

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และกลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบสื่อ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล
<p><b>PLO 1 : Communication</b> สื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษและสื่อในการนำเสนอได้</p> <p>1.1 รู้เท่าทันสื่อ 1.2 สื่อสารภาษาอังกฤษได้ 1.3 นำเสนองานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ 1.4 ตระหนักถึงผลกระทบจากการสื่อสารผ่านสื่อต่างๆ 1.5 แสวงหาความรู้รอบตัว ทันโลก และกระแสสังคม</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ปฏิบัติการเปิดรับสื่อและข่าวสารประเภทต่าง ๆ</li> <li>2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่เน้นการฝึกทักษะทั้ง 4 ของการสื่อสาร ในระหว่างผู้เรียนผู้สอน</li> <li>3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักศึกษาสามารถพูดเขียน วิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นจากสื่อที่นำเสนอ</li> <li>4. ฝึกปฏิบัติการฟังจากสื่อประเภทต่าง ๆ</li> <li>5. ฝึกเขียนเพื่อการสื่อสารในรายงานกลุ่มและรายงานเดี่ยว</li> <li>6. ฝึกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์ ข้อมูล และนำเสนอ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</li> <li>2. ทักษะในการเขียนรายงาน</li> <li>3. ใบงาน</li> <li>4. ทักษะในการพูด</li> <li>5. ทักษะการนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</li> <li>6. ความสามารถในการใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ และสถิติเพื่ออธิบายผลงานได้อย่างเหมาะสม</li> <li>7. ประเมินจากรายงานและรูปแบบการนำเสนอ ด้วยสื่อเทคโนโลยี</li> <li>8. การสังเกตพฤติกรรม</li> </ol>
<p><b>PLO 2 : Technology</b> ใช้เทคโนโลยีได้อย่างรู้เท่าทัน</p> <p>2.1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ 2.2 เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2.3 ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีโลก</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. มอบหมายงานที่ผู้เรียนต้อง ต้องใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเข้าถึงเก็บ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการนำเสนอ</li> <li>2. จัดห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศฐานข้อมูลและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จำเป็นให้นักศึกษาเข้าถึงได้ตลอดเวลา</li> <li>3. ทำการค้นคว้าอิสระและศิลปนิพนธ์</li> <li>4. จัดกระบวนการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับงานออกแบบ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากผลการนำเสนอรายงาน</li> <li>2. ประเมินตนเองและประเมินซึ่งกันและกัน</li> <li>3. สังเกตพฤติกรรมในการเรียน</li> <li>4. ประเมินบัณฑิตและผู้จ้างงาน</li> </ol>
<p><b>PLO 3 : Creativity</b> ออกแบบสื่อโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ</p> <p>3.1 วิพากษ์ศิลปะและการออกแบบ 3.2 ฝึกหัดการสร้างสรรค์งานออกแบบโดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เน้นกระบวนการค้นคว้า วิเคราะห์เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการออกแบบและสามารถปรับปรุงแก้ไขงานออกแบบในระหว่างขั้นตอนการออกแบบได้อย่างเป็นระบบ</li> <li>2. บรรยาย สาธิต และฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมด้านการออกแบบ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากความสามารถของนักศึกษาในการวิเคราะห์ออกแบบและการใช้เครื่องมือปฏิบัติงานได้เหมาะสม</li> <li>2. ประเมินความรู้จากผลงานของนักศึกษาและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนออย่างถูกต้องและเป็นระบบ</li> </ol>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
<p>3.3 อธิบายการสร้างสรรค์สื่อประเภทต่างๆ</p> <p>3.4 เรียนรู้ด้านการออกแบบตลอดชีวิต</p> <p>3.5 คิดสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบ</p>		
