

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02286016 การออกแบบเครื่องแต่งกาย
COSTUME DESIGN

2. จำนวนหน่วยกิต

หน่วยกิต 3 (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์

ประเภทของรายวิชา

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

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์พิรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

ห้อง 105 อาคารบูรณาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 30 ตุลาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. ให้นักศึกษาสามารถเข้าใจในกระบวนการออกแบบและสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายเบื้องต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่หลากหลายเพื่อเป็นประโยชน์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ตามวัตถุประสงค์
3. มีความรู้เบื้องต้นในการบริหารจัดการ มอบหมายงาน ร่วมงานกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. นักศึกษารู้จักนำความรู้ทางทฤษฎีทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย มาปฏิบัติและประยุกต์ใช้กับงานออกแบบ เน้นความคิดสร้างสรรค์ ที่มีแนวทางเป็นของตนเอง เพื่อให้เกิดทักษะเพิ่มความชำนาญในสาขาอาชีพ
2. เน้นการปฏิบัติที่เป็นขั้นตอนให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ และวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ บรรยาย วิเคราะห์แนะนำ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเพื่อใช้สำหรับการแสดงภาพยนตร์ การเลือกใช้สี เทคนิคการออกแบบ การเลือกใช้วัสดุติดเพื่อใช้สำหรับชุดเครื่อง แต่งกาย ศึกษาถึงการแต่งกายของยุคสมัยต่าง ๆ ในภาพยนตร์ทั้งภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศ

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
ศึกษาด้วยตนเอง	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (20 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา) เป็นการมอบหมายให้การบ้าน นักศึกษาไปค้นคว้าแล้วนำไปฝึกฝนที่ช่วย ในการหาแนวคิด (Costume Idea)ใหม่ๆ เพื่อเป็นบันดลใจ นำมาประยุกต์ใช้กับโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์คณะ
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

สำนึกรับผิดชอบต่อสาขาอาชีพ

วิธีการสอน

บรรยาย วิเคราะห์แนะนำ / มอบหมายชิ้นงานเพื่อพัฒนาแนวคิดและความรับผิดชอบ /

วิธีการประเมินผล

งานที่ส่งทุกครั้งต้องมีแนวคิดที่เป็นของตนเอง และสามารถปฏิบัติได้จริง เน้นการส่งงานที่ตรงต่อเวลา และชิ้นงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้รับมอบหมายในแต่ละโครงการ

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

ความเข้าใจในแนวคิด / วัตถุประสงค์ / ความสำคัญของสาขาอาชีพ

วิธีการสอน

บรรยาย วิเคราะห์ / มอบหมายชิ้นงานเพื่อให้นักศึกษาค้นคว้าหาความรู้และแสดงออกทางความคิด / แนะนำ

วิธีการประเมินผล

ความสดใหม่ของแนวคิดและชิ้นงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่มอบหมาย

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

แสดงออกถึงแนวคิดที่สดใหม่ / ตรงตามวัตถุประสงค์ที่มอบหมาย

วิธีการสอน

บรรยาย / มอบหมายชิ้นงานเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้า / วิเคราะห์แนะนำ

วิธีการประเมินผล

ความสดใหม่ของแนวคิดและชิ้นงานที่แสดงการพัฒนาการของทักษะ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

มีความเข้าใจในระบบการทำงานเป็นทีม ร่วมมือกับผู้อื่น

วิธีการสอน

บรรยาย / แบ่งกลุ่ม ทำงานเป็นทีม แต่ละคนในกลุ่มมีหน้าที่และความรับผิดชอบที่แตกต่างกัน / วิเคราะห์แนะนำ

วิธีการประเมินผล

ชิ้นงานที่สมบูรณ์ในทุกๆด้าน ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

การคำนวณงบประมาณเบื้องต้น / การวางแผนสำหรับขั้นตอนในการผลิต / การค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสารตำราและอินเทอร์เน็ต

