

รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง			
	สาขาวิชา	นิเทศศิลป์	กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
	หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์		
	หลักสูตรฉบับ พ.ศ.	2548		
ปีการศึกษา	2555	ภาคการศึกษา	1	
รหัสวิชา	02116008	หน่วยกิต	3(1-4)	
ชื่อรายวิชา	ชื่อภาษาไทย	การออกแบบเครื่องแต่งกาย		
	ชื่อภาษาอังกฤษ	Costume Design		

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อวิชา	02116008	การออกแบบเครื่องแต่งกาย		
2. จำนวนหน่วยกิต	3(1-4)			
3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์			
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	อาจารย์พิรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์			
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่.....			
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)	ไม่มี			
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)	ไม่มี			
8. สถานที่เรียน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์			
	อาคารบูรณาการ			
	ห้อง 220			
	วันที่สอน	พุธ	เวลา	09.00-12.00 น.
	วันที่สอน	ศุกร์	เวลา	16.00-18.00 น.
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด			พฤษภาคม 2555	

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

จุดมุ่งหมายรายวิชา

1. ให้นักศึกษาสามารถเข้าใจในกระบวนการออกแบบและสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายเบื้องต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่หลากหลายเพื่อเป็นประโยชน์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ตามวัตถุประสงค์
3. มีความรู้เบื้องต้นในการบริหารจัดการ มอบหมายงาน ร่วมงานกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย การออกแบบเครื่องแต่งกาย	หน่วยกิต
02116008	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ Costume Design	
<p>คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย</p> <p>ศึกษา การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเพื่อใช้สำหรับการแสดงภาพยนตร์ การเลือกใช้สี เทคนิคการออกแบบ การเลือกใช้วัสดุคืบเพื่อใช้สำหรับชุดเครื่อง แต่งกาย ศึกษาถึงการแต่งกายของยุคสมัยต่าง ๆ ในภาพยนตร์ทั้งภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศ</p>		
<p>คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ</p> <p>The Study of costume design for film acting; selection of color, design technique and materials for costume production; costume in different periods of Thai and foreign films.</p>		

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (42 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา) เป็นการบรรยายเนื้อหาตั้งแต่ความหมายของคำว่า COSTUME DESIGN และบทบาทหน้าที่ของ COSTUME DESIGNER ในการประกอบวิชาชีพ พร้อมทั้งให้รับรู้ เข้าใจประวัติศาสตร์ที่มา และความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง ปัจจัยและอิทธิพลที่มีต่อเครื่องแต่งกายในยุคสมัยต่างๆ การนำเสนองานออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้มาตรฐาน การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่หลากหลายเพื่อเป็นประโยชน์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ตามวัตถุประสงค์
ภาคปฏิบัติ	0 ชั่วโมง เป็นการทำงานต่อเนื่องจากการฝึกหัดในชั่วโมงเรียนอาจไม่เสร็จ อนุญาตให้นักศึกษานำไปทำต่อเป็นการบ้าน เพื่อได้ผลงานที่สมบูรณ์
ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (20 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา) เป็นการมอบหมายให้การบ้าน นักศึกษาไปค้นคว้าแล้วนำไปฝึกฝนที่ช่วย ในการหาแนวคิด(Costume Idea)ใหม่ๆ เพื่อเป็นบันดลใจ นำมาประยุกต์ใช้กับโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

ผู้สอนให้คำปรึกษาแนะนำต่อนักศึกษาเป็นรายบุคคล สัปดาห์ 2 ชั่วโมงในเวลา 16.30-18.30 น. ของวันทำงาน

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรมจริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องการพัฒนา

- ดำเนินการรับผิดชอบต่อสาขาอาชีพ

1.2 วิธีการสอน

- บรรยาย / มอบหมายชิ้นงานเพื่อพัฒนาแนวคิดและความรับผิดชอบ / วิเคราะห์แนะนำ

1.3 วิธีการประเมินผล

- การตรงต่อเวลา และชิ้นงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่มอบหมาย

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- ความเข้าใจในแนวคิด / วัตถุประสงค์ / ความสำคัญของสาขาอาชีพ

2.2 วิธีการสอน

- บรรยาย / มอบหมายชิ้นงานเพื่อให้นักศึกษาค้นคว้าหาความรู้และแสดงออกทางความคิด / วิเคราะห์

แนะนำ

2.3 วิธีการประเมินผล

- ความสดใหม่ของแนวคิดและชิ้นงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่มอบหมาย

