



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์  
(Human-computer interaction)  
รหัสวิชา 4122310

ภาคเรียนที่ 1/2561

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## สารบัญ

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

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

## 1. รหัสและชื่อรายวิชา

4122310 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

Human-computer interaction

## 2. จำนวนหน่วยกิต

3(3-0-6)

## 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์

3.1 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเลือกเสรี

## 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก

4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน

ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก                      ตอนเรียน A1 และ B1

## 5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 3

## 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

## 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

## 8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

1 กรกฎาคม 2561

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเรื่องความต้องการและพฤติกรรมของมนุษย์
2. เพื่อให้ศึกษามีความสามารถอธิบายวัตถุประสงค์ของการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ หลักการออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นหลัก และกลวิธีในการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์
3. เพื่อให้ศึกษามีทักษะในด้านการประยุกต์ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปหรือสร้างซอฟต์แวร์ และการประเมินผลการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

มีการปรับปรุงตัวอย่างและกรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ที่ดีและออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ที่ไม่ดี

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการวิเคราะห์ความต้องการและพฤติกรรมของมนุษย์ วัตถุประสงค์ของการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ การออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นหลัก กลวิธีในการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ การประยุกต์ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปหรือสร้างซอฟต์แวร์ การประเมินผลการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา	ขึ้นอยู่กับความต้องการ ของนักศึกษา	ไม่มี	90 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์หรือเฟซบุ๊กของหลักสูตร
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

## หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

#### 1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- 1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- 1.1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- 1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม
- 1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

#### 1.2 วิธีการสอน

12.1 ปลูกฝังวัฒนธรรมองค์กรที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบ

1.2.2 ฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น

1.2.3 อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของซอฟต์แวร์ที่มีต่อสังคม

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 สังเกตพฤติกรรมในการทำงานและการสอบวัดผล

1.3.2 ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม

1.3.3 ประเมินจากพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม

1.3.4 ประเมินจากพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร

1.3.5 ประเมินจากพฤติกรรมการทำงาน การอ้างอิงผลงาน และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

## 2. ความรู้

### 2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 2.1.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- 2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด
- 2.1.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์
- 2.1.5 รู้เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง
- 2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- 2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง
- 2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ในศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

### 2.2 วิธีการสอน

- 2.2.1 การสอนแบบบรรยาย
- 2.2.2 การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning
- 2.2.3 การฝึกปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ความรู้ในการค้นคว้า
- 2.2.4 การมอบหมายงาน

### 2.3 วิธีการประเมินผล

- 2.3.1 การทดสอบปลายภาคเรียน
- 2.3.2 ประเมินจากโครงการที่นำเสนอ
- 2.3.3 ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ และการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

### 3.2 วิธีการสอน

- 3.2.1 กรณีศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 3.2.2 การอภิปรายกลุ่ม
- 3.2.3 ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- 3.3.1 ประเมินจากการทำงานกลุ่ม
- 3.3.2 สังเกตพฤติกรรมการสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้แก้ปัญหาในการทำงานกลุ่ม
- 3.3.3 ประเมินจากผลงาน
- 3.3.4 สังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาจากการทำกรณีศึกษา

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 4.1.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- 4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- 4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- 4.1.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

### 4.2 วิธีการสอน

การจัดกิจกรรมให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงาน (Work-based Learning) และแสดงผลงานวิชาการ

### 4.3 วิธีการประเมินผล

- 4.3.1 ประเมินจากการทำงานเป็นทีม
- 4.3.2 สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ
- 4.3.3 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน
- 4.3.4 สังเกตพฤติกรรมการค้นคว้าและศึกษาด้วยตนเอง

## 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

○ 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

○ 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

## 5.2 วิธีการสอน

5.2.1 ให้ทำรายงาน และฝึกการนำเสนองาน

5.2.2 แนะนำรูปแบบ เทคนิค เครื่องมือ และการนำเสนอที่เหมาะสม

## 5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากภาษาที่ใช้ในการเขียนรายงานและการนำเสนองาน

5.3.2 สังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนา

ตนเอง

5.3.3 ประเมินจากเทคนิคและเครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนองาน

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	- ปฐมนิเทศ - แนะนำรายวิชา สรุปรูปแบบเนื้อหาและรูปแบบการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล - แนวคิดและหลักการของปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์	4	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> - บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <u>สื่อที่ใช้</u> 1. Powerpoint 2. คลิป VDO 3. เอกสารประกอบการสอน	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก



ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
2 - 3	การวิเคราะห์ความต้องการและพฤติกรรมของมนุษย์	8	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</li> <li>- ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม จำนวน 4 – 5 คน เพื่อฝึกปฏิบัติสัมภาษณ์และวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มต่าง ๆ เช่น นักเรียน ปฐมวัย นักศึกษา บุคลากร</li> </ul> <p><b>สื่อที่ใช้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Powerpoint</li> <li>2. คลิป VDO</li> <li>3. Flip chart</li> <li>4. ใบงาน</li> <li>5. เอกสารประกอบการสอน</li> <li>6. ระบบอินเทอร์เน็ต</li> </ol>	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก
4	อุปกรณ์รับข้อมูลเข้าและอุปกรณ์แสดงผล	4	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</li> <li>- ให้นักศึกษาแบ่ง จำนวน 4 – 5 คน ออกสำรวจอุปกรณ์รับข้อมูลเข้าและอุปกรณ์แสดงผลในบริเวณมหาวิทยาลัยสวนดุสิต</li> </ul> <p><b>สื่อที่ใช้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Powerpoint</li> <li>2. คลิป VDO</li> <li>3. Flip chart</li> <li>4. ใบงาน</li> <li>5. เอกสารประกอบการสอน</li> <li>6. ระบบอินเทอร์เน็ต</li> </ol>	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก
5	รูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์	4	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</p> <p><b>สื่อที่ใช้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Powerpoint</li> <li>2. คลิป VDO</li> <li>3. เอกสารประกอบการสอน</li> <li>4. ระบบอินเทอร์เน็ต</li> </ol>	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
6	ทฤษฎีสี่	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>สื่อที่ใช้</b> 1. Powerpoint 2. คลิป VDO 3. เอกสารประกอบการสอน 4. ระบบอินเทอร์เน็ต	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก
7 - 9	การออกแบบส่วนต่อ ประสานกับผู้ใช้	12	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ - ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม จำนวน 4 – 5 คน เพื่อวิเคราะห์กรณีศึกษาเกี่ยวกับการ ออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ ที่ดีและไม่ดี - ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม จำนวน 4 – 5 คน แล้วใช้ข้อมูลจากการรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ความ ต้องการของบุคคลกลุ่มต่าง ๆ ที่ได้ จากสัปดาห์ที่ 2 – 3 มาออกแบบ ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ในกระดาษ <b>สื่อที่ใช้</b> 1. Powerpoint 2. Flip chart 3. ใบงาน 4. เอกสารประกอบการสอน 5. ระบบอินเทอร์เน็ต	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก
10	การยศาสตร์	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>สื่อที่ใช้</b> 1. Powerpoint 2. คลิป VDO 3. เอกสารประกอบการสอน 4. ระบบอินเทอร์เน็ต	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
11	เทคโนโลยีและระบบ สำหรับผู้ปกครองในการ รับรู้	4	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ <b>สื่อที่ใช้</b> 1. Powerpoint 2. คลิป VDO 3. เอกสารประกอบการสอน 4. ระบบอินเทอร์เน็ต	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก
12 - 13	การประยุกต์ซอฟต์แวร์ สำเร็จรูปสำหรับ การออกแบบปฏิสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์และ คอมพิวเตอร์	8	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ - ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม จำนวน 4 – 5 คน แล้วใช้ข้อมูลจากสัปดาห์ที่ 7 – 9 มาออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ ด้วยซอฟต์แวร์สำเร็จรูป <b>สื่อที่ใช้</b> 1. Powerpoint 2. ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป 3. ใบงาน 4. เอกสารประกอบการสอน 5. ระบบอินเทอร์เน็ต	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก
14 - 15	การประเมินผลการ ออกแบบปฏิสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์และ คอมพิวเตอร์	8	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ - ให้นักศึกษานำตัวแบบส่วนต่อ ประสานกับผู้ใช้ที่ออกแบบในสัปดาห์ ที่ 12-13 ไปให้ผู้ (กลุ่มเดียวกับ กลุ่มตัวอย่างในสัปดาห์ที่ 2 – 3) ประเมินผล และสรุปเป็นรายงาน นำเสนอหน้าชั้นเรียน <b>สื่อที่ใช้</b> 1. Powerpoint 2. ใบงาน 3. เอกสารประกอบการสอน 4. ระบบอินเทอร์เน็ต	ดร.กิงกาญจน์ ทองงอก

