดิจิทัลอาร์ต

ภาควิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต

หลักสูตร วิชาศิลปะบัณฑิต

ฉบับปี พ.ศ. 2569

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DGA 131	โปรแกรมประยุกต์ดิจิทัลอาร์ต 1 (Digital Art Applications I)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	s/2569	
กลุ่ม	01, 02, 03, 04, 05	
ประเภทของวิชา	☒ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☐ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ. ดร.ณิ พึ่งวงษ์ญาติ	☒ อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ. ดร.ณิ พึ่งวงษ์ญาติ	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
	อ.พนัญ กาแก้ว	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
	อ.หทัยชนก เขียวทอง	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน	คณะดิจิทัลอาร์ต	☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	5 มิถุนายน 2569	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการพื้นฐานของงานดิจิทัลอาร์ต การจัดการภาพดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI ในงานออกแบบได้(K)
- 2) เพื่อให้นักศึกษาสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยใช้โปรแกรมพื้นฐาน (S)
- 3) เพื่อให้นักศึกษาใช้โปรแกรมและเครื่องมือ AI ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีจริยธรรมและเคารพทรัพย์สินทางปัญญา (E)
- 4) เพื่อให้นักศึกษาแสดงความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบในการพัฒนาผลงานดิจิทัลอาร์ต และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม (C)

2. คำอธิบายรายวิชา

การใช้โปรแกรมพื้นฐานและเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับการสร้างผลงานดิจิทัลอาร์ต ศึกษาการจัดการไฟล์ภาพ 2 มิติในหลากหลายรูปแบบ การเลือกใช้สี การตกแต่งและปรับปรุงภาพ และการออกแบบด้วยวิธีการที่ใช้พิกเซลและเวกเตอร์ รวมถึงวิเคราะห์ผลงานศิลปะและสำรวจการประยุกต์ใช้ AI เพื่อพัฒนาแนวคิดในการออกแบบ

This course examines the application of basic software and artificial intelligence (AI) tools in the creation of digital art. It encompasses the management of two-dimensional image files in various formats, principles of color selection, techniques of image editing and enhancement, and design methodologies utilizing both pixel-based and vector-based systems. Additionally, students will engage in the analysis of artworks and investigate the integration of AI technologies to support the development and refinement of conceptual design ideas.

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☐ e-mail :.....

☒ Facebook :กลุ่มวิชา ตามอ.ผู้รับผิดชอบ

DGA131 อ.ดรุณี

DGA131 อ.พจน์ย์

DGA131 อ.หทัยชนก

☐ Line :.....

☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

- 1) นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานของงานดิจิทัลอาร์ต การจัดการภาพดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI ในงานออกแบบได้
- 2) นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยใช้โปรแกรมพื้นฐานได้อย่างเหมาะสม
- 3) นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตตามหลักจริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญาได้
- 4) นักศึกษาสามารถพัฒนาและนำเสนอผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยแสดงความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นที่ชื่นชอบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้รายวิชาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อมโยงของ CLOs กับ PLOs

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) ดังนี้:

PLO 1: สามารถวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานด้านศิลปะ เทคนิค และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการ ออกแบบดิจิทัลอาร์ต ดิจิทัลอิลลัสเตรชัน และแอนิเมชันทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติได้อย่างถูกต้องและเป็นระบบ

PLO 2: นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากการบูรณาการองค์ความรู้ การเล่าเรื่อง และเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อออกแบบผลงานดิจิทัลอาร์ตที่มีแนวคิดชัดเจน แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางศิลปะของตนเอง

PLO 3: นักศึกษาปฏิบัติตามจริยธรรมการผลิตสื่อดิจิทัลอาร์ต โดยคำนึงถึงลิขสิทธิ์และสิทธิส่วนบุคคลจากการทำงานภาคปฏิบัติ

PLO 4: สามารถทำงานร่วมกับบุคคลหลากหลายสาขาอย่างเป็นที่ชื่นชอบ เคารพบทบาทของตนและผู้อื่นและจัดการโครงการร่วมกับทีมได้อย่างเหมาะสมในบริบทวิชาชีพดิจิทัลอาร์ต

ตารางแสดงความรับผิดชอบหลักของ CLOs ต่อ PLOs (✓ = ความสัมพันธ์หลัก/รับผิดชอบหลัก)

Course Learning Outcomes	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4
CLO 1: นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานของงานดิจิทัลอาร์ต การจัดการภาพดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI ในงานออกแบบได้	✓			

CLO 2: นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยใช้โปรแกรมพื้นฐานได้อย่างเหมาะสม		✓		
CLO 3: นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตตามหลักจริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญาได้			✓	
CLO 4: นักศึกษาสามารถพัฒนาและนำเสนอผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยแสดงความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม				✓

2. ความสอดคล้อง Course Learning Outcome (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ

(สำหรับหลักสูตรที่ใช้ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565 เท่านั้น)

