

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02296214 พื้นฐานแอนิเมชัน
INTRODUCTION TO ANIMATION

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

ประเภทของรายวิชา

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป | <input type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ |
| <input type="checkbox"/> วิชาบังคับเรียน | <input type="checkbox"/> วิชาเลือกแขนงภาพยนตร์ |
| <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเลือกแขนงดิจิทัล มีเดีย | <input type="checkbox"/> วิชาเลือก |
| <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี | <input type="checkbox"/> วิชาอื่นๆ (ระบุ)..... |

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 27 มีนาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจการผลิตแอนิเมชันในระดับพื้นฐาน
2. เพื่อให้นักศึกษามีทักษะ ความสามารถในการผลิตแอนิเมชันในระดับพื้นฐาน

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาการสอน โดยต้องเปลี่ยนโปรแกรมและเครื่องมือให้มีความทันสมัยกับการผลิตภาพยนตร์ในปัจจุบัน ประกอบกับผู้สอนต้องค้นหาเครื่องมือทางคอมพิวเตอร์ใหม่ให้สอดคล้องกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การพัฒนาจะทำให้ นักศึกษามีความทันสมัย สามารถใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานได้เท่าทันวงการวิชาชีพ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับประวัติและวิวัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชัน การวางแผนแนวความคิด วิธีการผลิต การดำเนินเรื่อง การใช้เทคนิคการสร้างและการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยวัสดุต่างๆ กัน ตลอดจน การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) ผู้สอนบังคับให้ส่งงานตรงต่อเวลา เพื่อฝึกวินัยและความรับผิดชอบ
- 2) ผลงานของนักศึกษาต้องมีจรรยาบรรณสื่อสารมวลชน
- 3) ห้ามให้นักศึกษาละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาจากผลงานผู้อื่น

วิธีการสอน

- 1) ชี้แจงเรื่องการตรงต่อเวลาและการส่งผลงาน บอกข้อกำหนดการเรียนรู้
- 2) ผู้สอนวิจารณ์ผลงาน โดยแทรกการอบรมจรรยาบรรณสื่อสารมวลชน
- 3) ผู้สอนตรวจผลงานโดย ห้ามให้นักศึกษาละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา จากผลงานผู้อื่น

วิธีการประเมินผล

- 1) ผลงานนักศึกษาที่ส่งงานล่าช้า มีผลต่อการประเมินคะแนน
- 2) สังเกตจากผลงานนักศึกษา หากเป็นผลงานที่ขาดจรรยาบรรณต้องให้แก้ไข
- 3) สังเกตจากผลงานนักศึกษา หากเป็นผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาต้องให้แก้ไข

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 1) ได้รับความรู้การใช้เทคนิคแอนิเมชันเพื่อการผลิตภาพยนตร์
- 2) มีความชำนาญในการปฏิบัติงานใช้เทคนิคแอนิเมชันเพื่อการผลิตภาพยนตร์
- 3) สามารถบูรณาการความรู้ทางแอนิเมชัน เครื่องมือคอมพิวเตอร์และภาพยนตร์ร่วมกัน

วิธีการสอน

- 1) สอนทฤษฎีการสร้างแอนิเมชันเพื่อการผลิตภาพยนตร์
- 2) สอนการปฏิบัติงานแอนิเมชันเพื่อการผลิตภาพยนตร์
- 3) ให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานโดยบูรณาการความรู้ทางแอนิเมชัน เครื่องมือคอมพิวเตอร์และภาพยนตร์ร่วมกัน

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการสอบทฤษฎีการผลิตแอนิเมชัน
- 2) ประเมินจากการสอบปฏิบัติการวาดแอนิเมชัน
- 3) ประเมินคะแนนจากผลงานนักศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) มีวิธีคิดสร้างสรรค์ในผลงานของตนเอง
- 2) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน
- 3) สามารถนำทักษะความชำนาญไปใช้ประกอบอาชีพได้

วิธีการสอน

- 1) ยกตัวอย่างผลงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดี
- 2) ให้นักศึกษาร่างผลงานที่นำความรู้แอนิเมชันมาผลิตภาพยนตร์
- 3) ใช้โจทย์การทำงานที่นำมาจากวงการวิชาชีพจริง

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน
- 2) ประเมินการประยุกต์ความรู้จากแอนิเมชันมาใช้ในผลงานภาพยนตร์
- 3) ประเมินผลเปรียบเทียบกับผลงานวิชาชีพจริง

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความสามารถทำงานเป็นทีม
- 2) มีความสามารถแก้ไขสถานการณ์ต่างๆในบทบาทผู้นำหรือผู้ร่วมทีม
- 3) มีความรับผิดชอบในหน้าที่ตนเอง
- 4) มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจ

วิธีการสอน

- 1) มอบหมายงานบางชิ้นให้เป็นงานกลุ่ม
- 2) มอบหมายโจทย์การทำงานให้นักศึกษาร่วมกันแก้ไขปัญหา
- 3) มอบหมายงานกลุ่มโดยให้นักศึกษาแบ่งหน้าที่การทำงาน
- 4) การนำเสนอานกลุ่มให้นักศึกษานำเสนอผลงานในภาระหน้าที่ตนเอง

วิธีการประเมินผล

- 1) สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- 2) สังเกตพฤติกรรมในการแก้ปัญหการทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- 3) สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักศึกษาในหน้าที่ของตนเอง
- 4) ประเมินคะแนนจากภาระหน้าที่ของนักศึกษาในการทำงานกลุ่ม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี
- 2) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลด้วยอินเทอร์เน็ต
- 3) สามารถคำนวณค่าการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน

วิธีการสอน

- 1) ฝึกฝนให้ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงานแอนิเมชัน
- 2) ฝึกฝนให้สืบค้นข้อมูลด้วยอินเทอร์เน็ต มาใช้ในการทำงาน
- 3) สอนวิธีการคำนวณค่าการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินคะแนนจากการสอบปฏิบัติภายในห้อง
- 2) ประเมินคะแนนจากผลงานการออกแบบ ที่นักศึกษารู้จักค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง
- 3) ประเมินคะแนนจากการสอบปฏิบัติภายในห้อง

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/ สื่อการสอน	อาจารย์ผู้สอน
1	<p>แนะนำรายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหารายวิชา ความเกี่ยวข้องในหลักสูตร - การนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพ - วันเวลาสถานที่เรียนและการเข้าชั้นเรียน - การส่งผลงาน และการประเมินผลงาน <p>บรรยาย</p> <ul style="list-style-type: none"> - แนวความคิดสำคัญของแอนิเมชัน - ประวัติศาสตร์การเริ่มต้นของทฤษฎีภาพติดตา <p>ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรก, การพัฒนาระบบ อุตสาหกรรม, กำเนิด วอลต์ ดิสนีย์, ภาพยนตร์ แอนิเมชันของยุโรป, ยุคดิจิทัลคอมพิวเตอร์ใน อุตสาหกรรมแอนิเมชัน, แอนิเมชันจากประเทศ ญี่ปุ่น, แอนิเมชันของประเทศไทย, เทคนิค แอนิเมชันภาพยนตร์ทดลอง และสรุปอิทธิพลต่างๆ ที่ทำให้แอนิเมชันมีความแตกต่างกัน ตลอดจน แนวโน้มการพัฒนาของงานแอนิเมชันในอนาคต</p>	5	<p>บรรยาย</p> <p>ยกตัวอย่าง ประกอบ อภิปราย ฉายภาพยนตร์ แอนิเมชัน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - DVD Player - Projector 	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
2	<p>บรรยาย ประเภทและเทคนิคงานแอนิเมชัน</p> <p>งานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation)</p> <p>บรรยายกระบวนการทำงาน Drawn Animation, Stop-motion, Cell Animation, Cut-Out Animation, Clay-Animation พร้อมทั้งดูตัวอย่าง ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลจากเทคนิคเหล่านี้</p> <p>งานดิจิทัลคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Digital Computer Animation)</p> <p>บรรยายกระบวนการทำงานแอนิเมชันจาก</p>	5	<p>บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Computer - Projector 	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ

	คอมพิวเตอร์ 2 มิติและ 3 มิติ พร้อมทั้งดูตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล			
3	บรรยาย หลักการเคลื่อนไหวเบื้องต้น - Timing - Frame - In Between ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคการทำวัตถุให้เคลื่อนไหว (Object Animation) ผู้สอนดูการทำงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการเคลื่อนไหวดังกล่าว ตรวจสอบพิจารณาประเมินผลงานท้ายชั่วโมง	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
4	ประเภทการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน - Straight ahead - Pose to pose ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคการทำทรายให้เคลื่อนไหว (Sand Animation) ผู้สอนดูการทำงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการเคลื่อนไหวดังกล่าว ตรวจสอบพิจารณาประเมินผลงานท้ายชั่วโมง	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector - กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
5	วิธีเส้นการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน - Arch of Movement ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคการทำกระดาษตัดปะให้เคลื่อนไหว (Cut-out Animation) ผู้สอนดูการทำงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการเคลื่อนไหวดังกล่าว ตรวจสอบพิจารณาประเมินผลงานท้ายชั่วโมง	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector - กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
6	บรรยาย หลักการเคลื่อนไหวเบื้องต้น - Squash & Stretch ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคการทำดินน้ำมัน (Clay Animation) ผู้สอนดูการทำงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการเคลื่อนไหวดังกล่าว ตรวจสอบพิจารณาประเมินผลงานท้ายชั่วโมง	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector - กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
7	เทคนิคการเคลื่อนไหวและการสร้างงานดินน้ำมัน - Slow in & Slow out ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคการทำดินน้ำมัน (Clay Animation) ภาพ Bouncing ball ผู้สอนดูการทำงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักศึกษา	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ

	เข้าใจหลักการเคลื่อนไหวดังกล่าว ตรวจวิจารณ์ ประเมินผลงานท้ายชั่วโมง		- กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ	
8	บรรยาย การกำหนดการเคลื่อนไหวด้วย Exposure Sheet , Dope Sheet ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคถ่ายทำดินน้ำมัน (Clay Animation) ผู้สอนดูการทำงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักศึกษา เข้าใจหลักการเคลื่อนไหวดังกล่าว ตรวจวิจารณ์ ประเมินผลงานท้ายชั่วโมง	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector - กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
9	บรรยาย การเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน การริเริ่มเทคนิคใหม่ๆเพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาบท ภาพยนตร์ การหา Reference และการทำ Animatic ปฏิบัติ ให้นักศึกษานำเสนอแนวคิดในการสร้างงาน อนิเมชัน การเลือกใช้เทคนิค โดยวิจารณ์งานและ ร่วมอภิปรายภายในห้อง และมอบหมายให้ทำ Animatic และ Pre-Production ในสัปดาห์ถัดไป	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector - กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
10	นำเสนองานออกแบบแอนิเมชัน ครั้งที่ 1 - Screen Play - Story Board - Reference - Character Design	5	นำเสนองาน - Power Point - Computer - Projector	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
11	นำเสนองานออกแบบแอนิเมชัน ครั้งที่ 2 - Animatic - Exposure Sheet - Camera Plan - Lighting Plan	5	นำเสนองาน - Power Point - Computer - Projector	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
12	นักศึกษาเตรียมงานถ่ายทำ	5	ปฏิบัติงาน	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
13	นักศึกษาถ่ายทำแอนิเมชัน	5	ปฏิบัติงาน	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
14	นักศึกษาตัดต่อผลงานแอนิเมชัน	5	ปฏิบัติงาน	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
15	นำเสนองานออกแบบแอนิเมชัน ครั้งที่ 3 - Fine Cut	5	นำเสนองาน วิจารณ์ร่วม อภิปราย - Computer - Projector	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	- ความรับผิดชอบ - การตรงต่อเวลา	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ทุกสัปดาห์	10 %
Object Animation	หลักการ Timing	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานแอนิเมชัน	3	10 %
Sand Animation	หลักการ Straight Ahead	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานแอนิเมชัน	4	10 %
Cut-out Animation	หลักการ Arc of Movement	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานแอนิเมชัน	5	10 %
Clay Animation 1	หลักการ Squash and Stretch	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานแอนิเมชัน	6	10 %
Clay Animation 2	หลักการ Slow in & Slow out	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานแอนิเมชัน	7	10 %
Bouncing Ball	หลักการใช้งาน Exposure Sheet	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานแอนิเมชัน	8	10 %
นำเสนองานออกแบบแอนิเมชัน ครั้งที่ 1	- Screen Play - Story Board - Reference - Character Design	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานการออกแบบ ความต่อเนื่องทางภาพยนตร์ และการเล่าเรื่อง	12	10%
นำเสนองานออกแบบแอนิเมชัน ครั้งที่ 2	Animatic	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานการออกแบบ ความต่อเนื่องทางภาพยนตร์ และการเล่าเรื่อง	14	10%
นำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชัน ครั้งที่ 3	Fine Cut	ความถูกต้อง ความสวยงามของผลงานการออกแบบ ความต่อเนื่องทางภาพยนตร์ และการเล่าเรื่อง	15	10 %

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เชมพัทธ์ พัทธวิชัย. ภาพยนตร์อนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2553.

ธรรมปพน ลีอานวยโชค . คู่มือสำหรับเรียนรู้แอนิเมชันเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ฐานบุ๊คส์, 2550.

สุรพงษ์ เวชสุวรรณ. พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ . กรุงเทพฯ : คณะบุคคลก้าปันทอง, 2550.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Anderson, Yvonn. **Make Your Own Animated Movie and Videotapes**. Boston: Little, Beown and Company, 1991.

2. halas, John. **The Contemporary Animator**. FOCAL press, 1990

Solomon, Charles. **The Complete Kodak Animation Book**. Rochester Eastem.

Taylor, Richard. **The Enchyclopedia of Animation Techniques**. Oxford : Focal Press 1994

Whitaker Harold. And halas, John. **Timing for Animation**. Oxford: Focal Press, 1991

Williams Richard. **The Animator's Survival Kit**. London : Faber and Faber Limited, 2009

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Adobe After Effect

Adobe Photoshop

Adobe Premiere

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

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

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนของสถาบันที่จัดขึ้น 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

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ดังนี้

1. การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมสอน
2. ผลงานนักศึกษา
3. ผลการสอบ

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

1. สัมมนาการจัดการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อยและหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

1. การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
2. มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงานวิธีการให้คะแนนสอบและการใช้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้นดังนี้

1. ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
2. เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษาเกิดมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์
