

รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาวิทยาการคำนวณและเทคโนโลยีดิจิทัล

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564

มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อวิชา : CS1343 Object Oriented Programming
2. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) : ไม่มี
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่กัน (Co-requisite) : ไม่มี
3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ผู้สอน และกลุ่มเรียน (Section):
ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อ. เปรมรัตน์ พูลสวัสดิ์ กลุ่มเรียน : 01
4. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน : ภาคการศึกษา 2 ชั้นปีที่ 1
5. สถานที่เรียน : อาคารเรียน 2 มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

ภาคบรรยาย

กลุ่ม 01 วันอังคาร เวลา 10.30 – 12.30 น. ห้อง 2-430

ภาคปฏิบัติการ

กลุ่ม 01 วันอังคาร เวลา 13.30 – 16.30 น. ห้อง 2-430

หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. รายงานชั่วโมงการสอนจริงเทียบกับแผนการสอน

สัปดาห์	หัวข้อการสอน	จำนวนชั่วโมงตามแผน		จำนวนชั่วโมงสอนจริง		เหตุผล หากมี ความ แตกต่าง เกิน 25 %
		บรรยาย	ปฏิบัติการ	บรรยาย	ปฏิบัติการ	
1	<u>ภาคบรรยาย</u> - Course Information - Pretest - Principles of Object Oriented System - Class - Object - Instance - Component of Class	2		2		
	<u>ปฏิบัติ</u> - JDK, Eclipse and Netbeans - Eclipse tutorial (Helloworld and Helloworld SWT application) - Basic of Java Programming		3		3	
2	<u>ภาคบรรยาย</u> Fundamental of Object Oriented Programming (Cont.) - Primitive Data Type - Variables - Constants - Assignments - Initializations - Control Structure - Sequence - Selection - Iteration - Quiz #1	2		2		

	ภาคปฏิบัติ - ฝึกเขียนโปรแกรมตามโครงสร้างการควบคุม แบบต่าง ๆ		3		3	
3	ภาคบรรยาย Array - Array Declaration - Array Initialization - Assignment Operator, Relational Operator and Array - Array as Parameter to Methods - Parallel Array - Array and Variable Length Parameter List Two-Dimensional Arrays - Accessing Array Components - 2D Array Declaration - 2D Array Initialization Passing 2DArray as Parameters to Methods	2		2		
	ภาคปฏิบัติ ฝึกเขียนโปรแกรมโดยประยุกต์ใช้โครงสร้างแบบ อาร์เรย์(Array) และอาร์เรย์สองมิติ (2DArray)		3		3	
4	ภาคบรรยาย - Principles of Object Oriented Programming ○ Instantiation ○ Encapsulation ○ Specialization - Classes and Objects - Quiz #2	2		2		
	ภาคปฏิบัติ - ฝึกการเขียนโปรแกรม โดยใช้หลักการ Encapsulation การสร้าง Constructor และ Instance method		3		3	

5	<u>ภาคบรรยาย</u> Inheritance - Superclass and subclass - Using methods of Superclass and subclass - Constructors of Superclass and subclass	2		2		
	<u>ภาคปฏิบัติ</u> - ฝึกเขียนโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติ Inheritance		3		3	
6	<u>ภาคบรรยาย</u> Polymorphism - Operator instanceof - Abstract Methods and Classes - Overloading method - Override method - Interface - Composition	2		2		
	<u>ภาคปฏิบัติ</u> ฝึกเขียนโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติ Polymorphism		3		3	
7	<u>ภาคบรรยาย</u> User Defined Methods - Predefined Method - User Defined Method - Passing Parameters - Scope of an Identifier Within a Class - Type of Methods	2		2		
	<u>ภาคปฏิบัติ</u> ฝึกเขียนโปรแกรมโดยเรียกใช้ Predefined Method และสร้าง User-Defined Method ประเภทต่าง ๆ สอบภาคปฏิบัติครั้งที่ 1		3		3	
8	สอบกลางภาควันเสาร์ที่ 20 ก.พ. 2565 13.00-16.00 น.					

