

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02286112 พื้นฐานการออกแบบ
FUNDAMENTALS OF DESIGN

2. จำนวนหน่วยกิต

หน่วยกิต 3 (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

หลายหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการถ่ายภาพ

ประเภทของรายวิชา

<input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป	<input checked="" type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ
<input type="checkbox"/> วิชาบังคับเรียน	<input type="checkbox"/> วิชาเลือก
<input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี	<input type="checkbox"/> วิชาอื่นๆ (ระบุ).....

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

1. อาจารย์ไพบุลย์ ตระกูลใจดี (นิเทศศิลป์)
2. อาจารย์ขวัญชนก นวมพันธ์ (ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย)
3. อาจารย์ยลดา เหลืองอร่าม (ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย)
4. อาจารย์นิลเนตร สุขคง (การถ่ายภาพ)

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2556 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 30 มีนาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1) เข้าใจหลักพื้นฐานในการออกแบบที่ดี
- 2) สามารถใช้จุด เส้น ระนาบ รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก จังหวะ สี มาจัดวางองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสม
- 3) สร้างทักษะให้ผู้เรียนมีความประณีต และความเชี่ยวชาญการออกแบบเพื่อนำไปสู่การพัฒนาตนเอง

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เป็นการสอนร่วมกันของผู้สอน 3 ท่าน ซึ่งมีความชำนาญแตกต่างกัน เพื่อให้นักศึกษา 3 สาขา ได้แก่ สาขา นิเทศศิลป์ สาขาถ่ายภาพและสาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ได้มีความรู้ในทิศทางเดียวกันและได้แลกเปลี่ยนทักษะทางการออกแบบ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักพื้นฐานในการออกแบบที่ดี มีความกลมกลืนความสมดุลของการใช้องค์ประกอบต่างๆ ในเรื่องของจุด เส้น ระนาบ รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก จังหวะ สี การสร้างความแตกต่าง ตลอดจนการพัฒนาฝีมือการทำงานที่ประณีต ถูกต้องของสัดส่วนและการปฏิบัติตามโจทย์ อันจะนำไปสู่แนวทางการพัฒนาของตนเอง ในงาน 2 มิติ และ 3 มิติ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการ ของนักศึกษาเฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาภายในชั่วโมงเรียน โดยพบได้ที่ห้องพักอาจารย์และสตูดิโอ
- อาจารย์ประจำวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่าน FaceBook

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) เน้นการไม่ลอกเลียน หรือนำผลงานผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
- 2) นักศึกษาต้องเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบและรู้จักหน้าที่ของตนเอง
- 3) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) รักษาเวลาทั้งในการเข้าเรียน การส่งงานและการเข้าสอบ

วิธีการสอน

- 1) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการเข้าห้องเรียนในสัปดาห์แรกของการเรียน
- 2) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการส่งผลงานในสัปดาห์แรกของการเรียน
- 3) ผู้สอนสร้างข้อตกลงการทำผลงานในสัปดาห์แรกของการเรียน และสอดแทรกลงในเนื้อหาบรรยาย

วิธีการประเมินผล

- 1) เช็คชื่อก่อนเข้าเรียนทุกสัปดาห์
- 2) ผู้สอนหักคะแนนผลงานที่ส่งล่าช้า
- 3) ผู้สอนไม่ตรวจผลงานที่ลอกเลียนแบบมา หรือขโมยผลงานจากผู้อื่นมาส่ง

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) เน้นความรู้ในด้านทฤษฎีทางศิลปะและหลักการออกแบบ
- 2) ความรู้ในทางการสื่อสารด้วยภาพ และทักษะทางการออกแบบ โดยเฉพาะเป็นความรู้ที่ทันกับเหตุการณ์ปัจจุบัน

วิธีการสอน

- 1) บรรยายประกอบการยกตัวอย่างผลงาน
- 2) ให้นักศึกษาปฏิบัติงาน โดยผู้สอนวิจารณ์และให้คำแนะนำแก้ไข
- 3) ให้ผู้เรียนร่วมกันวิจารณ์และอภิปรายผลงานผู้อื่น

วิธีการประเมินผล

- 1) การทำแบบฝึกหัดภายในห้อง
- 2) โครงการสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) สามารถคิดอย่างเป็นระบบ

- 2) สามารถบูรณาการความรู้ทางศิลปะและเทคโนโลยีได้
- 3) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม

วิธีการสอน

- 1) แนะนำผลงานใหม่ๆ ที่พลิกแพลง ทดลอง สร้างสรรค์สิ่งใหม่
- 2) วิจารณ์ผลงานบอกถึงปัญหาเพื่อให้นักศึกษาแก้ไขด้วยตนเอง
- 3) แนะนำการสร้างผลงาน ให้รู้จักใช้ความรู้รอบตัวมาบูรณาการ

วิธีการประเมินผล

- 1) แบบฝึกหัดภายในชั้นเรียน
- 2) โครงการสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) เน้นการมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยเข้าใจและให้เกียรติในบทบาท
- 3) มีความสามารถในการสื่อสารทั้งในกลุ่มผู้ร่วมงาน และในการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการสอน

- 1) ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม ผู้สอนแนะนำการแบ่งตำแหน่งหน้าที่
- 2) ศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ผู้สอนวิจารณ์ โต้ตอบกับนักศึกษา
- 3) การวิจารณ์และร่วมอภิปราย

วิธีการประเมินผล

- 1) ให้คะแนนการทำงานจากผลงาน
- 2) ให้คะแนนการนำเสนอผลงาน
- 3) ผู้สอนสังเกตการณ์วิจารณ์ โต้ตอบของนักศึกษา

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะเบื้องต้นทางด้านตรรกศาสตร์โดยสามารถคิดอย่างมีเหตุผล
- 2) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางสารสนเทศต่างๆด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต

วิธีการสอน

- 1) ผู้สอนบรรยายวิธีคำนวณขนาด สาคิตการสร้างผลงาน
- 2) ผู้สอนแนะนำการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นคว้าข้อมูล

วิธีการประเมินผล

- 1) แบบฝึกหัดภายในห้องเรียน

- 2) การนำเสนอข้อมูลจากการสืบค้น
- 3) โครงการสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/ สื่อการสอน	อาจารย์ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา - เนื้อหารายวิชา ความเกี่ยวข้องในหลักสูตร - การนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพ - วันเวลาสถานที่เรียนและการเข้าชั้นเรียน - การส่งผลงาน และการประเมินผลงาน ทัศนธาตุในการออกแบบ - จุด - เส้น	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
2	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ระบาย - รูปร่าง	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
3	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ปริมาตร - รูปทรง	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point Projector	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
4	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ค่าน้ำหนัก - พื้นผิว	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
5	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ทฤษฎีสี่เบื้องต้น - ค่าน้ำหนักของสี	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง

6	ทัศนธาตุในการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> - ทฤษฎีขั้นสูง - สีเอกรงค์ - สีคู่ตรงข้าม 	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ ทำแบบฝึกหัด <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Projector 	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
7	องค์ประกอบการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> - ขนาด - สัดส่วน 	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ ทำแบบฝึกหัด <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Projector 	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
8	องค์ประกอบการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> - จุดเด่น 	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ ทำแบบฝึกหัด <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Projector 	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
9	องค์ประกอบการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> - สมดุล 	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ ทำแบบฝึกหัด <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Projector 	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
10	องค์ประกอบการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> - จังหวะ - ลีลา 	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ ทำแบบฝึกหัด <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Projector 	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
11	องค์ประกอบการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> - การสร้างระยะ - มิติของภาพ 	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ ทำแบบฝึกหัด <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Projector 	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
12	องค์ประกอบการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> - การซ้ำ 	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ ทำแบบฝึกหัด <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Projector 	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
13	องค์ประกอบการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> - พื้นหลัง 	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์

			ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector	อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
14	องค์ประกอบการออกแบบ - การตัดทอนรูปร่างและรูปทรง	5	บรรยาย ยกตัวอย่างประกอบ ทำแบบฝึกหัด - Power Point - Projector	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง
15	นำเสนอโครงงาน	5	นำเสนองาน วิจารณ์ร่วม อภิปราย - Computer - Projector	อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อ.ขวัญชนก นวมพันธ์ อ.ยลดา เหลืองอร่าม อ.นิลเนตร สุขคง

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	- ความรับผิดชอบ - การตรงต่อเวลา	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ทุกสัปดาห์	5%
Basic Design Workshop	ฝึกทักษะฝีมือเช่น การวาดภาพ,ลงสี,ตัดกระดาษ	ผลงาน	4 สัปดาห์ นอกเวลาเรียน	10%
จุดภาพจากใบหน้าคน	ทัศนธาตุในการออกแบบ - จุด - เส้น	ผลงาน	1	5%
ออกแบบรูปร่างจากภาพธรรมชาติ	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ระบาย - รูปร่าง	ผลงาน	2	5%
ออกแบบตัวอักษรรูปทรง 3 มิติ	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ปริมาตร - รูปทรง	ผลงาน	3	5%
น้ำหนักในภาพลงหมึกดำ	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ค่าน้ำหนัก - พื้นผิว	ผลงาน	4	5%
ตัดทอนภาพถ่ายเป็นค่าน้ำหนักสี	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ทฤษฎีสีเบื้องต้น - ค่าน้ำหนักของสี	ผลงาน	5	5%