<p><b>PLO 4 : Apply</b> ใช้เทคนิคต่างๆในการออกแบบสื่อและประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ</p> <p>4.1 ใช้ความรู้ เครื่องมือ อุปกรณ์ และโปรแกรมที่เกี่ยวข้องเพื่อประยุกต์ในการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ</p> <p>4.2 มีหลักการและเหตุผลในการตัดสินใจ</p> <p>4.3 วิเคราะห์ข้อมูลและเทรนด์การออกแบบ</p> <p>4.4 วิเคราะห์ทัศนศาสตร์</p> <p>4.5 ออกแบบสื่อได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบ</p>	<p>1. ใช้การเรียนการสอนโดยเน้นกรณีศึกษา (case study) ใช้สถานการณ์จำลองด้านการออกแบบในการเรียนการสอน</p> <p>2. จัดการเรียนรู้โดยการนำปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้</p> <p>3. จัดห้องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมประยุกต์ทางการออกแบบที่ทันสมัย</p>	<p>1. ประเมินความรู้จากผลงานของนักศึกษาและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนออย่างถูกต้องและเป็นระบบ</p>
<p><b>PLO 5 : Value</b> สร้างนวัตกรรมการออกแบบสื่อที่มีมูลค่าและคุณค่า</p> <p>5.1 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างนวัตกรรมการออกแบบสื่อ</p> <p>5.2 สร้างสรรค์งานออกแบบอย่างเป็นระบบ</p> <p>5.3 ช่วยเหลือสังคมด้วยความเต็มใจ</p> <p>5.4 สร้างประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบ</p> <p>5.6 สร้างเครือข่ายด้านการออกแบบ</p>	<p>1. มอบหมายให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกการเป็นผู้นำ สมาชิกกลุ่ม ฝึกความรับผิดชอบและปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกัน และ/หรือนำเสนอหน้าชั้นเรียน</p> <p>2. มอบหมายงานรายบุคคลและงานกลุ่มให้นักศึกษาติดตามสื่อข่าวสารอย่างต่อเนื่องจากแหล่งเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ</p> <p>3. เสนอผลงานโดยการจัดบอร์ดนิทรรศการ</p> <p>4. ศึกษาดูงานและนำผลการศึกษาดูงานมาจัดแสดงและอภิปรายในชั้นเรียน</p> <p>5. ทัศนศึกษาและมอบหมายงานให้สรุปผลเป็นกลุ่ม</p> <p>6. จัดสถานการณ์ที่เป็นปัญหาให้นักศึกษารวมกลุ่มกันแก้ไขปัญหา</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาขณะทำกิจกรรมกลุ่ม</p> <p>2. ประเมินความสม่ำเสมอของการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม</p> <p>3. ประเมินความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>4. ประเมินการทำงานกลุ่ม</p> <p>5. ประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม</p> <p>6. จัดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้น ประเมินการทำงานกลุ่ม</p> <p>7. จัดให้มีแบบทดสอบความรู้จากการทัศนศึกษา</p> <p>8. การประเมินผลการฝึกงานโดยสถานประกอบการ</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
<p><b>PLO 6 : Integrity</b>  <b>มีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านการออกแบบ</b>            6.1 มีจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านการออกแบบ            6.2 ประเมินกระบวนการออกแบบ (Pre-Production, Production, Post-Production) ตามหลักวิชาชีพ</p>	<p>7. มอบหมายงานรายบุคคล</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เน้นการเข้าชั้นเรียน การตรงต่อเวลา ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และการแต่งกายให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</li> <li>2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลองและสื่อต่างๆ</li> <li>3. มอบหมายงานกลุ่มและหรืองานรายบุคคลให้คิดทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์แก่เพื่อนมนุษย์</li> <li>4. มอบหมายงานกลุ่มหรืองานรายบุคคลให้ศึกษาบุคคลที่มีความเสียสละและจิตสาธารณะต่อสังคม</li> <li>5. เข้าร่วมกิจกรรมในวันถือประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง (เช่น ให้คิดคำขวัญและจัดทำโปสเตอร์เกี่ยวกับความเสียสละและจิตสาธารณะที่ถูกต้องและดีงาม)</li> <li>6. อบรมจริยธรรม/บรรยายและนำเสนอกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (เช่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีวัตถุประสงค์ไม่สุจริต หรือจากมิฉฉาชีพ เป็นต้น)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนสม่ำเสมอ การตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียนการเข้าร่วมกิจกรรม ความซื่อสัตย์และการส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา</li> <li>2. ประเมินจากการมอบหมายงานเดี่ยวและงานกลุ่มที่มีการค้นหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ โดยจะต้องมีการอ้างอิงที่มาของข้อมูลอย่างครบถ้วน</li> <li>3. ประเมินจากความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>4. สังเกตจากพฤติกรรมการเรียน</li> <li>5. ประเมินจากการทำงานกลุ่มและผลงานของกลุ่ม</li> <li>6. ประเมินจากคะแนนจิตพิสัย</li> </ol>