9	<u>ภาคบรรยาย</u> - UML Diagram ○ Use Case Diagram ○ Class Diagram ■ Relationship with UML Class Diagram ○ Composition ○ Aggregation ○ Association	2		2		
	<u>ภาคปฏิบัติ</u> - ฝึกใช้เครื่องมือในการเขียน UML Diagram ในส่วนของ Use case Diagram และ Class Diagram		3		3	
10	<u>ภาคบรรยาย</u> - UML Diagram (Cont.) ○ Sequence Diagram	2		2		
	<u>ภาคปฏิบัติ</u> - ฝึกใช้เครื่องมือในการเขียน UML Diagram ในส่วนของ Sequence Diagram - Present Project Proposal		3		3	
11	<u>ภาคบรรยาย</u> - Exceptions Handling ○ Standard Exception Handling Options ○ Catching an Exception: try and catch blocks ○ Methods Which Throw Exceptions: the throws clause ○ Quiz #3	2		2		
	<u>ภาคปฏิบัติ</u>		3		3	

	ฝึกเขียนโปรแกรม Exceptions Handling					
12	ภาคบรรยาย - Work with Files - Input & Output - Reading and Writing	2		2		
	ภาคปฏิบัติ ฝึกเขียนโปรแกรมในการทำงานกับ File		3		3	
13	ภาคบรรยาย Graphical User Interface (GUI) - Graphical User Interface (GUI) Component - Creating a Window - JFrame - Getting Access to the Content Pane - JLabel - TextField - Button - Object Oriented Design A Simplified OOD Methodology	2		2		
	ภาคปฏิบัติ ฝึกเขียนโปรแกรมโดยใช้ JFrame		3		3	
14	ภาคบรรยาย - Case Study#1 - Quiz #4	2		2		
	ภาคปฏิบัติ Present Project Progressive		3		3	
15	ภาคบรรยาย Case Study#2	2		2		
	ภาคปฏิบัติ - Review - สอบภาคปฏิบัติครั้งที่ 2		3		3	

16	<u>ภาคบรรยาย</u> - นำเสนอโครงการ	2		2		
	<u>ภาคปฏิบัติ</u> - นำเสนอโครงการ		3		3	
รวม		30	45	30	45	

2. หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน

ไม่มี

3. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

ผลการเรียนรู้	วิธีสอนที่ระบุในรายละเอียด รายวิชา	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของการใช้วิธีสอน (ถ้ามี) พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไข
		มี	ไม่มี	
คุณธรรม จริยธรรม	- ผู้สอนทำข้อตกลงกับ นักศึกษา ในเรื่องของการปฏิบัติ ในการเรียนโดยยึดหลัก คุณธรรม 6 ประการ และความ พอเพียงอันเป็นอัตลักษณ์ของ มหาวิทยาลัย กติกาการเข้าชั้น เรียน การส่งงานที่ได้รับ มอบหมาย ให้ตรงตามกำหนด การแต่งกายที่เหมาะสม โดย <u>กิจกรรมนี้ถือเป็นการ เสริมสร้างการเป็นผู้ที่มี จริยธรรมและค่านิยมที่ดีงาม อยู่ในพื้นฐานของจิตใจซึ่งเป็น คุณสมบัติของบัณฑิตไทยใน ศตวรรษที่ 21</u>	✓		
	- ลักษณะงานที่ มอบหมายมีทั้งที่เป็นรายบุคคล รายกลุ่ม เพื่อฝึกให้นักศึกษา ทำงานเป็นทีม ซึ่งต้องมีการฝึก ภาวะความเป็นผู้นำและการรับ	✓		

	ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกเรื่องของจรรยาบรรณทางวิชา โดยเน้นเรื่องการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดย<u>กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการคิด และการทำงานร่วมกับผู้อื่นตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</u>			
ความรู้	- สอนโดยใช้วิธีการบรรยายเนื้อหาภาคทฤษฎี พร้อมยกตัวอย่างโจทย์ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและโจทย์ปัญหาทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ - ฝึกให้นักศึกษา (รายบุคคล / รายกลุ่ม) คิดวิเคราะห์และออกแบบแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มอบหมาย โดยเขียนในรูปแบบของอัลกอริทึมตามที่เรียนมา และนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนใช้วิธีสุ่มเรียก<u>กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง</u> - มอบหมายงานให้นักศึกษาทำหลังจากสอนจบแต่ละบทเรียน - มอบหมายให้นักศึกษาจับกลุ่มและพัฒนาระบบงานตามหัวข้อที่เลือกเอง	✓ ✓ ✓ ✓		