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- แสดงออกถึงแนวคิดที่สดใหม่ / ตรงตามวัตถุประสงค์ที่มอบหมาย

3.2 วิธีการสอน

- บรรยาย / มอบหมายชิ้นงานเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้า / วิเคราะห์

แนะนำ

3.3 วิธีการประเมินผล

- ความสดใหม่ของแนวคิดและชิ้นงานที่แสดงการพัฒนาการของทักษะ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- มีความเข้าใจในระบบการทำงานเป็นทีม ร่วมมือกับผู้อื่น

4.2 วิธีการสอน

- บรรยาย / แบ่งกลุ่ม ทำงานเป็นทีม แต่ละคนในกลุ่มมีหน้าที่และความรับผิดชอบที่แตกต่างกัน /

วิเคราะห์แนะนำ

4.3 วิธีการประเมินผล

- ชิ้นงานที่สมบูรณ์ในทุกๆด้าน ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- การคำนวณงบประมาณเบื้องต้น / การวางแผนสำหรับขั้นตอนในการผลิต / การค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสารตำราและอินเทอร์เน็ต

5.2 วิธีการสอน

- บรรยาย / มอบหมายชิ้นงานเพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลายและนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ให้เป็นประโยชน์กับการพัฒนาชิ้นงาน / วิจารณ์แนะนำ

5.3 วิธีการประเมินผล

- ชิ้นงานที่บรรลุตามวัตถุประสงค์

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนและสื่อที่ ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำเนื้อหารายละเอียดวิชากับข้อตกลงเบื้องต้นในการเรียนการสอน และการวัดผลบรรยาย และบทบาทหน้าที่ของ COSTUME DESIGNER ในการประกอบวิชาชีพ ทีมงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย พร้อมทั้งให้รับรู้เข้าใจประวัติศาสตร์ที่มาและความสำคัญ ของเครื่องแต่งกายในยุคสมัยต่างๆ	3	Power Point / Projector	พริพงค์ พงษ์ประภา พันธ์
2	Periodical Western Costume 1 (Pre-Historic-Renaissance) ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Orlando และ Prospero's Book วิจารณ์แนะนำ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สำหรับหัวข้องานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้านเป็นแต่งกายในหัวข้อ งานค้นคว้าและบทวิจารณ์งานออกแบบเครื่อง Periodical Western Costume	พริพงค์ พงษ์ประภา พันธ์
3	Periodical Western Costume 2 (Baroque-1900) ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Marie Antoinette โดย Sofia Coppola และ Sense and Sensibility วิจารณ์แนะนำ นักศึกษาแสดง	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้านหัวข้อ Periodical Western	พริพงค์ พงษ์ประภา พันธ์

	ความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สำหรับหัวข้อ งานที่ได้รับมอบหมาย		Costume และ วิจารณ์แนะนำ	
4	Periodical Western Costume 3 (1900- Present) ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Moulin Rouge และ The Lover วิจารณ์แนะนำ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ สำหรับหัวข้องานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน เป็นงานค้นคว้า งานออกแบบ เครื่องแต่งกายและ บทวิจารณ์ในแต่ละ ทศวรรษ (decade) โดยให้เลือกคนละ ทศวรรษ	พรีพงศ์ พงษ์ประภา พันธ์
5	Eastern Costume 1 - Thai (Ban Chieng / Thavaravati / Srivichai / Lopburi / Chiengsan / Sukhothai / Ayutthaya / Rattanakosin / Present) และชุดไทยพระราชนิยม ชมตัวอย่าง ภาพยนตร์เรื่อง ดำนันทสมเด็จพระนเรศวร และ นางนาค วิจารณ์แนะนำ นักศึกษาแสดง ความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สำหรับหัวข้อ งานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้องาน ออกแบบเครื่อง แต่งกายและบท วิจารณ์ในแต่ละ ทศวรรษ และ วิจารณ์แนะนำ	พรีพงศ์ พงษ์ประภา พันธ์
6	Eastern Costume 2 - (Chinese / India / Japanese / South East Asia / Polinesian) ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Croaching Tiger Hidden Dragon และ Little Buddha วิจารณ์ แนะนำ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็น ประโยชน์สำหรับหัวข้องานที่ได้รับ มอบหมาย	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน เป็นงานค้นคว้า งานออกแบบ เครื่องแต่งกายและ บทวิจารณ์ใน หัวข้อ Eastern Periodical Costume โดยให้ เลือกตามความ เหมาะสม	พรีพงศ์ พงษ์ประภา พันธ์