ออกแบบภาพ องค์ประกอบศิลป์ด้วยสี	ทัศนธาตุในการออกแบบ - ทฤษฎีสีขั้นสูง - สีเอกรงค์ - สีคู่ตรงข้าม	ผลงาน	6	5%
Body Art	องค์ประกอบในการออกแบบ - ขนาด - สัดส่วน	ผลงาน	7	5%
จัดองค์ประกอบภาพ ด้วยตัวอักษร	องค์ประกอบในการออกแบบ - จุดเด่น	ผลงาน	8	5%
สร้างโมบายแขวน	องค์ประกอบในการออกแบบ - สมดุล	ผลงาน	9	5%
จัดองค์ประกอบภาพ ของคลื่น	องค์ประกอบในการออกแบบ - จังหวะ - ลีลา	ผลงาน	10	5%
จัดองค์ประกอบภาพ ระยะลึก	องค์ประกอบในการออกแบบ - การสร้างระยะ - มิติของภาพ	ผลงาน	11	5%
จัดองค์ประกอบภาพ ลวงตา	องค์ประกอบในการออกแบบ - การซ้ำ	ผลงาน	12	5%
จัดองค์ประกอบPaper cut	องค์ประกอบในการออกแบบ - พื้นหลัง	ผลงาน	13	5%
จัดองค์ประกอบ ตัวอักษรภาพ	องค์ประกอบในการออกแบบ - การตัดทอนรูปร่าง และรูปทรง	ผลงาน	14	5%
นำเสนอโครงงาน	หลักทัศนธาตุและหลักการ จัดองค์ประกอบ ศิลปะ	ผลงาน	15	10%
คุณธรรม	การตรงต่อเวลาและ รับผิดชอบในหน้าที่	การเข้าเรียน	-	5%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

พิพัฒน์ กิริติจิระนันท์. พื้นฐานงานออกแบบ. กรุงเทพฯ : วังอักษร, 2540

เลอสม สภาปิตานนท์. การออกแบบคืออะไร. กรุงเทพฯ : 49 กราฟฟิกแอนด์พับลิเคชั่นส์, 2537

อารยะ ศรีกัลป์ยานบุตร. การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์, 2550

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Lidwell, William. Universal Principles of Design. Massachusetts : Rockport Publishers, 2003

Pipes, Alan. Foundation of Art and Design. London : Laurence king Publishing, 2003

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.f0nts.com/>

ปาพจน์ หนูนุกั๊กดี. หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์. นนทบุรี: 2553

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนของสถาบันฯ ที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

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

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- แบบประเมินการสอนของสำนักทะเบียนประมวลสอบ สจล.

- ในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน เป็นแสดงผลงานบนบอร์ดโดยเปิดโอกาสให้อาจารย์ในรายวิชาอื่นร่วมวิจารณ์ผลงานนักศึกษา โดยให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาดังกล่าว แบบฝึกหัดในชั้นเรียน

3. การปรับปรุงการสอน

การสังเกตพฤติกรรม ของผู้เรียน และนำมาเลือกกรณีศึกษา ตัวอย่างและหัวข้องานให้ สอดคล้องกับผู้เรียน และหลักสูตร

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาสังเกตได้จากคุณภาพของผลงาน หากผลงานไม่ได้คุณภาพ ผู้สอนจะแนะนำ วิธีการแก้ไข การหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อเสริมความรู้ ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำข้อมูลการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาจากนักศึกษามาวิเคราะห์ร่วมกับผลงานนักศึกษา ที่ได้รับความคิดเห็นจากบุคคลภายนอก และวางแผนการปรับปรุงการสอนให้มีแนวทางเดียวกับผู้สอนรายวิชาอื่นๆ ในหลักสูตรเดียวกัน ทบทวนประสิทธิผลจากวัดค่าที่ได้จากข้อ 1 และ 2 แล้ววางแผนปรับปรุงตามค่าเฉลี่ยที่ได้จากประเมินผลตามข้อ 1 และ 2
