



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา บริบทอินเทอร์เน็ตแอนด์อีพินิทรศการ
(Interactive Context for Event and Exhibition)
รหัสวิชา 2073306

ภาคเรียนที่ 2/2560

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรศการและการจัดแสดง
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	3
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	9
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	12
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	13

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

2072201 การออกแบบนิทรรศการเบื้องต้น
 (Fundamental Principles of Exhibition Design)

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต 3(2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 3.1 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง
 3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล
 4.2 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์สธนวัชร ประกอบผล ตอนเรียน UA

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2560 ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 6 พฤศจิกายน 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 พุทธิพิสัย (ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน)

เพื่อให้ศึกษามีความรู้ในกระบวนการและเทคนิคการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาและต่อยอดองค์ความรู้ในงานอาชีพ โดยศึกษาความรู้ในทฤษฎีจิตวิทยา เข้าใจพื้นฐานความต้องการของบุคคล สามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเข้าใจพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น

1.2 ทักษะพิสัย (ความสามารถ ทักษะที่ได้รับจากการเรียน)

1. เพื่อให้ศึกษามีความสามารถประมวลและศึกษาข้อมูลเพื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและความขัดแย้ง รวมทั้งหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสมทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก โดยสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเอง เพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิตในสังคม และในการประกอบอาชีพทางการบริการ ในแง่ของการปรับตัวกับการทำงาน การสร้างความประทับใจในฐานะผู้ให้บริการ

2. เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติงานและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายตามหน้าที่และบทบาทของตนในกลุ่มงานได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ร่วมงานและแก้ไขปัญหา กลุ่ม ผ่านการรู้จักตนเอง เรียนรู้ผู้อื่น มีมุมมองเชิงบวก และมีวุฒิภาวะทางอารมณ์และสังคม

3. เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการใช้ภาษาไทย และภาษาต่างประเทศในการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการสรุปประเด็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 จิตพิสัย (ทัศนคติ คุณธรรม จริยธรรม ที่ได้รับจากการเรียน)

เพื่อให้ศึกษามีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพและแสดงออกซึ่งคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงานและปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างสม่ำเสมอ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เนื่องจากศาสตร์จิตวิทยาเป็นศาสตร์ที่มีความสำคัญ สอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวัน การศึกษาและเข้าใจจิตวิทยาจะช่วยให้บุคคลดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างราบรื่น ทั้งในด้านส่วนตัวและหน้าที่การงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมบริการ อันเป็นธุรกิจที่ต้องรับผิดชอบต่อความรู้สึกของลูกค้า และมูลค่าของการบริการขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของลูกค้าเป็นสำคัญ ทางหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจการโรงแรมดำเนินการเปิดรายวิชา จิตวิทยาในอุตสาหกรรมบริการนี้เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาจนทราบเหตุ และปัจจัยที่แท้จริงของพฤติกรรมมนุษย์ เพื่อนำมาออกแบบ พัฒนา รวมถึงปรับปรุงแก้ไขสินค้า และกระบวนการบริการให้สามารถตอบสนองลูกค้า เพื่อให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจ กล่าวคือได้สินค้าและบริการที่มีคุณค่าอย่างแท้จริงในอนาคต ทั้งนี้ได้ปรับปรุงรายวิชาโดยมุ่งให้นักศึกษาสามารถนำทฤษฎีและหลักการทางจิตวิทยา มาประยุกต์ใช้ในงานบริการ และปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนโดยเน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการ มิติ และแนวคิดของอินเทอร์แอ็กทิฟเพื่อการออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง ฝึกทักษะให้สามารถพิจารณาแยกแยะมิติที่ซับซ้อนทั้งในแง่ของกายภาพและมโนทัศน์ เพื่อนำแนวคิดของอินเทอร์แอ็กทิฟมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารผ่านการออกแบบนิทรรศการ และการจัดแสดง รวมทั้งการสังเคราะห์แนวความคิดเพื่อสร้างงานออกแบบ

Study the principles, dimensions, and the concept of Interactive for designing events and exhibitions. To develop their skills in distinguishing complex dimensions in both physical and conceptual aspects. Be able to effectively use the Interactive concept as a tool to communicate through event and exhibition design, as well as to synthesize the concept in designing tasks.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยายการฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง	ไม่มี	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

