



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา MUS 3118 ชื่อรายวิชา การผลิตงานดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์  
สาขาวิชา...ดนตรี.....คณะ/วิทยาลัย....ศิลปกรรมศาสตร์...มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ภาคการศึกษา.2...ปีการศึกษา.2564.

หมวดที่๑ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา MUS 3118

ชื่อรายวิชา การผลิตงานดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์

๒. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรี

๓.๒ ประเภทของรายวิชา

วิชาบังคับ

๔.อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์กฤติวิทย์ ภูมิถาวร

๔.๒ อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์กฤติวิทย์ ภูมิถาวร

๕. สถานที่ติดต่อ

ชั้น ๕ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาดนตรี

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 3 หมู่เรียน 001, 002

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ 55 คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)

.....ไม่มี.....

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี)

.....ไม่มี.....

๙. สถานที่เรียน

สาขาวิชาดนตรี ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่ 28 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2564

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมในการบันทึกเสียง การวางเครื่องดนตรี(MIDI) ตลอดจนการอัดเสียงเครื่องดนตรีต่าง ๆ

๑.๒ เพื่อให้ นักศึกษามีผลงานเพลงเป็นของตนเอง เพื่อไว้ใช้เผยแพร่เป็นผลงานในช่องทางสื่อต่าง ๆ

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

๑.เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้พื้นฐาน เป็นการเตรียมความทางด้าน การบันทึกเสียง เพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนในรายวิชา อื่นๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ควรมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการศึกษา ให้สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของนักศึกษา

๒.เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการใช้โปรแกรมบันทึกเสียง ตลอดจนการเข้าใจถึงการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ

๓.เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะการผลิตงานดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์ตามโครงการที่กำหนดให้ การปรับปรุงการสอนเพิ่มเติม คือสอนแบบผสม คือแบบสอนปกติ และแบบสอนออนไลน์เพิ่มเติม

## หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายรายวิชา

การผลิตงานดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์ การบันทึกเสียงและเครื่องดนตรีของนักศึกษา การตัดต่อเสียง การผสมเสียง การวางรูปแบบเครื่องดนตรี(MIDI) การบันทึกเป็นไฟล์ การเผยแพร่ในช่องทางสื่อต่าง ๆ สรุปและประเมินผลการทำงาน

### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
-	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ ๓๒ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง . ชั้น ....๕... อาคาร ..๕๘..... คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑.คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา จิตพิสัย

- (๑) ความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัยตรงต่อเวลาและความรับผิดชอบต่อนตนเอง วิชาชีพและสังคม
- (๒) ความเป็นผู้นำและผู้ตาม เคารพสิทธิรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและสามารถทำงานเป็นทีม
- (๓) เคารพกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ ขององค์กรวิชาชีพทางดนตรีและสังคม
- (๔) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

#### ๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) ทำงานกลุ่ม บริหารจัดการแสดงดนตรีตามโครงการที่กำหนดให้
- (๒) การนำเสนอรายงานโครงการ) อภิปรายกลุ่ม
- (๓) นักศึกษาศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดที่ให้และเวลา
- (๒) การอ้างอิงเอกสาร
- (๓) ประเมินผลงานอภิปรายกลุ่ม และ การแสดงความคิดเห็น
- (๔) ประเมินผลการนำเสนอสูจิบัตรที่ได้รับมอบหมาย

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีที่สำคัญของดนตรี
- (๒) สามารถวิเคราะห์ อธิบาย ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะทางดนตรี
- (๓) รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ทางดนตรีอย่างต่อเนื่อง
- (๔) สามารถบูรณาการความรู้ทางดนตรี กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

#### ๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) อภิปราย
- (๒) ทำงานกลุ่ม
- (๓) การจัดการแสดง
- (๔) การวิเคราะห์งานและมอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

#### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลการแสดง
- (๒) ประเมินจากกระบวนการและเอกสารในการจัดการแสดง

