



## รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ สถาบัน Gen.Ed.      ภาควิชา -  
หลักสูตร -

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

<b>RSU 180</b>	<b>รังสิตมาย-สไตล์ (Canva Master Class)</b>	<b>3</b>	<b>(1-4-4)</b>
	<b>RSU My-Style (Canva Master Class)</b>		
วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	S/2569		
กลุ่ม	06		
ประเภทของวิชา	<input type="checkbox"/> วิชาปรับพื้นฐาน <input checked="" type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป <input type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.สุวารี รินรศ	<input type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ
อาจารย์ผู้สอน	อ.สุวารี รินรศ	<input type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		<input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง	<input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	28 พฤษภาคม 2569		

## หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

## 1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- 2) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการเกี่ยวกับทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์
- 3) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติได้ตามเป้าหมายการเรียนรู้ของรายวิชา

## 2. คำอธิบายรายวิชา

การพัฒนาตนเอง การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงวิเคราะห์ เชิงวิพากษ์ เชิงสังเคราะห์และการคิดเชิงสร้างสรรค์ การตั้งเป้าหมาย การวางแผนงาน การฝึกปฏิบัติงานให้เป็นไปตามเป้าหมายการเรียนรู้ จากกิจกรรมสร้างสรรค์ที่นักศึกษาสนใจในมหาวิทยาลัยรังสิต

## 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี .....3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

e-mail : Suwaree.r@rsu.ac.th

Facebook :.....

Line : RSU180 (Canva)

อื่น ระบุ : .....

## 4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

(สำหรับหลักสูตรที่ใช้ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565 เท่านั้น)

- 1) ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของการพัฒนาตนเอง การคิดวิเคราะห์ อย่างสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม
- 2) ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะด้านต่างๆ เพื่อการพัฒนาตนเองที่เหมาะสม
- 3) ผู้เรียนเคารพกฎกติกาของสังคม และปฏิบัติตามข้อตกลงการอยู่ร่วมกัน
- 4) ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงได้

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้รายวิชาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

#### 1. ความรู้

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของการพัฒนาตนเอง การคิดวิเคราะห์ อย่างสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายและให้ความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์</li> <li>● ฝึกปฏิบัติตามสาระการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● นักศึกษาสามารถอธิบายตามหัวข้อกิจกรรมได้ด้วยภาษาของตนเอง</li> <li>● ทำกิจกรรมภายในเวลาที่กำหนดได้</li> </ul>

#### 2. ทักษะ

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.2	ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะด้านต่างๆ เพื่อการพัฒนาตนเองที่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายและให้ความรู้ด้านทักษะเพื่อการพัฒนาตนเอง</li> <li>● บรรยายและให้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศขั้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะเพื่อการเรียนรู้</li> </ul>

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
		<p>พื้นฐานสำหรับการคิดเชิงสร้างสรรค์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ฝึกปฏิบัติตามสาระการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>นักศึกษาสามารถอธิบายได้ด้วยภาษาของตนเอง</li> <li>ทำกิจกรรมภายในเวลาที่กำหนดได้</li> </ul>

### 3. จริยธรรม

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.2	ผู้เรียนเคารพกฎกติกาของสังคม และปฏิบัติตามข้อตกลงการอยู่ร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>กำหนดกติกาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</li> <li>มีการมอบหมายงานกลุ่มสำหรับการทำงานเป็นทีม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินผลจากการทำกิจกรรมและสังเกตจากพฤติกรรม</li> </ul>

### 4. ลักษณะบุคคล

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>ฝึกปฏิบัติตามสาระการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินผลจากการทำกิจกรรมและสังเกตจากพฤติกรรม</li> </ul>

## หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	ภาพรวมของวิชา รังสีตมมาย-สไตล์ (Canva Master Class)	<ul style="list-style-type: none"> <li>แนะนำรายวิชา</li> <li>แนะนำรูปแบบการเรียนการสอน และแจ้งกติกาการอยู่ร่วมกัน</li> <li>แนะนำอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการเรียน</li> <li>ทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดพื้นฐานความรู้ก่อนเรียน</li> </ul>	3	อ. สุวาริ รินรศ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		<p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>เอกสารการนำเสนอ</li> <li>แผนการสอน Course Syllabus</li> <li>แบบทดสอบก่อนเรียน</li> </ul>		
2	<p>Introduction to Canva &amp; Digital Design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>แนะนำเครื่องมือพื้นฐานของ Canva ส่วนประกอบของ Canva</li> <li>หลักการออกแบบพื้นฐาน การใช้สี Typography Layout และ Visual Hierarchy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยายหลักการพื้นฐานในการออกแบบและอธิบายเครื่องมือต่างๆ ของ Canva เมนูหลักที่ใช้ในการออกแบบ</li> <li>ทำกิจกรรมสร้าง “Profile Card” แนะนำตัวเอง พร้อมตกแต่งด้วย Elements และ Fonts</li> </ul> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>เอกสารนำเสนอ</li> <li>ไฟล์ Workshop</li> <li>ตัวอย่างงาน Graphic Design</li> </ul>	3	อ. สุวาริ รินรส
3	<p>Presentation Design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>การสร้าง Presentation แบบมีอาชีพ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยายหลักการออกแบบ Presentation ที่มีประสิทธิภาพ</li> <li>การใช้ Canva Ai ช่วยคิด Concept และเนื้อหา Outline</li> <li>Workshop การทำ Presentation ด้วย Canva</li> </ul> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>เอกสารนำเสนอ</li> <li>ไฟล์ Workshop</li> </ul>	3	อ. สุวาริ รินรส
4	<p>My Dream Presentation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>แนะนำตัวอย่าง Presentation ในเนื้อหา รูปแบบต่างๆ ให้นักศึกษาได้เห็นตัวอย่างที่ดีและไม่ดี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายการออกแบบ Presentation ในเนื้อหาต่างๆ ที่แตกต่างกัน</li> </ul>	3	อ. สุวาริ รินรส

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายตัวอย่าง Presentation ที่ ออกแบบ ได้ดี การออกแบบที่ ไม่ดี</li> <li>● ทำกิจกรรมสร้าง Presentation หัวข้อ “My Dream Career” จำนวน 5-7 สไลด์</li> <li>● สุ่มเลือกนักศึกษาเพื่อออกมา Present งานที่ตนเองได้ ออกแบบ</li> </ul> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● เอกสารนำเสนอ</li> <li>● ตัวอย่าง Presentation ที่ดีและไม่ดี</li> </ul>		
5	Infographic Design <ul style="list-style-type: none"> <li>● ออกแบบ Infographic และ Data Visualization</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายหลักการออกแบบ Infographic ที่ดี และการใช้ ไอคอนและกราฟรูปแบบต่าง เพื่อใช้สื่อแทนความหมาย</li> <li>● ทำกิจกรรมออกแบบ Infographic เรื่อง “Digital Safety”</li> </ul> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● เอกสารนำเสนอ</li> <li>● ไฟล์ Workshop</li> </ul>	3	อ. สุวาริ รินรศ
6	Poster & Advertisement Design <ul style="list-style-type: none"> <li>● การออกแบบโปสเตอร์ และสื่อโฆษณา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายหลักการออกแบบ โปสเตอร์โฆษณา ประชาสัมพันธ์ที่น่าสนใจ</li> <li>● ทำกิจกรรมออกแบบโปสเตอร์ โฆษณาสินค้าที่นักศึกษา สนใจ</li> </ul> <p>สื่อการสอน</p>	3	อ. สุวาริ รินรศ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• เอกสารนำเสนอ</li> <li>• ไฟล์ Workshop</li> </ul>		
7	Website & Interactive Content <ul style="list-style-type: none"> <li>• การสร้างเว็บไซต์ และ Interactive Website ด้วย Canva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บรรยายวิธีการสร้างเว็บไซต์ด้วย Canva</li> <li>• กิจกรรมให้นักศึกษาสร้างเว็บไซต์ Portfolio เพื่อแนะนำตนเอง</li> <li>• แจกโจทย์งาน Final Project</li> </ul> สื่อการสอน <ul style="list-style-type: none"> <li>• เอกสารนำเสนอ</li> <li>• วิดีโอสอนการสร้างเว็บไซต์ด้วย Canva</li> </ul>	3	อ. สุวารีย์ รินรส
8	พักระหว่างเทอม (TERM BREAK)			
9	Social Media Content <ul style="list-style-type: none"> <li>• ออกแบบโพสต์ Facebook, IG, TikTok และ YouTube Thumbnail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บรรยายเรื่องขนาดมาตรฐานของ Social Media แต่ละแพลตฟอร์ม Instagram, Facebook, TikTok Cover Design, Content Planning และ Visual Consistency</li> <li>• ทำกิจกรรมให้นักศึกษาออกแบบชุด Social Media Content จำนวน 3 โพสต์ สำหรับ TikTok / Facebook / Instagram</li> </ul> สื่อการสอน <ul style="list-style-type: none"> <li>• เอกสารนำเสนอ</li> <li>• ไฟล์ Workshop</li> </ul>	3	อ. สุวารีย์ รินรส
10	Video Editing with Canva <ul style="list-style-type: none"> <li>• การตัดต่อวิดีโอ ใส่เสียง ซับไตเติล และ Motion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บรรยายเรื่องการสร้าง Animated Post และ GIF การ</li> </ul>	3	อ. สุวารีย์ รินรส