3.3.1 นักศึกษานัดวันเวลาล่วงหน้า หรือมาพบอาจารย์ประจำรายวิชาเป็นรายบุคคล หรือกลุ่ม ตามเวลานัดหมาย ด้วยวิธีการสื่อสารและช่องทางการสื่อสาร เช่น ไลน์ โทรศัพท์ หรือมาพบด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ เป็นต้น

3.3.2 อาจารย์ผู้สอนกำหนดวันเวลาให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาที่สนใจและต้องการขอรับคำปรึกษา (Office hour) หรือหลังเลิกเรียนในรายวิชา (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- 1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความ

เป็นมนุษย์

- 1.1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์การและสังคม
- 1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์การและสังคม
- 1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการตรงต่อเวลา การแต่งกาย ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ความเสียสละเวลาส่วนตัวเพื่อส่วนรวม รู้จักหน้าที่การทำงานเป็นกลุ่ม ทั้งในภาวะผู้นำและภาวะผู้ตาม มีความซื่อสัตย์ โดยสอดแทรกในรายวิชาเรียนทุกรายวิชาและนอกเวลาเรียน มอบรางวัลสำหรับนักศึกษาที่มีคุณธรรมจริยธรรม ตามเกณฑ์ Competency ที่หลักสูตรกำหนดทุกปีการศึกษาและทุกชั้นปีของนักศึกษา ในโครงการคุณบัตร์เพชร มีการจัดกิจกรรมที่เน้นส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ให้นักศึกษาเป็นผู้กำหนดและดำเนินกิจกรรม

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1.3.1 ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานและการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.3.2 ประเมินจากการดำเนินกิจกรรม ทั้งหน่วยงานภายในและหน่วยงานภายนอกที่หลักสูตรมอบหมาย
- 1.3.3 ประเมินตามกรอบ Competency ของหลักสูตรโดยอาจารย์ผู้สอนมีส่วนร่วมในการประเมินทุกรายวิชา มอบรางวัลสำหรับนักศึกษาที่ได้ผลการประเมินมากที่สุดในแต่ละชั้นปีทุกภาคเรียน

2 ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- 2.1.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- 2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการในออกแบบนิทรรศการและงานแสดง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ในการออกแบบนิทรรศการและงานแสดงในรูปแบบต่างๆ ได้
- 2.1.4 สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการออกแบบ
- 2.1.5 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการออกแบบอย่างต่อเนื่อง
- 2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- 2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์การออกแบบนิทรรศการและงานแสดงที่ใช้งานได้จริง

- 2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

ใช้วิธีการสอนในหลากหลาย เน้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งในรูปแบบการสืบค้น การศึกษาดูงานนอกสถานที่ การฝึกปฏิบัติงานจริง โดยมีอาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษ เป็นผู้ดูแลสอดคล้องกับเนื้อหารายวิชา

2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 การทดสอบย่อย
- 2.3.2 การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- 2.3.3 ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ
- 2.3.4 ประเมินจากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน
- 2.3.5 ประเมินจากการฝึกประสบการณ์

3 ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 3.1.2 สามารถสืบค้นความรู้ด้านการออกแบบและธุรกิจการออกแบบเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับงานออกแบบนิทรรศการและงานแสดงได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

ใช้กรณีศึกษาทำในรูปแบบ PDCA โดยการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางด้านการออกแบบนิทรรศการ และการจัดแสดงในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการแบ่งหน้าที่การทำงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีการอภิปรายกลุ่ม และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้เพื่อการปฏิบัติงานจริง

3.3 วิธีการประเมินผล

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา จากการใช้กรณีศึกษาในการปฏิบัติงานจริง ในรูปแบบ PDCA โดยให้ผู้ที่เข้าร่วมงานประเมินความพึงพอใจ และทำการอภิปรายกลุ่มเพื่อสรุปผลการดำเนินงานวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหาเพื่องานครั้งต่อไป

4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 4.1.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งบทบาทผู้นำ หรือบทบาทของผู้ร่วมทีม

- 4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม
- 4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม รวมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- 4.1.6 มีความรับผิดชอบต่อการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

- 4.2.1 สามารถทำงานกับผู้อื่นได้อย่างดี
- 4.2.2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 4.2.3 สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้อย่างดี
- 4.2.4 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและบุคคลทั่วไป
- 4.2.5 มีภาวะผู้นำ

4.3 วิธีการประเมินผล

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ดำเนินกิจกรรม

5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับการออกแบบ
- 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

