

รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

8053631 การจัดการธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต
Business Manangement for Digital Art Design

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5) จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ผู้สอน

กลุ่ม 57/48 อาจารย์ อรรถ อารีรอบ

กลุ่ม 57/49 อาจารย์ อรรถ อารีรอบ

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษาที่ 2559

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

ท110 อาคารทวารวดีศรีราชภัฏ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 30 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2559

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์**1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการเน้นการธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ตตลอดจนพระราชบัญญัติ และกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจ้างแรงงาน การทำสัญญาจ้าง การเงินการจ้างทำผลิตภัณฑ์ การขออนุมัติติดตั้งและรื้อถอนสื่อโฆษณา สัญญาจ้าง ระเบียบการเงินและภาษีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ต

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ****1. คำอธิบายรายวิชา**

การจัดการด้านธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ต พระราชบัญญัติ กฎหมาย ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร การทำสัญญาจ้าง การเงิน ภาษีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ต

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการเรียน

-

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	สอนเสริม
32 ชั่วโมง	28 ชั่วโมง	4 ชั่วโมง	ตามความต้องการของนักศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

หมวดที่ 4. การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1.ตระหนักในคุณค่า รู้และเข้าใจหลักคุณธรรมจริยธรรมที่สำคัญต่อ	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอดประสบการณ์จากนักศึกษา 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 4. การสอบกลางภาค 5. การสอบปลายภาค
●	2.มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	3.เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์		
○	4.ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา และใจ		
○	5.ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม		

2. ความรู้

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1. มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของหลักการทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถนำไปประยุกต์ต่อยอด ประดิษฐ์ และสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การใช้กรณีศึกษา (Case)	1. การสอบข้อเขียน/สอบย่อย 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	2. มีความรู้ในการค้นคว้า การแก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต อย่างเป็นระบบ		
●	3. สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. การสอบข้อเขียน/สอบย่อย 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม
○	4. มีความรู้ในทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ที่สัมพันธ์กับบริบทของสังคมและวัฒนธรรม และรู้เท่าทันสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติ		

3. ทักษะทางปัญญา

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	1. มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถค้นคว้า รวบรวมและประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ		

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
○	2.สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหามาได้อย่างสร้างสรรค์		
○	3.มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ		
●	4.สามารถใช้ทักษะและประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง	1. การอภิปราย	1. การสอบข้อเขียน/สอบย่อย
○	5.สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้		
○	6.สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการเทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา		

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
●	1.เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เข้าใจบทบาท หน้าที่ของตนเอง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	1. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 2. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning)	1. การประเมินรายงาน/โครงการงาน 2. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 3. การสอบปลายภาค
○	2.สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ มีความรับผิดชอบงานของตนเองและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
○	3.มีทักษะกระบวนการกลุ่มในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ		

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
<input type="radio"/>	4. แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง		
<input type="radio"/>	5. มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ องค์กร และสังคมอย่างต่อเนื่อง		

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สถานะ	ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการประเมินผล
<input type="radio"/>	1. สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ และเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
<input type="radio"/>	2. สามารถนำเสนอแนวคิด และผลงานได้อย่างมีเหตุผล เป็นลำดับขั้นตอน ชัดเจน ด้วยวิธีการและรูปแบบได้อย่างเหมาะสม		
<input type="radio"/>	3. มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข และเทคโนโลยีที่เหมาะสม สำหรับงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต		
<input type="radio"/>	4. สามารถสื่อสารภาษาไทย และภาษาสื่อสารด้วยวิธีอื่น เช่น ภาษาภาพ ภาษาเสียง ภาษากาย และภาษาคอมพิวเตอร์ ในสังคมไทย และสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
<input checked="" type="radio"/>	5. สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศติดต่อสื่อสารและนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. การอภิปราย 2. การฝึกปฏิบัติ (Practice) 3. การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-directed learning)	1. การประเมินจากการทำงานร่วมกัน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสอบกลางภาค 4. การสอบปลายภาค