วิธีการสอน

มอบหมายชิ้นงานเพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลายและนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ให้เป็นประโยชน์กับการพัฒนาชิ้นงาน / วิจารณ์แนะนำ แนะนำให้นักศึกษาหาข้อมูลในแหล่งข้อมูลคุณภาพระดับเดียวกับที่มีอาชีพเลือกใช้ในการทำงานจริง เพื่อสร้างร่วมสมัยและเป็นปัจจุบันที่สุด

วิธีการประเมินผล

ชิ้นงานที่บรรลุตามวัตถุประสงค์

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง การ สอน	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนและสื่อที่ ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำ เนื้อหารายละเอียดวิชากับข้อตกลงเบื้องต้นในการเรียนการสอน และการวัดผลบรรยาย และ บทบาทหน้าที่ของ COSTUME DESIGNER ในการประกอบวิชาชีพ ทีมงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย พร้อมทั้งให้รับรู้ เข้าใจประวัติศาสตร์ที่มา และความสำคัญ ของเครื่องแต่งกายในยุคสมัยต่างๆ	3	Power Point / Projector	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์
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	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

3	Periodical Western Costume 2 (Baroque-1900) ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Marie Antoinette โดย Sofia Coppola และ Sense and Sensibility วิจัยและนำเสนอ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สำหรับหัวข้องานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้านหัวข้อ Periodical Western Costume และ วิจัยและนำเสนอ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์
4	Periodical Western Costume 3 (1900-Present) ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Moulin Rouge และ The Lover วิจัยและนำเสนอ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สำหรับหัวข้องานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้านเป็นงานค้นคว้างานออกแบบเครื่องแต่งกายและบทวิจารณ์ในแต่ละทศวรรษ (decade) โดยให้เลือกคนละทศวรรษ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์
5	Eastern Costume 1 - Thai (Ban Chieng / Thavaravati / Srivichai / Lopburi / Chiengsan / Sukhothai / Ayutthaya / Rattanakosin / Present) และชุดไทยพระราชนิยม ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวร และ นางนาค วิจัยและนำเสนอ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สำหรับหัวข้องานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้านหัวข้องานออกแบบเครื่องแต่งกายและบทวิจารณ์ในแต่ละทศวรรษ และ วิจัยและนำเสนอ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์
6	Eastern Costume 2 - (Chinese / India / Japanese / South East Asia / Polinesian) ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Croaching Tiger Hidden Dragon และ Little Buddha วิจัยและนำเสนอ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สำหรับหัวข้องานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้านเป็นงานค้นคว้างานออกแบบเครื่องแต่งกายและบทวิจารณ์ในหัวข้อ Eastern Periodical Costume โดยให้เลือกตามความเหมาะสม	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

7	World Costume (African / American / Islander / Etc.) Fantasy Costume / Futuristic Costume ชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Dracula Bram Stoker และ Star War วิจัยรณแนะนํานักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สำหรับหัวข้องานที่ได้รับมอบหมาย	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้อ Eastern Periodical และ วิจัยรณแนะนํ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันท์
8	Genre And Style สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย / การทำความเข้าใจในแต่ละ character / การคัดเลือกรูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสม / Realism / Abstract Design / Neo-Realism	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน ให้นักศึกษาเป็น หัวข้อการออกแบบ เครื่องแต่งกาย สำหรับแคมเปญ ภาพยนตร์โฆษณา และสื่อต่างๆ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันท์
9	องค์ประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย : การใช้สีแสดงความรู้สึก / การใช้สีสำหรับเครื่องแต่งกายในยุคสมัยต่างๆ / การใช้รูปทรงและพื้นผิวที่สื่อความหมาย / เทคนิคการ Sketch สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบต่างๆ	3	Power Point / Projector ตรวจ Sketch หัวข้อ การ ออกแบบเครื่อง แต่งกายสำหรับ แคมเปญ ภาพยนตร์โฆษณา และสื่อต่างๆ และ วิจัยรณแนะนํ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันท์
10	การแต่งหน้า / การทำผม / การใช้วิกผม / Special Effect Makeup	3	ตรวจการบ้าน หัวข้อ การ ออกแบบเครื่อง แต่งกายสำหรับ แคมเปญ ภาพยนตร์โฆษณา และสื่อต่างๆ และ วิจัยรณแนะนํ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันท์
11	ขั้นตอนการ Pre-Production สำหรับการจัดเครื่องแต่งกาย และการจัดทำงบประมาณ	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน ให้นักศึกษาเป็น หัวข้อการ Pre-	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันท์