ในการเรียนการสอนด้านการออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง จำเป็นต้องมีการเขียนแบบการออกแบบคำนวณตัวเลขเพื่อหาขนาดสัดส่วน เพื่อนำแบบไปผลิตเป็นชิ้นงานหรือผลงานจริง ส่วนการนำเสนอแบบจำเป็นต้องมีการออกแบบและนำเสนอแบบผ่านระบบสารสนเทศ ทำให้นักศึกษาสามารถใช้ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 วิธีการประเมินผล

- 5.3.1 การประเมินจากผลงานการออกแบบ การเขียนแบบ และการนำเสนอผ่านระบบ
- 5.3.2 สารสนเทศ ที่มีความถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

5.3.3 การประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่างๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/ สื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
1	รูปภาพงาน และวิดีโอ ตัวอย่างจากwebsite	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ศึกษางานตัวอย่าง และฝึก วิเคราะห์แนวทางการคิด สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
2	รูปภาพงาน และวิดีโอ ตัวอย่างจากwebsite ทำความเข้าใจกับรูปแบบ ของงาน Interactive design 1	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ศึกษางานตัวอย่าง และฝึก วิเคราะห์แนวทางการคิด สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
3	รูปภาพงาน และวิดีโอ ตัวอย่างจากwebsite ทำความเข้าใจกับรูปแบบ ของงาน Interactive design 2	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ศึกษางานตัวอย่าง และฝึก วิเคราะห์แนวทางการคิด สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
4	รูปภาพงาน และวิดีโอ ตัวอย่างจากwebsite ทำความเข้าใจกับรูปแบบ ของงาน Interactive design 3	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ศึกษางานตัวอย่าง และฝึก วิเคราะห์แนวทางการคิด สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
5	เริ่มออกแบบงาน interactive เบื้องต้น 1	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนบรรยายด้วย PPT และให้นักศึกษามีส่วนร่วม ในการนำเสนอแนวคิดใน การออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
6	เริ่มออกแบบงาน interactive เบื้องต้น 2	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนบรรยายด้วย PPT	อ.สธ น วัชร ประกอบผล

ลำดับที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/ สื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
			และให้นักศึกษามีส่วนร่วม ในการนำเสนอแนวคิดใน การออกแบบ	
7	เริ่มออกแบบงาน interactive เบื้องต้น 3	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนบรรยายด้วย PPT และให้นักศึกษามีส่วนร่วม ในการนำเสนอแนวคิดใน การออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
8	เริ่มออกแบบงาน interactive เบื้องต้น 4	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนบรรยายด้วย PPT และให้นักศึกษามีส่วนร่วม ในการนำเสนอแนวคิดใน การออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
9	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ 1	3	กิจกรรมการเรียนการสอน ให้นักศึกษานำเสนอแนวคิด ในการออกแบบ และรูปแบบของงานสร้าง สรรค์บริบทอินเทอร์เน็ตออฟฟ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
10	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ 2	3	กิจกรรมการเรียนการสอน นำผลงานที่ถูกพัฒนามา นำเสนอเพื่อให้เห็น พัฒนาการของผลงาน ออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
11	นำเสนอผลงานการออกแบบ ครั้งที่ 3	3	กิจกรรมการเรียนการสอน นำผลงานที่ถูกพัฒนามา นำเสนอเพื่อให้เห็น พัฒนาการของผลงาน ออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
12	จัดแสดงผลงานโดยใช้ผลงานการออกแบบมา สื่อสารจริง (การวางแผนการออกแบบ 1)	3	กิจกรรมการเรียนการสอน นักศึกษาจัดกลุ่ม เพื่อทำ การออกแบบตามแนวคิดที่	อ.สธ น วัชร ประกอบผล

ลำดับที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/ สื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
			วางไว้ พร้อมนำเสนอผลงาน กับผู้สอน	
13	จัดแสดงผลงานโดยใช้ผลงานการออกแบบมา สื่อสารจริง (การวางแผนการออกแบบ 2)	3	กิจกรรมการเรียนการสอน นักศึกษาจัดกลุ่ม เพื่อทำ การออกแบบตามแนวคิดที่ วางไว้ พร้อมนำเสนอผลงาน กับผู้สอน	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
14	จัดแสดงผลงานโดยใช้ผลงานการออกแบบมา สื่อสารจริง (การวางแผนการออกแบบ 3)	3	กิจกรรมการเรียนการสอน นักศึกษาจัดกลุ่ม เพื่อทำ การออกแบบตามแนวคิดที่ วางไว้ พร้อมนำเสนอผลงาน กับผู้สอน	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
15	นำเสนอผลงานจริงต่อพื้นที่สาธารณะ	3	กิจกรรมการเรียนการสอน นักศึกษาต้องเชิญ บุคคล ภายนอกเข้าชมผลงานการ ออกแบบเพื่อรับฟังคำชี้แนะ และวัดผลงานออกแบบ	อ.สธ น วัชร ประกอบผล
16	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม ที่	ผลการ เรียนรู้	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ ประเมิน	สัดส่วนของ การ ประเมินผล
1	1.1.2	สังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม (คะแนนการมี ส่วนร่วมกิจกรรม ในชั้นเรียนและ บุคลิกภาพ)	1 - 15	10 %
2	1.1.1,1.1.2,1.1.3,1.1.4,1.1.5,1.1.6,1.1.7	ประเมินผลงาน	10,11,13,14,	20 %