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		<p>ตัดต่อ Videoเบื้องต้นใน Canva, การใส่ Transition และ Animation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ทำกิจกรรมตัดต่อวิดีโอ โฆษณาสินค้า ความยาว 60 วินาที พร้อมใส่เพลง และ Animation</li> </ul> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>เอกสารนำเสนอ</li> <li>ไฟล์ Workshop</li> </ul>		
11	<p>Canva Ai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>การใช้ Canva AI ตัวช่วยในการออกแบบสื่อในรูปแบบต่างๆ และสร้าง Application</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายเครื่องมือการทำงาน Canva Ai 2.0 เพื่อช่วยออกแบบสื่อประเภทต่างๆ การใช้งาน Canva Sheet และใช้ Code ในการสร้าง Application</li> <li>ทำกิจกรรมให้นักศึกษาออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ด้วย Canva Ai จำนวน 1 ชิ้นงาน และสร้าง Application ในเรื่องที่น่าสนใจ 1 App</li> </ul> <p>สื่อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>เอกสารนำเสนอ</li> <li>ไฟล์ Workshop</li> </ul>	3	อ. สุวาริ รินรส
12	<p>การใช้เครื่องมือ AI เพื่อมาทำงานร่วมกับ Canva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ทักษะการใช้งาน Ai ในการออกแบบสื่อประเภท</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายเครื่องมือ Ai ต่างๆที่ใช้ในการทำสื่อ เช่น Notebook LM, Gemini, Chatgpt, Claude, Google Flow และการนำมาใช้ร่วมกับ Canva</li> </ul>	3	อ. สุวาริ รินรส

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	ต่างๆ และนำมาทำงาน ร่วมกับ Canva	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทำกิจกรรมให้นักศึกษา ออกแบบ Presentation ด้วย Notebook LM และทำวิดีโอ การ์ตูนด้วย Google Flow</li> </ul> <b>สื่อการสอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>เอกสารนำเสนอ</li> <li>ไฟล์ Workshop</li> </ul>		
13	นำเสนอ Final Project	ให้นักศึกษาแต่ละคนออกมา นำเสนอ Finale Project	3	อ. สุวารี รินรศ
		<b>สื่อการสอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ผลงาน Finale Project ของ นักศึกษา</li> </ul>		
14	นำเสนอ Final Project (ต่อ)	ให้นักศึกษาแต่ละคนออกมา นำเสนอ Finale Project	3	อ. สุวารี รินรศ
		<b>สื่อการสอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ผลงาน Finale Project ของ นักศึกษา</li> </ul>		
<b>รวม</b>			<b>39</b>	

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.2, 2.2, 3.2, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>การทำกิจกรรม การมีส่วนร่วม และ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</li> </ul>	ตลอดภาคการศึกษา	70%
1.2, 2.2, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>นำเสนอ Finale Project</li> </ul>	11, 14	30%

### 3. ความสอดคล้อง Course Learning Outcome (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้

(สำหรับหลักสูตรที่ใช้ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565 เท่านั้น)