	โดยสมาชิกแต่ละคนต้องนำหลักการความรู้ที่ได้เรียนและศึกษาจากแหล่งอื่นมาประยุกต์สร้างสรรค์ระบบงานและตลอดระยะเวลาของการพัฒนาต้องมารายงานความก้าวหน้าต่อผู้สอน <u>กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การทำงานร่วมกับผู้อื่นทักษะในการสืบหาข้อมูล การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อ ตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</u> - โดยนอกเหนือจากการเรียนการสอนเนื้อหาตามบทเรียนแล้ว ยังมีการจัดกิจกรรมเปิดโลกทัศน์ เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาความรู้ของนักศึกษาออกไปสู่ออกไปสู่โลกกว้าง อันเป็นการบูรณาการและพัฒนาการเรียนการสอนในด้านวิชาการและวิชาชีพอีกด้วย <u>กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง</u>	✓		
ทักษะทางปัญญา	- ให้นักศึกษาทำการนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอด และใช้จริงอย่างมีกระบวนการ โดยเริ่มจากการรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ แล้วมาทำการวิเคราะห์ปัญหา และสรุป	✓		

	เป็นประเด็นปัญหาและความต้องการ ให้ออกมารูปแบบแบบของรายงาน ในกรณีศึกษาที่กำหนดให้และ/หรือโครงการ - ให้นักศึกษานำความรู้และทักษะในการแก้ปัญหาที่เหมาะสมจากที่ได้ฝึกปฏิบัติมาทำการพัฒนาโครงการประจำรายวิชา <u>กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและพัฒนาทักษะทักษะกระบวนการคิดและการทำงานร่วมกับผู้อื่นตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</u>	✓		
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	มีการมอบหมายให้นักศึกษาจับกลุ่มและพัฒนาระบบงาน ตามหัวข้อที่เลือกเอง โดยสมาชิกแต่ละคนต้องนำหลักการความรู้ที่ได้เรียนและศึกษาจากแหล่งอื่นมาประยุกต์สร้างสรรค์ระบบงาน <u>กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและพัฒนาทักษะทักษะกระบวนการคิดและการทำงานร่วมกับผู้อื่นตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</u>	✓		
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้	- ให้นักศึกษาทำการพัฒนาโครงการ โดยมีการเขียนรายงานและนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนทั้งในรูปแบบไฟล์	✓		

เทคโนโลยี สารสนเทศ	นำเสนอเนื้อหา และการ นำเสนอโปรแกรม พร้อมฝึกให้ นักศึกษาสามารถแก้ปัญหา เฉพาะหน้าได้โดยการถาม- ตอบ <u>กิจกรรมนี้ถือเป็น</u> <u>กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการ</u> <u>เรียนรู้ด้วยตนเองและพัฒนา</u> <u>ทักษะทักษะกระบวนการคิด</u> <u>และการทำงานร่วมกับผู้อื่น</u> <u>ตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทย</u> <u>ในศตวรรษที่ 21</u>			
-----------------------	---	--	--	--

4. ข้อเสนอการดำเนินการเพื่อปรับปรุงวิธีสอน

- เนื่องจากศาสตร์ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์มีการเปลี่ยนแปลงและทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น ควรเพิ่มกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี รวมถึงส่งเสริมให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษควบคู่ไปกับทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ให้มากขึ้น

หมวดที่ 3 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

สรุปผลการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา	จำนวนนักศึกษา
1. จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน (ณ วันหมดกำหนดการเพิ่มถอน)	11
2. จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา	11
3. จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W)	0
4. จำนวนนักศึกษาที่ขาดสอบ	0

