



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์
รหัสวิชา 4123327

ภาคเรียนที่ 2/2568

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต



สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	1
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	2
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	2
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	3
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	6
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	18
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	18

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

4123327 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์
User Experience Design with Artificial Intelligence

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะ วิชาเฉพาะด้าน วิชาเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐา ผิวมา
4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐา ผิวมา กลุ่มเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ปรับปรุงรายละเอียดล่าสุด 12 กันยายน 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์
2. เพื่อให้นักศึกษามีทักษะในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ในสาขาต่าง ๆ เช่น การศึกษา อุตสาหกรรมบริการ หรือธุรกิจ ได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์รูปแบบต่าง ๆ และเลือกใช้ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับงานดิจิทัลมีเดียได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

วัตถุประสงค์ในการพัฒนารายวิชาเพื่อให้นักศึกษามีทักษะในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานที่เกี่ยวข้องกับออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ โดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายและแบบ Active Learning และมีการวัดผลด้วยแบบฝึกหัดและทดสอบ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการ ทฤษฎี และการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ ความสำคัญของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ วงจรการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ผู้ใช้ ประเด็นที่เกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ในปัจจุบัน การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ แนวโน้มของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และการฝึกทักษะในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้

Principles, theories, and practices in user experience design, the importance of user experience design, user experience design cycle, factors in user experience design, current issues of user experience design, application of artificial intelligent in user experience design, trends of user experience design, and practices in user experience design

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วย ตนเอง
30 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา	ขึ้นอยู่กับความต้องการ ของนักศึกษา	30 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา	75 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษานอกเวลาเรียนผ่าน Office hour และผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊กกลุ่ม ไลน์ อีเมล เป็นต้น
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 ความสัมพันธ์ระหว่าง CLO_s กับระดับการเรียนรู้

CLO	CLO Statement	Level of Learning
1	อธิบายหลักการและทฤษฎีการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ได้อย่างถูกต้อง	U - Understanding
2	ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับงานด้านการศึกษา ด้านอาหาร ด้านการพยาบาล ด้านอุตสาหกรรมบริการ และด้านธุรกิจ โดยคำนึงถึงความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้งานในแต่ละกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม	A – Applying
3	ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างเหมาะสม	A – Applying
4	มีทัศนคติที่พร้อมทำงานร่วมกับผู้อื่น ใส่ใจรายละเอียดของงาน เปิดใจรับฟังคำแนะนำและความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น	Affective

4.2 ความสัมพันธ์ระหว่าง CLO_s รายวิชา กับ PLO_s ของหลักสูตร

Course-Level Learning Outcomes	Program-Level Learning Outcomes						
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
CLO1 อธิบายหลักการและทฤษฎีการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ได้อย่างถูกต้อง						✓	
CLO2 ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับงานด้านการศึกษา ด้านอาหาร ด้านการพยาบาล ด้านอุตสาหกรรมบริการ และด้านธุรกิจ โดยคำนึงถึงความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้งานในแต่ละกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม						✓	

Course-Level Learning Outcomes	Program-Level Learning Outcomes						
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
CLO3 ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างเหมาะสม							✓
CLO 4 มีทัศนคติที่พร้อมทำงานร่วมกับผู้อื่น ใส่ใจรายละเอียดของงาน เปิดใจรับฟังคำแนะนำและความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น						✓	✓

หมายเหตุ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (Program-Level Learning Outcomes : PLOs)

PLO 6 พัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อใช้งานทางด้านการศึกษา ด้านอาหาร ด้านการพยาบาล ด้านอุตสาหกรรมบริการ และด้านธุรกิจ

PLO 7 พัฒนาซอฟต์แวร์ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนและรองรับอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต

4.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กลยุทธ์การสอน และกลยุทธ์การประเมิน

CLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
CLO1 อธิบายหลักการและทฤษฎีการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ได้อย่างถูกต้อง	1. ใช้วิธีการจัดการการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ เช่น การสนทนา เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ 2. ให้นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 3. นักศึกษาฝึกคิด วิเคราะห์จากการทำแบบฝึกหัด	1. ประเมินจากงานที่มอบหมาย 2. ทดสอบย่อย 3. สอบปลายภาค
CLO2 ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับงานด้านการศึกษาด้านอาหาร ด้านการพยาบาล ด้านอุตสาหกรรมบริการ และด้านธุรกิจ โดยคำนึงถึงความต้องการและความ	1) เรียนรู้จากการสาธิตและการฝึกปฏิบัติ 2) การสอนโดยการฝึกปฏิบัติ (Practice) งานในสาขาต่าง ๆ เช่น การศึกษา อุตสาหกรรมบริการ หรือธุรกิจ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง	การประเมินจากชิ้นงานและความถูกต้องของงานที่ได้รับมอบหมาย

CLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
คาดหวังของ ผู้ใช้งานในแต่ละ กลุ่มเป้าหมายได้ อย่างเหมาะสม		
CLO3 ออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ โดยประยุกต์ใช้ ปัญญาประดิษฐ์ได้ อย่างเหมาะสม	1) เรียนรู้จากการสาธิตและการฝึกปฏิบัติ 4) การพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ ประเภท Generative AI ในการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	การประเมินจากชิ้นงานและ ความถูกต้องของงานที่ได้รับ มอบหมาย
CLO 4 มีทัศนคติที่ พร้อมทำงาน ร่วมกับผู้อื่น ใส่ใจ รายละเอียดของ งาน เปิดใจรับฟัง คำแนะนำและ ความคิดเห็นเพื่อ ปรับปรุงผลงานให้ดີ ยิ่งขึ้น	เรียนรู้จากการปฏิบัติงานกลุ่ม	ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรมระหว่างเรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1	1) แนะนำรายวิชา สรุป ขอบเขตเนื้อหาและ รูปแบบการจัดการเรียน การสอน การวัดและการ ประเมินผล 2) แนะนำสื่อการเรียน อิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning) 3) เครื่องมือทาง ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการ ออกแบบประสบการณ์ ผู้ใช้	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดย สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้น การเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่ง กายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการ ทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของ ผู้อื่น วิธีการสอน 1. แนะนำหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน 2. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและ การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรม ในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของ ผู้อื่น ด้วยการอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งที่มาที่ น่าเชื่อถือ 4. อาจารย์บรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาดู ตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) โดยมอบหมายให้ นักศึกษาแต่ละคนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับ ซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันที่ใช้ในการ ออกแบบประสบการณ์ผู้เข้ามา และ สรุป ประเด็นสำคัญ และนำเสนอผลการสืบค้น 6. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่ สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	ผศ.ดร.ณัฐา ผิวมา
2	หลักการ ทฤษฎี และการ ออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดย สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้น การเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่ง	ผศ.ดร.ณัฐา ผิวมา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			กายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. อาจารย์บรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) โดยมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนสืบค้นกลวิธีการสร้างหลักการ ทฤษฎี และการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ และเขียนสรุปประเด็นสำคัญ ความน่าสนใจของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ โดยสอดแทรกจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในการนำเสนอข้อมูล ด้วยการอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือ และนำเสนอผลการสืบค้น 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
3	- ความสำคัญของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ - ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ผู้ใช้	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมใน	ผศ.ดร.ณัฐา ผิวมา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			การสอน รู้จักเคาเรพทรีพีย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. อาจารย์ยกตัวอย่างการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) โดยมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนสืบค้นปัจจัยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ผู้ใช้โดยสอดแทรกจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในการนำเสนอข้อมูล ด้วยการอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือ และนำเสนอผลการสืบค้น 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
4	- วงจรการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ - ประเด็นที่เกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ในปัจจุบัน	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน กลยุทธ์การสอน ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคาเรพทรีพีย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. นักศึกษาศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่อาจารย์กำหนด ใน WBSC-LMS ก่อนพบอาจารย์ในชั่วโมงเรียน 4. ยกตัวอย่างวงจรการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ 5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) โดยมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนสืบค้นประเด็นที่เกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ในปัจจุบัน โดยสอดแทรกจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในการนำเสนอข้อมูล ด้วยการอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือ และนำเสนอผลการสืบค้น	ผศ.ดร.ณัฏฐา ผิวมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			6. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
5	การใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (2)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. อาจารย์บรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง ในระบบ WBSC 4. อาจารย์ให้ข้อเสนอแนะงานที่มอบหมายของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนก่อนเริ่มการเรียนการสอน และแจ้งรายชื่อคนที่ยังไม่ส่งงาน 5. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 6. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	ผศ.ดร.ณัฐา พิวมา