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
2.3, 2.4	สอบปลายภาค	16	40%	คะแนนสอบ
2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 3.4, 4.4, 4.5, 5.1, 5.3, 6.1, 6.3, 6.4, 6.5	การทำกิจกรรมประจำสัปดาห์	ทุกสัปดาห์	50 %	ความสำเร็จจากงานที่มอบหมาย
1.1, 1.4, 1.5	- การเข้าชั้นเรียน - ประเมินความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย - สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆ	ทุกสัปดาห์	10%	การเข้าชั้นเรียนและการส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด

## 3. การประเมินผลการศึกษา

เกณฑ์คะแนน	เกรด
90-100	A
85-89	B+
75-84	B
70-74	C+
60-69	C
55-59	D+
50-54	D
0-49	F
-	W
-	I

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราและเอกสารหลัก

XXXXXXXXXX. (2560). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา การออกแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ. (2559). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ (HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI)). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ปานรวิ มณีอินทร์, ทิพย์วิภา ทองเอิบ, อรอนงค์ เมืองพิณ และศัชชญาส์ ดวงจันทร์. (2559). ระบบ RFID สำหรับสนับสนุนคนพิการทางการมองเห็นในการเดินทาง. วารสารวิทยาลัยราชสุดา เพื่อการวิจัยและพัฒนาคนพิการ. ปีที่ 12 ฉบับที่ 15. หน้า 171 – 185.

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ดำเนินการดังนี้

1.1 นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินอาจารย์ ผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัย / ของรายวิชา

1.2 การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

1.3 แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา

1.4 รับฟังความคิดเห็นผ่าน e-mail

1.5 การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน

1.6 การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเมื่อเสร็จสิ้นภาคการศึกษา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

กระบวนการที่จะใช้ในการประเมินประสิทธิผลของการสอนในภาพรวม โดยประเมินจากการทดสอบย่อย การสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา การอภิปรายโต้ตอบจากนักศึกษา การตอบคำถามของนักศึกษาในชั้นเรียน นอกจากนี้การประเมินประสิทธิผลกลยุทธ์การสอนมีการดำเนินการดังนี้

2.1 ผู้สอนประเมินตนเองตามกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนตามรายละเอียดรายวิชา (มคอ.3)

2.2 ผู้เรียนประเมินแผนการเรียนการสอนตามกลยุทธ์การสอนที่ได้กำหนดไว้ตามรายละเอียดรายวิชา (มคอ.3)

2.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประเมินกลยุทธ์การสอนรายวิชาประจำหลักสูตร โดยเทียบกับผลการเรียนรู้ของนักศึกษาเพื่อการปรับปรุงการดำเนินงานของหลักสูตร

### 3. การปรับปรุงการสอน

-

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

หลักสูตรมีคณะกรรมการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา โดยทำหน้าที่ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ดังนี้

4.1 ทวนสอบข้อสอบเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาในรายวิชาเรียนที่กำหนดในรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

4.2 สุ่มประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา

4.3 สุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา

4.4 สุ่มสัมภาษณ์นักศึกษาเพื่อตรวจสอบความรู้นักศึกษาหลังจากส่งผลการเรียนแล้วสอบถามนักศึกษาในประเด็นต่อไปนี้

1) การรับทราบรายละเอียดของแนวทางการจัดการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนรู้ในช่วงแรกของการเรียนรายวิชา

2) ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการตรวจสอบความรู้นักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ โดยการสอบถามและให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียนรู้

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

-