1. การกระจายของระดับคะแนน (เกรด) : จำนวนและร้อยละของนักศึกษาในแต่ละระดับคะแนน

ระดับคะแนน (เกรด)	จำนวน N = 11	ร้อยละ
A	4	36.36
B+	0	0.00
B	1	9.09
C+	1	9.09
C	0	0.00
D+	2	18.18
D	3	27.27
F	0	0.00
F(ขาดสอบ)	0	0.00

2. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ: ไม่มี

3. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา:

3.1 ความคลาดเคลื่อนด้านกำหนดเวลาการประเมิน: ไม่มี

3.2 ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการประเมินผลการเรียนรู้: ไม่มี

4. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา :

วิธีการทวนสอบ	สรุปผล
ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในรายวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้ - มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา เป็นคณะกรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ วิธีการให้คะแนนสอบ และพิจารณาผลสอบ รวมถึงการทำแบบรายงานผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ โดยมีคณะกรรมการวิชาการประจำคณะฯ เป็นผู้พิจารณา	● มีการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อพิจารณาข้อสอบทั้งกลางภาคและปลายภาค รวมถึงพิจารณาวิธีการให้คะแนน ● มีการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตรเพื่อพิจารณาผลการเรียนรายวิชา และส่งให้คณะกรรมการวิชาการประจำคณะฯ พิจารณาอีกครั้ง ซึ่งสรุปผลว่าเป็นไปตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนดไม่มีการปรับแก้ไขใดๆ ● มีการทำแบบรายงานผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้

หมวดที่ 4 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก

ปัญหาด้านทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน และสิ่งอำนวยความสะดวก	ผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา
เนื่องจากการเรียนการสอนส่วนใหญ่เป็นแบบ Online ซึ่งปัญหาที่พบคือความแตกต่างกันของ อุปกรณ์ของนักศึกษาแต่ละคน สำหรับนักศึกษาบางคนที่มาใช้อุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการได้สะท้อน ปัญหาเรื่องการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำงานที่ประมวลผลค่อนข้างช้า ในการเปิด โปรแกรมแต่ละครั้ง	เมื่อนักศึกษาประสบปัญหาเหล่านี้และทำให้สมาธิในการเรียนน้อยลง หรือบางครั้งทำให้เรียนไม่ทัน และไม่กล้าแจ้งผู้สอน
ในการเรียนการสอนช่วงระหว่าง Covid-19 นอกเหนือจากเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์สำหรับการเรียนการสอน นักศึกษาบางคนมีปัญหาเรื่องอุปกรณ์สื่อสารสำหรับเรียน Online รวมถึงระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร	เนื่องจากเป็นวิชาที่ต้องปฏิบัติไปพร้อมกัน จึงมี ปัญหาในเรื่องของการเรียนตามเพื่อนไม่ทัน มี คอมพิวเตอร์แต่ไม่มีกล้อง ต้องใช้โทรศัพท์ซึ่ง บ่อยครั้งที่เรียน ๆ ไปแล้วจอโทรศัพท์ดับ ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การเรียนรู้ ของนักศึกษา ทำให้กังวลใจ และมีความเครียดในการเรียน

2. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

ปัญหา	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
อุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการมีความล้าสมัยทำให้ใช้งานได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ และบางครั้งก็เกิดปัญหาในการใช้งานทำให้ต้องเสียเวลาเพื่อรอเจ้าหน้าที่มาแก้ไขให้สามารถใช้งานได้ตามปกติ	ทำให้การเรียนการสอนเริ่มช้ากว่าที่กำหนดเนื่องจากต้องเสียเวลาในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากอุปกรณ์ที่ใช้งาน

หมวดที่ 5 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แบบเอกสาร)

1.1 ข้อวิพากษ์สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา:

ไม่มี

1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1 : ไม่มี

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

2.1 ข้อวิพากษ์สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น: จากการประเมิน โดยการสอบถามจาก นักศึกษาในกลุ่มที่เป็นเด็กเก่งพบว่า อยากให้เน้นการฝึกปฏิบัติให้หลากหลายและมีโจทย์ให้ฝึกทำ มากขึ้น