			Production สำหรับการจัด เครื่องแต่งกาย และการจัดทำ งบประมาณ สำหรับแคมเปญ ภาพยนตร์โฆษณา และสื่อต่างๆ	
12	Stage Costume 1 การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับการแสดงบนเวที / ความเหมาะสมสำหรับ การใช้งาน / ขอบเขตความเป็นไปได้ / ข้อพึงระวัง / การประสานงานกับฝ่ายต่างๆ อาทิ แสงและเสียง	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้อ Pre- Production สำหรับการจัด เครื่องแต่งกาย และการจัดทำ งบประมาณ และ วิจารณ์แนะนำ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์
13	Stage Costume 2 การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับนักดนตรีประเภทต่างๆ	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน ให้นักศึกษาเป็น หัวข้อออกแบบ เครื่องแต่งกาย สำหรับนักดนตรี	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์
14	การตีความบทประพันธ์ / การถ่ายทอดความหมาย จากข้อความสู่ความเป็นภาพ / การใช้สัญลักษณ์ สื่อความหมายสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้อออกแบบ เครื่องแต่งกาย สำหรับนักดนตรี และวิจารณ์แนะนำ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์
15	การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ สำหรับการออกแบบที่เป็นระบบ (References & Inspiration)	3	Power Point / Projector มอบหมายการบ้าน ให้นักศึกษาเป็น หัวข้อ Fantasy & Futuristic	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

			Costume	
16	ทบทวนหัวข้อที่สำคัญที่นักศึกษาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพสาขาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3	Power Point / Projector ตรวจการบ้าน หัวข้อ Fantasy & Futuristic Costume และ วิจารณ์แนะนำ	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
1	การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ตลอดภาคการศึกษา	10
2	บทวิจารณ์งานออกแบบเครื่อง Periodical Western Costume	ผลงาน	2-3	10
3	บทวิจารณ์การออกแบบเครื่องแต่งกายในแต่ละทศวรรษ (decade)	ผลงาน	4-5	10
4	บทวิจารณ์ในหัวข้อ Eastern Periodical Costume	ผลงาน	6-7	10
5	การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับแคมเปญภาพยนตร์โฆษณาและสื่อต่างๆ	ผลงาน	8-10	20
6	การ Pre-Production สำหรับการจัดเครื่องแต่งกาย และการจัดทำงบประมาณสำหรับแคมเปญภาพยนตร์โฆษณาและสื่อต่างๆ	ผลงาน	12-11	10
7	การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับนักดนตรี	ผลงาน	14-13	10
8	การออกแบบเครื่องแต่งกาย Fantasy & Futuristic Costume	ผลงาน	16-15	20

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 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

1. มีการแจ้งให้นักศึกษาทราบกฎเกณฑ์และรายละเอียดของการเรียนการสอน
2. ตรงต่อเวลาในการสอน
3. เข้าสอนครบตามที่กำหนด
4. ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจดีขึ้น
5. มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดี
6. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำในปริมาณที่เหมาะสม

7. ตรวจสอบและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- ผลงานนักศึกษาที่ได้มาตรงตามวัตถุประสงค์

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

1. สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
2. การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

1. การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
2. มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

1. ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
2. เปลี่ยนหรือสลับวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้ที่แตกต่าง และกว้างขวาง