หมวดที่ 5. แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1	ชี้แจง / แจกแนวการสอน / หนังสือประกอบ การเรียน	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสารประกอบ การสอน 2. หนังสือ		1. การประเมิน การวิพากษ์ /การนำเสนอ ผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/ การเข้าร่วม กิจกรรม 3. การสอบ กลาง ภาค
2	รวบรวม ข้อมูลธุรกิจ การออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต ที่ผู้เรียน สนใจ 1 ประเภท (กรณีศึกษา)	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การใช้กรณีศึกษา (Case)	1. เอกสารประกอบ การสอน 2. หนังสือ		1. การเข้าชั้นเรียน/ การเข้าร่วม กิจกรรม 2. การสอบ กลาง ภาค

สั ป ด า ห้ ที่	หัวข้อ/ราย ละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ สอน	สื่อและ แหล่ง การ เรียนรู้	ชั้น งาน/ ภาระ งาน	การ ประเมิน การ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
3	นำเสนอแผน ธุรกิจการ ออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต ที่ผู้เรียน สนใจ 1 ประ เภท (กรณี ศึกษา)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การ ใช้กรณี ศึกษา (Case)	1. เอกสาร ประกอบ สอน 2. หนังสือ		1. การ ประเมิน การ วิพากษ์ /การนำ เสนอ ผลงาน 2. การ เข้าชั้น เรียน/ การเข้า ร่วม กิจกรรม 3. การ สอบ กลาง ภาค
4	นำเสนอแผน ธุรกิจการ ออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต ที่ผู้เรียน สนใจ 1 ประ เภท (กรณี ศึกษา)	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย	1. เอกสาร ประกอบ สอน 2. หนังสือ		1. การ ประเมิน การ วิพากษ์ /การนำ เสนอ ผลงาน 2. การ เข้าชั้น เรียน/ การเข้า ร่วม กิจกรรม 3. การ สอบ กลาง ภาค

สั ป ด า ห ์ ที่	หัวข้อ/ราย ละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ สอน	สื่อและ แหล่ง การ เรียนรู้	ชั้น งาน/ ภาระ งาน	การ ประเมิน การ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
5	จัดรูปแบบ ธุรกิจการ ออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต จำลอง 1 บริ ษัท 1 บุคคล	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การ ฝึก ปฏิบัติ (Practi ce)	1. เอกสาร ประกอบ สอน 2. หนังสือ		1. การ ประเมิน การ วิพากษ์ /การนำ เสนอ ผลงาน 2. การ เข้าชั้น เรียน/ การเข้า ร่วม กิจกรรม 3. การ สอบ กลาง ภาค
6	- ประวัติของ กฎหมายว่า ด้วยลิขสิทธิ์ - ลักษณะ ทั่วไปแห่ง ลิขสิทธิ์ - งาน ลิขสิทธิ์ - การได้มา ซึ่งลิขสิทธิ์ - สิทธิของ เจ้าของ ลิขสิทธิ์ - อายุแห่ง การลิขสิทธิ์ - การละเมิด ลิขสิทธิ์และ ข้อยกเว้น การละเมิด ลิขสิทธิ์ - การดำเนิน คดีการ ละเมิด ลิขสิทธิ์	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย	1. เอกสาร ประกอบ สอน 2. หนังสือ		1. การ ประเมิน การ วิพากษ์ /การนำ เสนอ ผลงาน 2. การ เข้าชั้น เรียน/ การเข้า ร่วม กิจกรรม 3. การ สอบ กลาง ภาค