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ ดังนี้:

ความรู้	1.1 มุ่งพัฒนาความรู้และความเข้าใจพื้นฐานของงานดิจิทัลอาร์ต องค์ประกอบศิลป์ ระบบสี การและออกแบบ
ทักษะ	2.1 นักศึกษามีทักษะในการใช้โปรแกรมพื้นฐานสำหรับการสร้าง แก้ไข และจัดการภาพดิจิทัล 2.2 นักศึกษามีทักษะในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต โดยประยุกต์ใช้ องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ 2.3 มีทักษะในการพัฒนาและนำเสนอผลงานดิจิทัลอาร์ตให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย
คุณธรรม	3.1 นักศึกษามีความรับผิดชอบและเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์ของผู้อื่น 3.2 นักศึกษาตระหนักถึงผลกระทบและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมต่อสังคม
ลักษณะบุคคล	4.1 มีความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาแนวคิดและสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต 4.2 มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งนำเสนอผลงานได้อย่างเหมาะสม

Course Learning Outcomes (CLOs)	1.ความรู้			2.ทักษะ			3.จริยธรรม			4.ลักษณะบุคคล
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	
CLO 1 นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานของงานดิจิทัลอาร์ต การจัดการ	✓	✓								

ภาพดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI ในงานออกแบบได้										
CLO 2 นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยใช้โปรแกรมพื้นฐานได้อย่างเหมาะสม					✓					
CLO 3 นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตตามหลักจริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญาได้								✓		
CLO 4 นักศึกษาสามารถพัฒนาและนำเสนอผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยแสดงความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม										✓

3. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

1. ความรู้

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1	CLO 1 นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานของงานดิจิทัลอาร์ต การจัดการภาพดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI ในงานออกแบบได้	-การบรรยายเชิงทฤษฎี - การออกแบบกิจกรรมส่งเสริม	- การนำเสนอผลงาน - ประเมินจากผลงานที่มอบหมาย

2. ทักษะ

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2	CLO 2 นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยใช้โปรแกรมพื้นฐานได้อย่างเหมาะสม	-การบรรยายเชิงทฤษฎี - การออกแบบกิจกรรมส่งเสริม	- การนำเสนอผลงาน - ประเมินจากผลงานที่มอบหมาย ●

3. จริยธรรม

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4	CLO 3 นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลตามหลักจริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญาได้	- สอนแทรกคุณธรรมจริยธรรมในระหว่างที่ทำงานโดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้นความรับผิดชอบต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน และความไม่ละโมภ	- สังเกตพฤติกรรมการส่งงาน จะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษารับผิดชอบต่องาน สามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่นและมีความตรงต่อเวลา

4. ลักษณะบุคคล

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5	CLO 4 นักศึกษาสามารถพัฒนาและนำเสนอผลงานดิจิทัลโดยแสดงความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	● มอบหมายงานให้ส่งตามระยะเวลาที่กำหนด	-การนำเสนอโครงการ - ประเมินจากผลงานที่มอบหมาย

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	- แนะนำระเบียบต่างๆของการเข้าชั้นเรียน - ที่มาของงานศิลปะดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น จิตรกรรมดิจิทัล, งานกราฟิก ทำความเข้าใจเกี่ยวกับ AI ART ให้สามารถ	CLO1	-สื่อเอกสารการสอน -แนะนำและสาธิตการใช้โปรแกรมAdobe Photoshop	4	อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พณีย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เขียงทอง

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	กิจกรรมการเรียนรู้ สอนและสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	แยกแยะวัตถุประสงค์การ ใช้งาน - เรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 1(เรียนรู้หน้าต่าง โปรแกรม Photoshop เม นูและเครื่องมือต่าง ๆ เป็นต้น)				
2	- เรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 2 (เรียนรู้คำสั่ง)	CLO1	-แนะนำและสาธิตการ ใช้โปรแกรมAdobe Photoshop Workshop: ให้ นักศึกษาออกแบบมีม	4	อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียง ทอง
3	- เรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 3 (การใช้งาน Layer การสร้าง, ลบ, ซ้อน, จัดลำดับ Layer, Layer Mask)	CLO1	-แนะนำและสาธิตการ ใช้โปรแกรมAdobe Photoshop	4	อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียง ทอง
4	- เรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 4 (เรียนรู้คำสั่ง และการจัด องค์ประกอบภาพ)	CLO2	-แนะนำและสาธิตการ ใช้โปรแกรมAdobe Photoshop Workshop: ให้ นักศึกษารวมภาพ หลายภาพเข้าด้วยกัน	4	อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียง ทอง
5	- เรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 5 เรียนรู้การรีทัชภาพ ด้วยคำสั่ง Spot Healing	CLO1	-แนะนำและสาธิตการ ใช้โปรแกรมAdobe Photoshop	4	อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียง ทอง