6	การใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (2)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดย	ผศ.ดร.ณัฐา พิวมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยการเรียนรู้ (Performance-based Learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. นักศึกษาศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่อาจารย์กำหนด ใน WBSC-LMS ก่อนพบอาจารย์ 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
7	การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (1)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยการเรียนรู้ (Performance-based Learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น	ผศ.ดร.ณัฐา ผิวมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			3. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป 4. สอบย่อยครั้งที่ 1 สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
8	การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (2)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. นักศึกษาศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่อาจารย์กำหนด ใน WBSC-LMS ก่อนเข้าเรียน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยทำตามหัวข้อที่กำหนดในใบงาน 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	ผศ.ดร.ณัฏฐา ผิวมา
9	การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (3)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้น	ผศ.ดร.ณัฏฐา ผิวมา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			การเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. นักศึกษาศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่อาจารย์กำหนด ใน WBSC-LMS ก่อนเข้าเรียน 4. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยทำตามหัวข้อที่กำหนดในใบงาน 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
10	แนวโน้มของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 4. นักศึกษาศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่อาจารย์กำหนด ใน WBSC-LMS ก่อนเข้าเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) โดยมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนสืบค้นแนวโน้มของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ โดยสอดแทรกจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในการนำเสนอข้อมูล	ผศ.ดร.ณัฏฐา ผิวมา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			ด้วยการอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือ และนำเสนอผลการสืบค้น 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
11	การฝึกทักษะในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น 3. นักศึกษาทำงานกลุ่มที่ได้รับมอบหมายฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม 4. การอภิปรายกลุ่ม 5. นักศึกษาการนำเสนองานกลุ่ม วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. อาจารย์บรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 4. นักศึกษาเรียนรู้ด้วยเทคนิคแบบร่วมมือ (Collaborative learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) โดยให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม จัดทำโครงงานออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ในรูปแบบเว็บไซต์เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย และนำเสนอในชั้นเรียนในสัปดาห์ที่ 15 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ	ผศ.ดร.ณัฏฐา ผิวมา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
12	การฝึกทักษะในการ ออกแบบประสบการณ์ ผู้ใช้	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดย สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้น การเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่ง กายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 2. นักศึกษาทำงานกลุ่มที่ได้รับมอบหมายฝึกให้ รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็น สมาชิกกลุ่ม 3. การอภิปรายกลุ่ม 4. นักศึกษาการนำเสนองานกลุ่ม วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและ แบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการ เรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมใน การสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของ ผู้อื่น 3. อาจารย์บรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาดู ตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 4. นักศึกษาเรียนรู้ด้วยเทคนิคแบบร่วมมือ (Collaborative learning) และการเรียนรู้โดย ใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) โดยให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม จัดทำ โครงงานออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ในรูปแบบ เว็บไซต์เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย และ นำเสนอในชั้นเรียนในสัปดาห์ที่ 15 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่ สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	ผศ.ดร.ณัฏฐา ผิวมา
13	การฝึกทักษะในการ ออกแบบประสบการณ์	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน	ผศ.ดร.ณัฏฐา ผิวมา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
	ผู้ใช้		1. pluggedวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. นักศึกษาศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่อาจารย์กำหนด ใน WBSC-LMS ก่อน เข้าเรียน 4. นักศึกษาฝึกทักษะการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปโดยทำตามหัวข้อที่กำหนดในใบงาน 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
14	การฝึกทักษะในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	4	กิจกรรมการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน 1. pluggedวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. นักศึกษาศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่อาจารย์กำหนด ใน WBSC-LMS ก่อน เข้าเรียน 4. นักศึกษาฝึกทักษะการออกแบบ	ผศ.ดร.ณัฐชา พิวมา