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
7	- ประวัติของกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ - ลักษณะทั่วไปแห่งลิขสิทธิ์ - งานลิขสิทธิ์ - การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ - สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ - อายุแห่งการลิขสิทธิ์ - การละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ - การดำเนินคดีการละเมิดลิขสิทธิ์	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสารประกอบการสอน 2. หนังสือ		1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสอบกลางภาค
8	สอบกลางภาค	2	2				1. การสอบกลางภาค
9	ลงพื้นที่เก็บข้อมูลธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ที่ผู้เรียนสนใจ (กรณีศึกษา) ศึกษาข้อมูลธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่มีอยู่ในท้องถิ่นหรือบริเวณใกล้เคียง	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การใช้กรณีศึกษา (Case)	1. เอกสารประกอบการสอน 2. หนังสือ		1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสอบปลายภาค

สั ป ด า ห ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ สอน	สื่อและ แหล่ง การ เรียนรู้	ชั้น งาน/ ภาระ งาน	การ ประเมิน การ เรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1 0	นำเสนอข้อมูลธุรกิจ การ ออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต ที่ผู้เรียน สนใจลงพื้นที่ เก็บ ข้อมูล (กรณี ศึกษา) - ปรัง บปรุงแก้ไข ข้อมูล	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การ ใช้กรณี ศึกษา (Case)	1. เอกสาร ประกอบ การ สอน 2. หนังสือ		1. การ ประเมิน การ วิพากษ์ /การนำ เสนอ ผลงาน 2. การ เข้าชั้น เรียน/ การเข้า ร่วม กิจกรรม 3. การ สอบ ปลาย ภาค
1 1	นำเสนอผลงานธุรกิจ การ ออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต จำลอง 1 ธุรกิจ การ ออกแบบ ดิจิทัล อาร์ต 1 นศ ลด 10% ลงพื้นที่ เก็บ ข้อมูลธุรกิจ การ ออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต ที่ผู้เรียน สนใจ (กรณี ศึกษา) ส่วน ที่ 2	2	2	1. การ บรรยาย 2. การ อภิปราย 3. การ ใช้กรณี ศึกษา (Case)	1. เอกสาร ประกอบ การ สอน 2. หนังสือ		1. การ ประเมิน การ วิพากษ์ /การนำ เสนอ ผลงาน 2. การ เข้าชั้น เรียน/ การเข้า ร่วม กิจกรรม 3. การ สอบ ปลาย ภาค

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
1 2	นำเสนอข้อมูลธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่ผู้เรียนสนใจลงพื้นที่เก็บข้อมูล (กรณีศึกษา) ส่วนที่ 2 ปรับปรุงแก้ไขข้อมูล	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การใช้กรณีศึกษา (Case)	1. เอกสารประกอบการสอน 2. หนังสือ		1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสอบปลายภาค
1 3	นำเสนอข้อมูลธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่ผู้เรียนสนใจลงพื้นที่เก็บข้อมูล (กรณีศึกษา) ส่วนที่ 2 ปรับปรุงแก้ไขข้อมูล	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การใช้กรณีศึกษา (Case)	1. เอกสารประกอบการสอน 2. หนังสือ		1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสอบปลายภาค

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
14	นำเสนอผลงานธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ตจำลอง 1 ธุรกิจ ศิลป์ 1 บุคคล 80 %	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสารประกอบการสอน 2. หนังสือ		1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสอบปลายภาค
15	ส่งข้อมูลธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่ผู้เรียนสนใจ	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสารประกอบการสอน 2. หนังสือ		1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสอบปลายภาค

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการสอน	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	ชั้นงาน/ภาระงาน	การประเมินการเรียนรู้
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ				
16	นำเสนอผลิตภัณฑ์สำเร็จในการจัดตั้งบริษัทจำลอง 100 % ร่วมแสดงผลงานในรูปแบบธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ตจำลองประเมินการจัดตั้งบริษัทจำลอง	2	2	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย	1. เอกสารประกอบการสอน 2. หนังสือ		1. การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน 2. การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสอบปลายภาค
	รวม	32.00	32.00				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	งานที่ใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน	สัดส่วนการประเมิน
1	การสอบข้อเขียน/สอบย่อย		10.00	10.00
2	การประเมินผลงาน/บทเรียนที่ถอดประสบการณ์จากนักศึกษา		10.00	10.00
3	การประเมินรายงาน/โครงงาน		10.00	10.00
4	การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนอผลงาน		5.00	5.00
5	การประเมินจากกการสะท้อนผลการทำงานร่วมกัน		5.00	5.00
6	การเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม		10.00	10.00
7	การสอบกลางภาค		20.00	20.00