### ๓.ทักษะทางปัญญา

#### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สรุปประเด็นปัญหา และความต้องการ
- (๒) คิดวิเคราะห์ อย่างเป็นระบบ
- (๓) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะในการพัฒนาวิชาชีพอย่างเหมาะสม
- (๔) มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานทางดนตรี

**๓.๒ วิธีการสอน**

- (๑) การมอบหมายงานให้นักศึกษาวางแผนการแสดง
- (๒) อภิปรายกลุ่ม
- (๓) การจัดการแสดง

**๓.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากโครงการและนำเสนอ
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอแนวคิดในการอภิปรายกลุ่ม
- (๓) ประเมินจากการจัดการแสดง

**๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**

**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) มีความรับผิดชอบ พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองและวิชาชีพ อย่างต่อเนื่อง
- (๓) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (๔) สามารถใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์ในสังคม

**๔.๒ วิธีการสอน**

- (๑) การมอบหมายงานทั้งกลุ่มและบุคคล
- (๒) นำเสนอผลงาน
- (๓) การจัดการแสดง

**๔.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากการศึกษาค้นคว้าและการแสดง

**๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**

**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

- (๑) สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ในการศึกษาค้นคว้า
- (๒) มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) สามารถเลือกใช้รูปแบบของการสื่อสาร ในการนำเสนอผลงานทางดนตรีได้อย่างเหมาะสม
- (๔) สามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

**๕.๒ วิธีการสอน**

- (๑) การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์ E-Learning และทำรายงานโดยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่

นำเชื่อถือ

(๒) การนำเสนอผลงานโดยใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับผลงาน

**๕.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากการแสดงผลงาน

**๖. ด้านอื่นๆ**

**๖.๑ ทักษะพิสัย**

- (๑) มีทักษะในการใช้เครื่องมือทางดนตรีและเสียงร้อง
- (๒) มีทักษะในการแสดงออกและการสื่อสารต่อหน้าสาธารณชน
- (๓) มีบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสม ในการนำเสนอผลงานดนตรีต่อสาธารณชน
- (๔) มีทักษะในการนำความรู้ทางทฤษฎีดนตรีมาพัฒนาและนำเสนอผลงาน

**๖.๒ วิธีการสอน**

- (๑) การสาธิต
- (๒) การปฏิบัติ
- (๓) การจัดแสดงผลงานต่อหน้าสาธารณชน

**๖.๓ วิธีการประเมินผล**

- (๑) ประเมินจากฝึกทักษะปฏิบัติ
- (๒) ประเมินจากการพัฒนาการจัดการแสดงผลงานต่อหน้าสาธารณชน
- (๓) ประเมินจากการนำเสนอผลงาน

**หมายเหตุ**

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

**หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล**

**๑. แผนการสอน**

สัปดาห์ที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	-อธิบายลักษณะของโปรแกรม	๒	- ใช้โปรแกรม Logic ในการอธิบายลักษณะของโปรแกรมให้นักศึกษาเข้าใจพื้นฐานเบื้องต้น	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๒	-การจัดรูปแบบการเลือกเครื่องดนตรีในโปรแกรม	๒	-ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม zoom หรือ Google	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร

ลำดับที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			Hangouts Meet เนื้อหา ในการบรรยาย การเลือกเครื่องดนตรีใน โปรแกรม Logic	
๓	-การเขียนวางเครื่องดนตรีกลอง และ การตัดต่อเสียงลงในโปรแกรม	๒	-การนำเครื่องดนตรีกลองมาวาง ในจังหวะต่าง ๆ เพื่อนำมาเป็น พื้นฐานในการวางเครื่องดนตรี ต่อไป	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๔	-การนำเสนอจังหวะกลองใน โปรแกรม	๒	-ในการจัดการเรียนการสอน แบบออนไลน์ โดยใช้ โปรแกรม zoom หรือ Google Hangouts Meet -เนื้อหา ในการบรรยาย ให้นักศึกษานำเสนอจังหวะกลอง ที่ได้เขียนเสร็จแล้ว และปรับแก้ ตามที่อาจารย์แนะนำ โดยใช้ โปรแกรม Logic	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๕	-การเขียนวางเครื่องดนตรีเบส และ การตัดต่อเสียงลงในโปรแกรม	๒	-การนำเครื่องดนตรีเบสมาวางใน จังหวะต่าง ๆ เพื่อเป็นลำดับที่ 2 ในการวางเครื่องดนตรีต่อไป	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๖	-การนำเสนอจังหวะเบสที่ใส่ร่วมกับ จังหวะกลองในโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว	๒	-ในการจัดการเรียนการสอนแบบ ออนไลน์ โดยใช้ โปรแกรม zoom หรือ Google Hangouts Meet -เนื้อหา ในการบรรยาย ให้นักศึกษานำเสนอจังหวะเบสที่ ใส่ร่วมกับกลอง ที่ได้เขียนเสร็จ แล้ว และปรับแก้ตามที่อาจารย์ แนะนำ โดยใช้โปรแกรม Logic	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๗	-การเขียนวางเครื่องดนตรีเปียโน และการตัดต่อเสียงลงในโปรแกรม	๒	-การนำเครื่องดนตรีเปียโนมาวาง ในจังหวะต่าง ๆ เพื่อเป็นลำดับที่	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร

สัปดาห์ที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			3 ในการวางเครื่องดนตรีต่อไป	
๘	-การนำเสนอจังหวะเปียโนที่ใส่ร่วมกับจังหวะกลองและเบสในโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว	๒	-ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม zoom หรือ Google Hangouts Meet -เนื้อหา ในการบรรยายให้นักศึกษานำเสนอจังหวะเปียโนที่ใส่ร่วมกับจังหวะกลองและเบส ที่ได้เขียนเสร็จแล้ว และปรับแก้ตามที่อาจารย์แนะนำ โดยใช้โปรแกรม Logic	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๙	-สอบกลางภาค	๔	-สอบกลางภาค	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๑๐	-การอัดเสียงโดยใช้เครื่องดนตรีจริง	๔	-การนำเครื่องดนตรีจริงมาอัดเสียงลงในโปรแกรม Logic โดยผ่าน Soundcard	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๑๑	-การนำเสนอจังหวะที่ใส่เครื่องดนตรีจริง ร่วมกับ เปียโน จังหวะกลองและเบส ในโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว	๔	-ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม zoom หรือ Google Hangouts Meet -เนื้อหา ในการบรรยายให้นักศึกษานำเสนอเครื่องดนตรีจริงที่อัดร่วมกับ เปียโน จังหวะกลอง และเบส ที่ได้เขียนเสร็จแล้ว และปรับแก้ตามที่อาจารย์แนะนำ โดยใช้โปรแกรม Logic	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๑๒	-การอัดเสียงร้อง โดยใช้เครื่องดนตรีจริง	๔	-การอัดเสียงร้องโดยผ่านไมค์คอนเดนเซอร์ และ Soundcard ลงในโปรแกรม Logic	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๑๓	-การนำเสนอเสียงร้อง พร้อมเครื่องดนตรีจริง ร่วมกับ เปียโน จังหวะ	๔	-ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยใช้	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร

สัปดาห์ที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	กลอง และเบส ในโปรแกรม เรียบร้อยแล้ว		โปรแกรม zoom หรือ Google Hangouts Meet -เนื้อหา ในการบรรยาย ให้นักศึกษานำเสนอเสียงร้อง พร้อมเครื่องดนตรีจริง ร่วมกับ เปียโน จังหวะกลอง และเบส ที่ได้เขียนเสร็จแล้ว และปรับแก้ ตามที่อาจารย์แนะนำ โดยใช้ โปรแกรม Logic	
๑๔	-การติดต่อและการใช้ Effect ต่าง ๆ ในการปรับแต่งเสียง	๖	-การปรับบาลานซ์ของเสียงทุก เครื่องดนตรี โดยใช้โปรแกรม Logic -การใช้Effect ในการปรับแต่ง เสียง โดยใช้โปรแกรม Logic	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๑๕	-นำเสนอการติดต่อและการใช้ Effect ต่าง ๆ ในการปรับแต่งเสียง เรียบร้อยแล้ว	๖	-โปรแกรม zoom หรือ Google Hangouts Meet -เนื้อหา ในการบรรยาย ให้นักศึกษานำเสนอการปรับแต่ง เสียงต่าง ๆ ในเพลง และปรับแก้ ตามที่อาจารย์แนะนำ โดยใช้ โปรแกรม Logic	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๑๖	-การ Bounce เพลง ในโปรแกรม Logic ออกมาเป็นไฟล์ต่าง ๆ	๖	- วิธีการ Bounce เพลง ใน โปรแกรม Logic ออกมาเป็นไฟล์ ต่าง ๆ เพื่อนำไปเผยแพร่ตามสื่อ ต่าง ๆ	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร
๑๗	-สอบปลายภาค	๑๒	-สอบปลายภาค	กฤตวิทย์ ภูมิถาวร



## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

( ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา

(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๒, ๑.๔, ๓.๔, ๔.๒, ๕.๓, ๖.๑, ๖.๒, ๖.๓,	การนำเสนอผลงาน และการปฏิบัติการผลิตงาน ดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์	๕, ๙, ๑๓, ๑๖	๗๐ %
๒.๒, ๒.๓, ๒.๔, ๓.๓, ๓.๔, ๔.๓	การศึกษาค้นคว้า การนำเสนอรายงาน การส่งงานตามที่มอบหมาย	๒, ๖, ๑๐, ๑๔	๒๐ %
๒.๒, ๓.๓, ๓.๔	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการจัดการแสดง สรุป อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน	๑, ๓, ๗, ๑๑, ๑๕, ๑๗	๑๐ %

## หมวดที่ ๖ ทฤษฎีการประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

(๑) Mark Cousins Russ Hepworth-Sawyer, ๒๕๕๗, Logic Pro X Audio and Music Production USA :  
70 Blanchard Road, Suite 402, Burlington, MA 01803  
เว็บไซต์ ที่เกี่ยวกับหัวข้อในประมวลรายวิชา เช่น wikipedia คำอธิบายศัพท์

## หมวดที่๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ จัดทำโดยให้นักศึกษาจัดกิจกรรมการนำเสนอแนวคิดและความเห็นดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้น

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ผลการสอบ การแสดงดนตรี การจัดการด้านต่างๆของการแสดงดนตรี
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

### ๓. การปรับปรุงการสอน

(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง

การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น)

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 มีการปรับปรุงการสอน โดยการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาข้อเสนอแนะ

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปตามรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับ

มาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

จากผลการประเมิน และผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

- ให้นักศึกษาวางแผนการแสดงผลงานในโอกาสต่างๆที่ได้รับการติดต่อจากภายนอก และให้ผู้ติดต่อเป็นผู้ประเมินผลสัมฤทธิ์

- นำข้อเสนอที่ได้มาทบทวนและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)

จากผลการประเมิน และผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก ๓ ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการประเมิน
- เชิญวิทยากรจากภายนอก เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการแสดงดนตรีที่หลากหลาย

\*\*\*\*\*

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)  
 ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้				ทักษะทางปัญญา				ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ				ทักษะพิสัย										
	● ความรับผิดชอบหลัก																○ ความรับผิดชอบรอง														
หมวดวิชาเฉพาะด้าน	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔							
รหัสวิชา MUS 3118 ชื่อรายวิชา การผลิตงานดนตรี ด้วยคอมพิวเตอร์	○	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●	●	○	●	●	○	○	○	●	○	●	●	●	●							

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