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			ประสบการณ์ผู้ใช้และประยุกต์ใช้ ปัญหาประดิษฐ์กับการออกแบบประสบการณ์ ผู้ใช้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปโดยทำตามหัวข้อ ที่กำหนดในใบงาน 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่ สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
15	สรุปและทบทวนเนื้อหา นำเสนองาน	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน กลยุทธ์การสอน 1. ปลุกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้นักศึกษา โดย สร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้น การเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่ง กายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย วิธีการสอน 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมใน การสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของ ผู้อื่น 3. นักศึกษานำเสนองานกลุ่ม 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่ สนใจ สื่อที่ใช้ 1. สื่อการเรียนรู้ในระบบ WBSC-LMS 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน 3. เอกสารประกอบการเรียนวิชาการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	ผศ.ดร.ณัฐรา ผิวมา

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการวัดผล	น้ำหนักการประเมินผล (ร้อยละ)	
CLO1 อธิบายหลักการและทฤษฎีการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	สอบปลายภาค	30	30
CLO2 ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับงานด้านการศึกษา ด้านอาหาร ด้านการพยาบาล ด้านอุตสาหกรรมบริการ และด้านธุรกิจ โดยคำนึงถึงความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้งานในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย	1. ทดสอบย่อย 2. ประเมินจากงานที่มอบหมาย (งานเดี่ยวและงานกลุ่ม)	10 40	50
CLO3 ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์	สังเกตพฤติกรรมประเมินจากงานที่มอบหมาย	15	15
CLO 4 มีทัศนคติที่พร้อมทำงานร่วมกับผู้อื่น ใส่ใจรายละเอียดของงาน เปิดใจรับฟังคำแนะนำ และความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน	5	5

รูปแบบการบันทึกผลการเรียน ☒ A-F ☐ S/U ☐ P

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

ณัฐฐา ผิวมา. (2566). *UI/UX Design ที่สร้างสรรค์ด้วย Generative AI*. กรุงเทพฯ : กราฟิกไซต์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ฐิติรัตน์ ศิริบรรรัตนกุล. (2559). ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้และการออกแบบปฏิสัมพันธ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

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

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

“ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์”. (2014). สืบค้นเมื่อ 2557, มกราคม 17, เข้าถึงได้จาก :<https://th.wikipedia.org/wiki/ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์>
 Norman, D.A.. (2013). *The Design of Everyday Things*. NY: Basic Books.
 UI Wireframes. (2015). "Wireframe Portfolio Samples" Cited 2017 December 31.
 Available from: <http://uiwireframes.com/portfolio/wireframe-example-7>.

WixBlog. (2015). "7 Secrets To Using Text Color in Web Design" Cited 2018 January
1. Available from: <https://www.wix.com/blog/2015/04/7-secrets-to-using-text-color-in-web-design>.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ดำเนินการดังนี้

- นักศึกษาประเมินประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ในรายวิชาโดยการทำแบบประเมิน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- นักศึกษาประเมินประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ในรายวิชาโดยการทำแบบประเมิน

3. การปรับปรุงการสอน

เนื่องจากสอนเป็นภาคการศึกษาแรก ยังไม่มีการปรับปรุงรายวิชา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

หลักสูตรมีคณะกรรมการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ทำหน้าที่ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ดังนี้

- สุ่มประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา

- สุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา

สุ่มสัมภาษณ์นักศึกษาเพื่อตรวจสอบความรู้นักศึกษาหลังจากส่งผลการเรียนแล้วสอบถามนักศึกษาในประเด็นต่อไปนี้

- การรับทราบรายละเอียดของแนวทางการจัดการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนรู้ ระเบียบการแต่งกายและการเข้าชั้นเรียน ในช่วงแรกของการเรียนรายวิชา

- ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการตรวจสอบความรู้ นักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ โดยการสอบถามและให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียนรู้

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงลักษณะการเรียนการสอน ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ ได้แก่ การปรับปรุงสื่อการสอน และเนื้อหาใหม่ให้ทันสมัยอยู่เสมอ

- อาจารย์ผู้สอน/อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา สรุปผลการดำเนินงานการจัดการเรียนการสอน เมื่อสิ้นภาคการศึกษา และนำเสนอแนวทางการแก้ไข / ปรับปรุง / เพิ่มเติมต่อที่ประชุมคณะกรรมการประจำหลักสูตร พร้อมบันทึกไว้เป็นหลักฐาน

- อาจารย์ผู้สอน/อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา ผลการสอบ ข้อคิดเห็นของอาจารย์ผู้ร่วมสอน นำมาปรับปรุงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษาหน้า ทั้งนี้ได้มีการนำเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการประจำหลักสูตร

- อาจารย์ผู้สอน/อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา นำผลการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา ผลการประเมินการสอนโดยอาจารย์ผู้ร่วมสอน มาพิจารณาวางแผนเพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน โดยนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงต่อคณะกรรมการประจำหลักสูตร เพื่อพิจารณาให้ความคิดเห็น