กิจกรรมที่	งานที่ใช้ประเมินผลผู้เรียน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน	สัดส่วนการประเมิน
8	การสอบปลายภาค		30.00	30.00
		รวม	100.00	100.00

หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

สกนธ์ ภูงามดี ธุรกิจศิลปะ (art business) กรุงเทพฯ พิมพ์ที่เอเซีย แปซิฟิค ออฟเซ็ทจำกัด, 2547 200 หน้า

พิชัย นิลทองคำ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ

(เครื่องหมายการค้า สิทธิบัตร) กรุงเทพฯ พิมพ์ที่ Copyright @ 2001ATHATAYA MILLENNIUM CO.,LID.

สุกรี แก้วมณี การจัดการธุรกิจขนาดย่อม พิมพ์ที่ ภาควิชาการธุรกิจและสหกรณ์

คณะวิทยาการ จัดการ สถาบันราชภัฏนครปฐม 2542

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ (เครื่องหมายการค้า สิทธิบัตร)

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

กรมทรัพย์สินทางปัญญากระทรวงพาณิชย์ โครงการจัดประกายทรัพย์สินทางปัญญาสู่มวลชน

พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2542 กรุงเทพฯ วิทยุชน 2544

สุกรี แก้วมณี การจัดการธุรกิจขนาดย่อม พิมพ์ที่ ภาควิชาการธุรกิจและสหกรณ์

คณะวิทยาการ จัดการ สถาบันราชภัฏนครปฐม 2542

พิชัย นิลทองคำ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ (เครื่องหมายการค้า

สิทธิบัตร) กรุงเทพฯ พิมพ์ที่ Copyright @ 2001ATHATAYA MILLENNIUM CO.,LID.

สกนธ์ ภูงามดี ธุรกิจศิลปะ (art business) กรุงเทพฯ พิมพ์ที่เอเซีย แปซิฟิค ออฟเซ็ทจำกัด, 2547

200 หน้า

สถาบันราชภัฏสวนดุสิต ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ กรุงเทพฯพิทักษ์อักษร,2538

สมพร พรหมพิชาธร กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเครื่องหมายการค้า พิมพ์ที่บริษัท โรงพิมพ์

เด็อน ดุลาจำกัด กรุงเทพฯ 2539

เสรี สงฆ์มนทา การวิเคราะห์ พฤติกรรมผู้บริโภค กรุงเทพฯ บริษัท ซีรฟิล์มและไซเท็กซ์ จำกัด,

2542

ไชยยม์ เหมะรัชตะ คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ : กรุงเทพฯ ฯ หจก. พี.เจ. เพลท โปรเวสเชิร์ : 2541

ไพโรจน์ อารักษ์ษา. โฆษณาอย่างไรให้ถูกใจและถูกต้อง

ศิริวรรณ เสรีรัตน์. ธุรกิจทั่วไป : ความรู้เบื้องต้นกับการประกอบธุรกิจ

วีระศักดิ์ ไมวันนา โครงการจัดประกายทรัพย์สินทางปัญญาสู่มวลชน กรมทรัพย์สินทางปัญญา

วราวุฒิ เทพทอง คำอธิบายกฎหมายธุรกิจ

ยุทธนา พุนทอง กฎหมายธุรกิจ

หมวดที่ 7. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษา ได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- การสังเกตการณ์สอนของผู้สอน
- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยนักศึกษา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

4.2 การทวนผลสัมฤทธิ์โดยอาจารย์ผู้สอน

1. การสัมภาษณ์นักศึกษาแบบสุ่ม
2. การสอบ/ทดสอบซ้ำ

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐาน

ผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4

- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์หรืออุตสาหกรรมต่างๆ