	2.1.1,2.2.2,2.1.3,2.1.4.2.1.5,2.1.6.2.1.7 2.1.8,3.1.1,3.1.2,3.1.3,3.1.4,4.1.1,4.1.2, 4.1.3,4.1.4,4.1.5,5.1.1,5.1.2,5.1.3,5.1.4	จากเนื้อหา รูปแบบ การ เขียนรายงาน การนำเสนอ ผลงาน ประเมินจาก ผลสัมฤทธิ์ของ งาน	15	
3	1.1.1,1.1.2,1.1.3,1.1.4,1.1.5,1.1.6,1.1.7 2.1.1,2.2.2,2.1.3,2.1.4.2.1.5,2.1.6.2.1.7 2.1.8,3.1.1,3.1.2,3.1.3,3.1.4,4.1.1,4.1.2, 4.1.3,4.1.4,4.1.5,5.1.1,5.1.2,5.1.3,5.1.4	สังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ประเมินจากงาน ที่ได้รับ มอบหมาย (งานในชั้นเรียน)	1 - 15	30 %
5	2.1.3, 3.1.1, 5.1.1	สอบปลายภาค	16	40 %

การประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้คะแนนอิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ในสัดส่วน คะแนนเก็บ (60) : สอบปลายภาค (40)

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

สหทัศน์ วชิระนภศุล. 2555. Responsive Web Design สร้างเว็บไซต์ให้ใช้ได้กับทุกอุปกรณ์.
กรุงเทพ.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ณัฐพล ไยไพโรจน์. 2557. Digital Marketing : Concept & Case Study. นนทบุรี:
ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.

จตุพิงศ์ ภูสุมาศ. Graphic Design Think: ก้าวข้ามการ Brainstorm. นนทบุรี:
ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.

หมวดที่ 7 การประเมิน และการปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนของอาจารย์เป็นรายบุคคลผ่านระบบออนไลน์ ของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนของนักศึกษา
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาและการทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอนร่วมกันระดมสมองกำหนดกลยุทธ์วิธีการสอนจากผล การประเมินประสิทธิผลของรายวิชา แล้วจัดทำ มคอ.5 รายงานรายวิชาทุกภาคการศึกษา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 อาจารย์ผู้สอนศึกษาเครื่องมือ เลือกเครื่องมือ และรายวิชาที่จะนำมาใช้ในการทวนสอบ เช่น คะแนนผลการสอบ หรือ คะแนนด้านอื่น ๆ ที่กำหนดไว้ในเกณฑ์ผลการเรียนรู้ของรายวิชาพร้อมหลักฐานที่ แสดงออกมาของคะแนนแต่ละส่วนกับรายละเอียดของรายวิชา (มคอ. 3)

4.2 อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตาม มาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา

4.3 อาจารย์ผู้สอนประมวลผลและเขียนรายงานผลการทวนสอบ

4.4 อาจารย์ผู้สอนนำเสนอรายงานที่จัดทำขึ้นเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรพร้อมทั้งแนวทางการปรับปรุง และรายงานในผลการดำเนินการของรายวิชา (มคอ. 5) เพื่อใช้ ประกอบการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอนสร้างระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาโดย พิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนหลังการทบทวน ประสิทธิภาพของรายวิชาภายในหลักสูตร และนำเข้าที่ประชุมการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ระดับหลักสูตรโดยผ่าน คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบในการทบทวนเนื้อหาที่สอน ผลการประชุมการ ทบทวนผลสัมฤทธิ์ และกลยุทธ์การสอนที่ใช้ เพื่อสรุปวางแผนพัฒนาปรับปรุงสำหรับใช้ในปีการศึกษาถัดไป