2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1: เนื่องจากเป็นการเรียนการสอนที่มี นักศึกษาที่มีพื้นฐานความรู้แตกต่างหลากหลาย รวมถึงเป็นการเรียนการสอนแบบ Online ผู้สอนอาจต้องปรับปรุงแบบการสอนให้เอื้อต่อนักศึกษาที่แตกต่างกันให้มากขึ้น อาจทำในรูปแบบ การวิจัยชั้นเรียน หรือแยกกลุ่มนักศึกษาที่เก่งเพื่อให้ฝึกทำโจทย์ระดับที่สูงขึ้น และนักศึกษาที่ อ่อนเน้นการทำโจทย์ซ้ำ ๆ ให้มากขึ้น

หมวดที่ 6 แผนการปรับปรุง

1. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงานของรายวิชาครั้งที่ผ่านมา :

มีการปรับปรุงแบบการเรียนการสอน โดยหากิจกรรมใหม่ ๆ และเน้นการศึกษาค้นคว้า ให้นักศึกษา ได้ปฏิบัติและทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชามากขึ้น เพิ่มกิจกรรมที่กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจใน การเรียนของนักศึกษาให้มากขึ้น

2. การดำเนินการด้านอื่น ๆ ในการปรับปรุงรายวิชา :

- ไม่มี

3. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

- หารูปแบบการเรียนการสอน หรือกิจกรรมใหม่ ๆ เพื่อปรับปรุงวิธีการสอน ที่เอื้อทั้งนักศึกษาที่ เรียนรู้เร็วและเรียนรู้ช้า สามารถเรียนรู้ไปด้วยกันได้โดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรม ร่วมกันเพื่อให้เกิดการช่วยเหลือพึ่งพากัน และเน้นเสริมจุดแข็ง และซ่อมแซมจุดอ่อน เพื่อเพิ่มโอกาส ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาให้มากขึ้น เพิ่มกิจกรรมที่กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักศึกษาให้ มากขึ้น

4. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

- ควรส่งเสริมให้มีการทดสอบความรู้เบื้องต้นของนักศึกษาเพื่อให้ผู้สอนสามารถประเมินทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในเบื้องต้นได้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการวางแผนทางการเรียนการสอน

- ควรทำการประเมินการเรียนการสอนในระหว่างภาคการศึกษาเพื่อให้สามารถรับรู้ปัญหาและผลสะท้อนต่อการเรียนการสอนและประเด็นใดที่สามารถปรับปรุงได้ภายในภาคการศึกษานั้น ๆ ผู้สอนก็สามารถปรับปรุงได้ทันที และประเด็นใดที่ยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนได้ทันผู้สอนจะสามารถวางแผนทางการปรับปรุงในการเรียนการสอนในครั้งต่อไปได้ เพื่อประโยชน์สูงสุดของนักศึกษา

- อาจเพิ่มกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักศึกษา ให้มีความท้าทายในการเรียนรู้อย่างยิ่งขึ้น

CS1343 การโปรแกรมเชิงวัตถุ	ลายมือชื่อ วันที่รายงาน 1 มิถุนายน 2565	ชื่อ – สกุล
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	พรหมรัตน์ พูลสวัสดิ์	อ.เปรมรัตน์ พูลสวัสดิ์
อาจารย์ผู้รับผิดชอบร่วม	ภาณุ มีภูมิรู้	อ.วรรณช มีภูมิรู้

อาจารย์ประจำหลักสูตร ประจำปีการศึกษา 2564		
พรหมรัตน์ พูลสวัสดิ์		อ.เปรมรัตน์ พูลสวัสดิ์
อ.ณัฐพร นันทจิระพงศ์		อ.ณัฐพร นันทจิระพงศ์
นฤดี บุรณะจรรยากุล		อ.นฤดี บุรณะจรรยากุล
ผศ.สุธีรา พิงสวัสดิ์		ผศ.สุธีรา พิงสวัสดิ์
อ.ภัททิศา เลิศจริยพร		อ.ภัททิศา เลิศจริยพร