



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ/วิทยาเขต/วิทยาลัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา ออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02106012 ชื่อรายวิชา ภาพยนตร์แอนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์
Animation for Film and Computer Technique

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

หลักสูตรที่ใช้



หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ



หลายหลักสูตร

ประเภทของรายวิชา



วิชาศึกษาทั่วไป



วิชาพื้นฐานวิชาชีพ



วิชาบังคับเรียน



วิชาเลือก



วิชาเลือกเสรี



วิชาอื่นๆ (ระบุ).....

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ อาจารย์ผู้สอน

1. อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)



ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)



ไม่มี

8. สถานที่เรียน

☐ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 30 ตุลาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจการผลิตแอนิเมชันในระดับพื้นฐาน
- เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะ ความสามารถในการผลิตแอนิเมชันในระดับพื้นฐาน

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาการสอน โดยต้องเปลี่ยนโปรแกรมและเครื่องมือให้มีความทันสมัยกับการผลิตภาพยนตร์ในปัจจุบัน ประกอบกับผู้สอนต้องค้นหาเครื่องมือทางคอมพิวเตอร์ใหม่ให้สอดคล้องกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การพัฒนาจะทำให้ นักศึกษามีความทันสมัย สามารถใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานได้เท่าทันวงการวิชาชีพ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับประวัติและวิวัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชัน การวางแผนแนวความคิด วิธีการผลิต การดำเนินเรื่อง การใช้เทคนิคการสร้างและการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยวัสดุต่างๆ กัน ตลอดจนการใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา)

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) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ในการผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน
- 3) สามารถนำทักษะความชำนาญไปใช้ประกอบอาชีพได้

วิธีการสอน

- 1) ยกตัวอย่างผลงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดี
- 2) ให้นักศึกษาสร้างผลงานที่นำความรู้แอนิเมชันมาผลิตภาพยนตร์
- 3) ใช้โจทย์การทำงานที่นำมาจากวงวิชาชีพจริง

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) การนำเสนอผลงานกลุ่มให้นักศึกษานำเสนอผลงานในภาระหน้าที่ตนเอง

วิธีการประเมินผล

- 1) สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- 2) สังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหการทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษา
- 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	แนะนำ เนื้อหารายละเอียดวิชาเกี่ยวกับข้อตกลงเบื้องต้นในการเรียนการสอน และการวัดผลบรรยาย แนวความคิดสำคัญของแอนิเมชัน ประวัติศาสตร์การเริ่มต้นของทฤษฎีภาพติดตา ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรก, การพัฒนาสู่ระบบอุตสาหกรรม , กำเนิด วอลต์ ดิสนีย์ , ภาพยนตร์แอนิเมชันของยุโรป , ยุคดิจิทัลคอมพิวเตอร์ในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ,แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น แอนิเมชันของประเทศไทย ,เทคนิคแอนิเมชันภาพยนตร์ทดลอง และสรุปอิทธิพลต่างๆที่ทำให้แอนิเมชันมีความแตกต่างกัน ตลอดจนแนวโน้มการพัฒนาของงานแอนิเมชันในอนาคต	5	- POWER POINT - Projector - DVD Player	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
2	บรรยาย ประเภทและเทคนิคงานแอนิเมชัน งานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) บรรยายกระบวนการทำงาน Drawn Animation , Stop-motion , Cell Animation ,Cut-Out Animation ,Clay-	5	- POWER POINT - Projector - DVD Player	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ

	<p>Animation พร้อมทั้งดูตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลจากเทคนิคเหล่านี้</p> <p>งานดิจิทัลคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Digital Computer Animation) บรรยายกระบวนการทำงานแอนิเมชันจากคอมพิวเตอร์ 2 มิติและ 3 มิติ พร้อมทั้งดูตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลจากเทคนิคเหล่านี้</p>			
3	<p>บรรยาย หลักการเคลื่อนไหวเบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - Timing - Slow in & Slow out - Straight ahead & Pose to pose - Arch of Movement <p>ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคถ่ายทำวัตถุให้เคลื่อนไหว (Object Animation)</p> <p>ผู้สอนดูการทำงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจ หลักการเคลื่อนไหวดังกล่าว ตรวจสอบวิจารณ์ประเมินผลงานท้ายชั่วโมง</p>	5	<ul style="list-style-type: none"> - POWER POINT - Projector - Computer - กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ 	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
4	<p>บรรยาย หลักการเคลื่อนไหวเบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - Squash & Stretch <p>ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคถ่ายทำดินน้ำมัน (Clay Animation)</p> <p>ผู้สอนดูการทำงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจ หลักการเคลื่อนไหวดังกล่าว ตรวจสอบวิจารณ์ประเมินผลงานท้ายชั่วโมง</p>	5	<ul style="list-style-type: none"> - POWER POINT - Projector - Computer - กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ 	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
5	<p>บรรยาย หลักการออกแบบตัวละคร (Character Design)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personality - Staging - Appeal <p>ปฏิบัติงานโดยให้นักศึกษานำสัตว์เลี้ยง มาฝึกหัดสเก็ตภาพท่าทาง ใบหน้าและการเคลื่อนไหว เพื่อมาออกแบบตัวละคร วิเคราะห์และประเมินผลท้ายชั่วโมง</p>	5	<ul style="list-style-type: none"> - POWER POINT - Projector - กระดาน White Board - ให้นัก.นำสัตว์เลี้ยง มาสเก็ตภาพ - ดินสอกระดาด 	- กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
6	<p>บรรยาย หลักการเคลื่อนไหวเบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anticipation - Exaggeration - Secondary Action - Follow Through and Overlapping Action <p>ปฏิบัติงานโดยให้นักศึกษานำตัวละครที่ออกแบบไว้มา เขียนการเคลื่อนไหวบนกระดาษ จากนั้นนำไปสแกนเพื่อดูการเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์และประเมินผลท้ายชั่วโมง</p>	5	<ul style="list-style-type: none"> - POWER POINT - Projector - กระดาษ ดินสอ โต๊ะเขียนอนิเมชัน - คอมพิวเตอร์ - Scanner 	- กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
7	<p>บรรยาย วิธีการสร้างแอนิเมชันสัมพันธ์กับเสียง</p> <p>ปฏิบัติ ให้นักศึกษานำเสียงมาคำนวณเวลาและวาดภาพ</p>	5	<ul style="list-style-type: none"> - POWER POINT - Projector 	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ

	แอนิเมชันตัวละครให้เคลื่อนไหวตรงตามเสียง นำภาพและเสียงสัมพันธ์กันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์และประเมินผลท้ายชั่วโมง		- กระดาษ ดินสอ โต๊ะเขียน แอนิเมชัน - คอมพิวเตอร์ - Scanner	
8	บรรยาย วิธีการผลิตแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ 3 มิติ การใช้ Software ต่างในงานแอนิเมชัน ปฏิบัติงาน การใช้โปรแกรม Maya เบื้องต้น การขึ้นรูปทรง การวาดตัวละคร การสร้างภาพฉากพื้นหลัง	5	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
9	บรรยายรวมทั้งปฏิบัติงาน ภาคเช้า การใช้โปรแกรม Maya ในการสร้าง Model , Texture และ Lighting ภาคบ่าย การสร้าง Model Character การใส่ข้อต่อกระดูก	5	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
10	บรรยายรวมทั้งปฏิบัติงาน ภาคเช้า การใช้โปรแกรม Maya การ Key frame เพื่อเคลื่อนไหว การ Animate เบื้องต้น ภาคบ่าย การเคลื่อนไหวมุกกล้อง และการ Render	5	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
11	สอบเก็บคะแนน การใช้คอมพิวเตอร์ 3 มิติเพื่อผลิตงานแอนิเมชัน เป็นการทดสอบการสร้างแอนิเมชันตามโจทย์ที่มอบหมายให้ ภายในระยะเวลาจำกัด เพื่อทดสอบว่า นักศึกษามีทักษะคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานได้จริงและรวดเร็วถูกต้อง	5	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
12	บรรยาย การเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน การริเริ่มเทคนิคใหม่ๆเพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาบทภาพยนตร์ การหา Reference และการทำ Animatic ปฏิบัติ ให้นักศึกษานำเสนอแนวคิดในการสร้างงานแอนิเมชัน การเลือกใช้เทคนิค โดยวิจารณ์งานและร่วมอภิปรายภายในห้อง และมอบหมายให้ทำ Animatic และ Pre-Production ในสัปดาห์ถัดไป	5	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
13	นำเสนองาน Animatic และ Pre-Production ผู้สอนวิจารณ์งานและร่วมอภิปรายภายในห้อง มอบหมายให้ผลิต งานAnimation และนำเสนอความคืบหน้าในสัปดาห์ถัดไป	5	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
14	ให้นักศึกษานำเสนอความคืบหน้าการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้สอนวิจารณ์และช่วยแก้ไขปัญหาการทำงาน ให้นักศึกษาปฏิบัติงานต่อ	5	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ

15	ให้นักศึกษานำเสนอความคืบหน้าการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้สอนวิจารณ์และช่วยแก้ไขปัญหาการทำงานให้นักศึกษาปฏิบัติงานต่อ	5	- POWER POINT - Projector - คอมพิวเตอร์	อ.กิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ
----	---	---	---	-----------------------------

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
1	การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ตลอดภาคการศึกษา	10
2	การส่งผลงานที่มอบหมาย ขั้นที่ 1 Object Animation	ผลงาน	3	10
3	การส่งผลงานที่มอบหมาย ขั้นที่ 2 Clay Animation	ผลงาน	4	10
4	การส่งผลงานที่มอบหมาย ขั้นที่ 3 Character Design	ผลงาน	5	10
5	การส่งผลงานที่มอบหมาย ขั้นที่ 4 Drawn on Paper Animation	ผลงาน	7	10
6	สอบเก็บคะแนน 3D animation	ผลงาน	11	10
7	การส่งผลงานที่มอบหมาย ขั้นที่ 5 Pre-production	ผลงาน	13	10
8	การส่งผลงานที่มอบหมาย ขั้นที่ 6 ภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์	ผลงาน	16	20
9	สอบทฤษฎี ปลายภาค		-	10

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เชมพัทธ์ พัทธวิญญ์. ภาพยนตร์แอนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2553.

ธรรมปพน ลีอานวยโชค . คู่มือสำหรับเรียนรู้แอนิเมชันเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ฐานบุ๊คส์, 2550.

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

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Anderson, Yvonn. **Make Your Own Animated Movies 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

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนของสถาบันฯ ที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

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

7. ตรวจสอบและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน
12. โดยภาพรวมนักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนวิชานี้
13. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ดูแลระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ดังนี้

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมสอน
- ผลงานนักศึกษา
- ผลการสอบ

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อยและหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงานวิธีการให้คะแนนสอบและการใช้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้นดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษาเกิดมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์