7	World Costume (African / American / Islander / Etc.) Fantasy Costume / Futuristic Costume ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Dracula Bram Stoker และ Star War วิจัยแนะนำ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ สำหรับหัวข้องานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้อ Eastern Periodical และ วิจัยแนะนำ	พรีพังก์ พงษ์ประภา พันธ์
8	Genre And Style สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย / การทำความเข้าใจในแต่ละ character / การคัดเลือกรูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสม / Realism / Abstract Design / Neo-Realism	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน ให้นักศึกษาเป็น หัวข้อการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายสำหรับ แคมเปญภาพยนตร์ โฆษณาและสื่อ ต่างๆ	พรีพังก์ พงษ์ประภา พันธ์
9	องค์ประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย : การใช้สีแสดงความรู้สึก / การใช้สีสำหรับเครื่องแต่งกายในยุคสมัยต่างๆ / การใช้รูปทรงและพื้นผิวที่สื่อความหมาย / เทคนิคการ Sketch สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบต่างๆ	3	Power Point / Projector ตรวจ Sketch หัวข้อ การ ออกแบบเครื่อง แต่งกายสำหรับ แคมเปญภาพยนตร์ โฆษณาและสื่อ ต่างๆ และวิจัย แนะนำ	พรีพังก์ พงษ์ประภา พันธ์
10	การแต่งหน้า / การทำผม / การใช้วิกผม / Special Effect Makeup	3	ตรวจการบ้าน หัวข้อ การ ออกแบบเครื่อง แต่งกายสำหรับ แคมเปญภาพยนตร์ โฆษณาและสื่อ ต่างๆ และวิจัย	พรีพังก์ พงษ์ประภา พันธ์

			แนะนำ	
11	ขั้นตอนการ Pre-Production สำหรับการจัด เครื่องแต่งกาย และการจัดทำงบประมาณ	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน ให้นักศึกษาเป็น หัวข้อการ Pre- Production สำหรับ การจัดเครื่องแต่ง กาย และการจัดทำ งบประมาณ สำหรับแคมเปญ ภาพยนตร์โฆษณา และสื่อต่างๆ	พืรพงศ์ พงษ์ประภา พันธ์
12	Stage Costume 1 การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับการแสดงบนเวที / ความเหมาะสม สำหรับการใช้งาน / ขอบเขตความเป็นไปได้ / ข้อพึงระวัง / การประสานงานกับฝ่ายต่างๆ อาทิ แสงและเสียง	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้อ Pre- Production สำหรับ การจัดเครื่องแต่ง กาย และการจัดทำ งบประมาณ และ วิจารณ์แนะนำ	พืรพงศ์ พงษ์ประภา พันธ์
13	Stage Costume 2 การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับนักแสดงประเภทต่างๆ	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน ให้นักศึกษาเป็น หัวข้อออกแบบ เครื่องแต่งกาย สำหรับนักแสดง	พืรพงศ์ พงษ์ประภา พันธ์
14	การตีความบทประพันธ์ / การถ่ายทอด ความหมายจากข้อความสู่ความเป็นภาพ / การ ใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายสำหรับการ ออกแบบเครื่องแต่งกาย	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้อออกแบบ	พืรพงศ์ พงษ์ประภา พันธ์

			เครื่องแต่งกาย สำหรับนักดนตรี และวิจารณ์แนะนำ	
15	การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่เป็น ประโยชน์สำหรับการออกแบบที่เป็นระบบ (References & Inspiration)	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน ให้นักศึกษาเป็น หัวข้อ Fantasy & Futuristic Costume	พรีพังก์ พงษ์ประภา พันธ์
16	ทบทวนหัวข้อที่สำคัญที่นักศึกษาสามารถ นำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพ สาขาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้อ Fantasy & Futuristic Costume และวิจารณ์แนะนำ	พรีพังก์ พงษ์ประภา พันธ์

2. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล (%)
1	การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	การเข้าเรียนไม่ต่ำ กว่า 15 ครั้ง	ตลอดภาคการศึกษา	10
2	บทวิจารณ์งานออกแบบ เครื่อง Periodical Western Costume	ผลงาน	2-3	10
3	บทวิจารณ์การออกแบบ เครื่องแต่งกายในแต่ละ ทศวรรษ (decade)	ผลงาน	4-5	10
4	บทวิจารณ์ในหัวข้อ Eastern Periodical Costume	ผลงาน	6-7	10