CLOs	1.ความรู้		2.ทักษะ		3.จริยธรรม		4.ลักษณะบุคลิก	
	1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2
CLO 1 ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของการพัฒนาตนเอง การคิดวิเคราะห์ อย่างสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้		✓						
CLO 2 ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะด้านต่างๆ เพื่อการพัฒนาตนเองที่เหมาะสม				✓				
CLO 3 ผู้เรียนเคารพกฎกติกาของสังคม และปฏิบัติตามข้อตกลงการอยู่ร่วมกัน						✓		
CLO 4 ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงได้							✓	

#### หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

##### 1. ตำราและเอกสารหลัก

Canva Pty Ltd. (2025). Canva Design School. สืบค้นจาก <https://www.canva.com/designschool/>

Williams, R. (2015). The Non-Designer's Design Book (4th ed.). Berkeley, CA: Peachpit Press.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2020). Universal Principles of Design (3rd ed.). Beverly, MA: Rockport Publishers.

Lupton, E. (2014). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students (2nd ed.). New York: Princeton Architectural Press.

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Basic Design 08: Design Thinking. Switzerland: AVA Publishing.

Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition). New York: Basic Books.

Adobe Creative Team. (2022). Graphic Design Fundamentals. Adobe Education Exchange.

Canva AI Team. (2025). Canva AI Tools and Creative Applications. Canva Documentation.

##### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Williams, R. (2015). The Non-Designer's Design Book (4th ed.). Berkeley, CA: Peachpit Press.

(หลักการออกแบบพื้นฐาน การใช้สี ฟอนต์ และการจัดองค์ประกอบ)

Lupton, E. (2014). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students (2nd ed.). New York: Princeton Architectural Press.

(การใช้ Typography และการออกแบบตัวอักษร)

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2020). Universal Principles of Design (3rd ed.). Beverly, MA: Rockport Publishers.

(หลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์)

- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition)*. New York: Basic Books.  
(แนวความคิดการออกแบบเพื่อการใช้งานและประสบการณ์ผู้ใช้)
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basic Design 08: Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing.  
(กระบวนการคิดเชิงออกแบบและการสร้างสรรค์)
- Canva Pty Ltd. (2025). *Canva Design School*. สืบค้นจาก  
<https://www.canva.com/designschool/>  
(คู่มือและบทเรียนการใช้งาน Canva อย่างเป็นทางการ)
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. New York: Harper Business.  
(แนวความคิด Design Thinking และการสร้างนวัตกรรม)
- Wheeler, A. (2017). *Designing Brand Identity (5th ed.)*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.  
(การสร้างแบรนด์และอัตลักษณ์องค์กร)
- Felder, R. M., & Brent, R. (2016). *Teaching and Learning STEM: A Practical Guide*. San Francisco: Jossey-Bass.  
(แนวทางการสร้างสื่อการเรียนรู้และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ)
- Garfield, S. (2010). *Just My Type: A Book About Fonts*. New York: Gotham Books.  
(ความรู้เกี่ยวกับฟอนต์และการเลือกใช้ตัวอักษร)

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

#### 1. Canva Design School

<https://www.canva.com/designschool/>

#### 2. Adobe Creative Education

<https://edex.adobe.com/>

#### 3. Google Fonts

<https://fonts.google.com/>

#### 4. Adobe Color

<https://color.adobe.com/>

#### 5. Pexels Free Stock Photos

<https://www.pexels.com/>

#### 6. Unsplash Free Images

<https://unsplash.com/>

#### 7. Freepik Design Resources

<https://www.freepik.com/>

#### 8. YouTube Creator Academy

<https://creatoracademy.youtube.com/>

## หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลกระบวนการวิชาโดยนักศึกษา

n การประเมินประสิทธิภาพการสอน โดยนักศึกษา

แบบประเมินกระบวนการวิชา

n การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

n การสะท้อนคิด จากพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ ที่อาจารย์ผู้สอน ได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนรู้

n แบบประเมินผู้สอน

n สะท้อนโดยนักศึกษา

ผลการสอบ

การทวนสอบผลประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

การประเมินโดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ

n การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

### 3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

n สัมมนาการจัดการเรียนการสอน

การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

### 4. กระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของกระบวนการวิชาของนักศึกษา

n มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบรายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำภาควิชาและคณะ

การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของกระบวนการวิชา

ปรับปรุงกระบวนการวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4

n ปรับปรุงกระบวนการวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอน โดยนักศึกษา