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	กิจกรรมการเรียนรู้ สอนและสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	Brush Healing Brush Clone Stamp Content-Aware Fill		Workshop: ใ้ นักศึกษาริที่สภาพเก่า เป็นใหม่		
6	- เรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 6 การปรับแสง สี และ โทน ภาพ	CLO1	-สื่อเอกสารการสอน -แนะนำและสาธิตการ ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop Workshop: ใ้ นักศึกษาปรับแต่ง โทน สีภาพ	4	อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียง ทอง
7	- เรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 7 การตัดต่อภาพเบื้องต้น ตัดภาพออกจากพื้นหลัง ลบวัตถุที่ไม่ต้องการ	CLO3	-แนะนำและสาธิตการ ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop Workshop: ใ้ นักศึกษาเปลี่ยนภาพ พื้นหลัง	4	อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียง ทอง
8	-เรียนรู้โปรแกรม Adobe Illustrator ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 1 (เรียนรู้หน้าต่าง โปรแกรม Illustrator เม นูและเครื่องมือต่าง ๆ)	CLO1	-สื่อเอกสารการสอน -แนะนำและสาธิตการ ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator	4	อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียง ทอง
9	-เรียนรู้โปรแกรม Adobe Illustrator ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 2 1 (เรียนรู้การวาดด้วย Pen Tool)	CLO2	-แนะนำและสาธิตการ ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator Workshop: ใ้ นักศึกษาริสร้าง My Icon Set 3 ชิ้นที่สื่อถึง ตัวตน	4	อ.ครุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พนัญย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียง ทอง

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	กิจกรรมการเรียนรู้ สอนและสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
10	-เรียนรู้โปรแกรม Adobe Illustrator ขั้นพื้นฐาน ครั้งที่ 3 (เรียนรู้การออกแบบตัวอักษร)	CLO2	-แนะนำและสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator Workshop: ให้นักศึกษาออกแบบ Logo <u>ส่งงานกลับบ้าน</u> ให้นักศึกษาออกแบบผลงาน 1 ชิ้น (A3) พร้อมเตรียมตัวนำเสนอ ในครั้งหน้า	4	อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียงทอง
11	-นำเสนอแนวคิด ของผลงาน	CLO4	ให้นักศึกษานำเสนอแนวคิด	4	อ.ดรุณี พึ่งวงษ์ญาติ อ.พจนีย์ กาแก้ว อ.หทัยชนก เชียงทอง
12	-ส่งผลงาน	CLO4	แนะนำผลงาน	4	
รวม					

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	CLOs	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	การปฏิบัติงานในห้องเรียนและส่งผลงาน	CLO1	1,2,3,5,6,8	27.77 %
	การปฏิบัติงานในห้องเรียนและส่งผลงาน	CLO2	4,9,10	33.33 %
	การปฏิบัติงานในห้องเรียนและส่งผลงาน	CLO3	7	11.11%
	การนำเสนอผลงาน	CLO4	11,12	27.77 %

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Adobe Creative team.2017 **Classroom in a book Adobe illustrator** . Adobe Press Pearson Education,Inc
- Jennifer Smith. 2017 **Photoshop CS4 Digital Classroom**. Wiley.
- Kevin Tallon., London, (2012). **Digital Fashion Print : with Photoshop and Illustrator**. United Kingdom: PAVILION BOOKS.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- Marilyn Solin. 2013 **The Art of Digital Photo Painting**. Lark Books.
- Ben Willmore. 2014 **Adobe Photoshop CS4: Up to Speed**. Peach pit Press. Berkley,CA
- Adobe Creative team.2015 **Classroom in a book Adobe Photoshop**. Adobe Press Pearson Education,Inc
- Jack Davis & Linnea Dayton. 2017 **Adobe Photoshop 7 One Click Wow!** Peachith Press

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- Simon Ward.2017. **The Art and Making of Alien: Covenant**. Titan Books.
- Don Seegmiller.2017. **Digital Character Design and Painting**. Charles River Media, Inc. Hingham, Massachusetts.

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลกระบวนการเรียนการสอนโดยนักศึกษา

- ☒ การประเมินประสิทธิภาพการสอนโดยนักศึกษา
- ☐ แบบประเมินกระบวนการเรียน
- ☐ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- ☐ การสะท้อนคิด จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- ☐ ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

2. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนรู้

- ☒ แบบประเมินผู้สอน
- ☐ สะท้อนโดยนักศึกษา
- ☐ ผลการสอบ

- ☐ การทวนสอบผลประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
- ☐ การประเมินโดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ
- ☐ การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

- ☒ สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- ☐ การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

4. กระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของกระบวนการวิชานักศึกษา

- ☒ มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบรายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำภาควิชาและคณะ
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของกระบวนการวิชา

- ☒ ปรับปรุงกระบวนการวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4
- ☒ ปรับปรุงกระบวนการวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)