5	การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับแคมเปญภาพยนตร์ โฆษณาและสื่อต่างๆ	ผลงาน	8-10	20
6	การ Pre-Production สำหรับการจัดเครื่องแต่ง กาย และการจัดทำ งบประมาณสำหรับ แคมเปญภาพยนตร์โฆษณา และสื่อต่างๆ	ผลงาน	11-12	10
7	การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับนักดนตรี	ผลงาน	13-14	10
8	การออกแบบเครื่องแต่งกาย Fantasy & Futuristic Costume	ผลงาน	15-16	20

การพิจารณาเกณฑ์ผ่านในรายวิชาผู้เรียนจะต้อง

1. มีเวลาเข้าชั้นเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด หากเวลาเรียนไม่พอตามที่กำหนดจะพิจารณาผลเป็นตกเนื่องจากเวลาเรียนไม่พอ ไม่มีสิทธิ์สอบ โดยได้รับค่าระดับคะแนน Fa (Failed, Insufficient Attendance)
2. ผู้เรียนจะต้องมีคะแนนรวมทั้งรายวิชาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนรวมทั้งหมด
3. ผู้ที่ผ่านเกณฑ์ข้อ 2 จะได้รับค่าระดับคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป	จะได้ค่าระดับคะแนน	A
คะแนนร้อยละ 75-79	จะได้ค่าระดับคะแนน	B+
คะแนนร้อยละ 70-74	จะได้ค่าระดับคะแนน	B
คะแนนร้อยละ 65-69	จะได้ค่าระดับคะแนน	C+
คะแนนร้อยละ 60-64	จะได้ค่าระดับคะแนน	C
คะแนนร้อยละ 55-59	จะได้ค่าระดับคะแนน	D+
คะแนนร้อยละ 50-54	จะได้ค่าระดับคะแนน	D
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50	จะได้ค่าระดับคะแนน	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Costume and Makeup / สำนักพิมพ์ Phaidon / ผู้แต่ง David Mayer
- Stage Design and Properties / สำนักพิมพ์ Phaidon / ผู้แต่ง David Mayer
- Theatrical Design and Production: An Introduction to Scene Design and Construction, Lighting, Sound, Costume, and Makeup / สำนักพิมพ์ Razorbill / ผู้แต่ง J.Michael Gillette
- Make-Up, Hair and Costume for Film and Television / สำนักพิมพ์ Focal Press / ผู้แต่ง Jan Musgrove
- Basic Fashion Design : Styling / สำนักพิมพ์ VAA Acadamia / ผู้แต่ง Jacqueline McAssey and Clare Buckley

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- Costume Design : Screencraft / สำนักพิมพ์ Rotovision / ผู้แต่ง Deborah Landis

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- The Teen Vogue Handbook / สำนักพิมพ์ Razorbill / ผู้แต่ง Amy Astley
- Extreme Beauty : The Body Transformed / สำนักพิมพ์ The Metropolitan Museum of Art New York / ผู้แต่ง Harold Koda
- Haute Couture / สำนักพิมพ์ The Metropolitan Museum of Art New York / ผู้แต่ง Harold Koda
- Orientalism / สำนักพิมพ์ The Metropolitan Museum of Art New York / ผู้แต่ง Harold Koda
- Vogue : The Illustrated History of the World's Most Famous Fashion Magazine / สำนักพิมพ์ Rizzolli / ผู้แต่ง Angeletti Olivia
- The Pirelli Calendar / สำนักพิมพ์ Thames & Hudson / ผู้แต่ง Marco Tronchetti Provera
- David LaChapelle / สำนักพิมพ์ Taschen / ผู้แต่ง David LaChapelle
- Grace : Thirty Years Of Fashion At Vogue / สำนักพิมพ์ Edition7L / ผู้แต่ง Peter Lindbergh, Bruce Weber, Grace Coddington and Mario Testino

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

1. มีการแจ้งให้นักศึกษาทราบกฎเกณฑ์และรายละเอียดของการเรียนการสอน
2. ตรงต่อเวลาในการสอน
3. เข้าสอนครบตามที่กำหนด
4. ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจดีขึ้น
5. มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดี
6. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำในปริมาณที่เหมาะสม
7. ตรวจงานและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน
12. โดยภาพรวมนักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนวิชานี้
13. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม คุณละระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- ผลงานนักศึกษา