

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม กลุ่มวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

หมวดที่ 1 ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา

7022112 วิศวกรรมวงจรดิจิทัลและวงจรตรรก

Digital Circuits and Logic Engineering

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (3-0-6)

3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา

วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รายวิชาพื้นฐานวิชาชีพ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยวุฒิ วุทธิสิทธิ์ อาจารย์ผู้สอน กลุ่มเรียนที่ 1 (Section 01)

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2565 ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

-

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ปฏิบัติการวิศวกรรมวงจรดิจิทัลและวงจรตรรก รหัสวิชา 7022113

8. สถานที่เรียน

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

15 มิ.ย. 2565

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีและหลักการออกแบบวงจรดิจิทัลและวงจรตรรกะ หลักการของระบบเลขฐาน พีชคณิตบูลีน วงจรสวิตซ์ทางดิจิทัล การออกแบบวงจรเชิงจัดหมู่ และการออกแบบวงจรดิจิทัลเชิงลำดับและออกแบบวงจรการทำงานเพื่ออธิบายพฤติกรรมด้วยภาษา VHDL

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษานำความรู้พื้นฐานทางด้านระบบดิจิทัลพื้นฐานมาประยุกต์ใช้งานด้านการออกแบบวงจรดิจิทัลที่ซับซ้อนและออกแบบวงจรขั้นสูงได้ ตรวจสอบและแก้ไข โดยการทดสอบวงจรจากโปรแกรมจำลองการทำงาน เพื่อหาข้อผิดพลาดและสามารถนำไปสร้างเป็นวงจรจริงได้ พร้อมทั้งออกแบบวงจรทางด้านฮาร์ดแวร์ให้รองรับกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

หมวดที่ 3 ส่วนประกอบของรายวิชา

1. คำอธิบายรายวิชา

ระบบจำนวน ระบบเลขฐานในวงจรดิจิทัล พีชคณิตบูลีน ฟังก์ชันการสวิตซ์ ลอจิกเกต การออกแบบวงจรดิจิทัลเชิงลำดับ การออกแบบวงจรดิจิทัลเชิงจัดหมู่ การลดทอนวงจรทั้งในเชิงวิเคราะห์ และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปได้

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

จำนวนชั่วโมงบรรยายต่อสัปดาห์	30	ชั่วโมง
จำนวนชั่วโมงฝึกปฏิบัติการต่อสัปดาห์	30	ชั่วโมง
จำนวนชั่วโมงการศึกษาด้วยตนเอง	75	ชั่วโมง
จำนวนชั่วโมงที่สอนเสริมในรายวิชา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเป็นกลุ่ม และเฉพาะราย	

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ) โดยการประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ของทางกลุ่มวิชา ฯหรือตามตารางเวลาเข้าพบที่กำหนด

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

มาตรฐานการเรียนรู้ และเนื้อหาหรือทักษะรายวิชา	วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล
1. คุณธรรม จริยธรรม		

<ul style="list-style-type: none"> - ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต - มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม - มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ - เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ - เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม - สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม - มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ 	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลคอมพิวเตอร์ตัวอย่างในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้พัฒนา - อภิปรายกลุ่ม - กำหนดให้นักศึกษาจัดทำโครงการย่อยพร้อมจัดทำรายงานประกอบ - ตั้งปัญหาและแก้ไขปัญหาด้วยการวิเคราะห์ 	<ul style="list-style-type: none"> - พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา - มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม - การออกแบบวงจรและผลที่ได้ - ประเมินผลการวิเคราะห์โครงการย่อย - ประเมินผลการนำเสนอรายงานในการจัดทำโครงการย่อยที่มอบหมาย - ปฏิบัติการทดลองตามใบงานที่กำหนดพร้อมทั้งผลการทดลองที่ได้
---	---	---

<p style="text-align: center;">มาตรฐานการเรียนรู้ และเนื้อหาหรือทักษะรายวิชา</p>	<p style="text-align: center;">วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการ เรียนรู้</p>	<p style="text-align: center;">วิธีการวัดและประเมินผล</p>
--	--	---

<p>2. ความรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา - สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ ในระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา - สามารถวิเคราะห์ ถึงระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์ได้ตรงตามข้อกำหนดสามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ - รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญในระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง 	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย ฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ แก้ปัญหา โจทย์เพื่อแก้ไขปัญหา ระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์ - การทำงานกลุ่ม การนำเสนอผลการแก้ไขปัญหา ระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์ การวิเคราะห์กรณีศึกษา - มอบหมายให้ค้นคว้าหาบทความ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยนำมาสรุปและนำเสนอ การศึกษาโดยใช้ปัญหา และโครงงานย่อย 	<ul style="list-style-type: none"> - ทดสอบย่อย สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบข้อเขียน และสอบปฏิบัติ - นำเสนอสรุปการอ่านจากการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง - วิเคราะห์ระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์ 1 โครงการ
<p>3. ทักษะทางปัญญา</p> <ul style="list-style-type: none"> - คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ - สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ - สามารถแก้ไขปัญหาในระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์ตามความต้องการจากปัญหาที่วิเคราะห์ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - วิเคราะห์จากกรณีศึกษา หรือจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - ทดสอบย่อย - สอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการวิเคราะห์โจทย์ในด้าน การวิเคราะห์พื้นฐานจนถึงระดับที่สูง - ทดสอบในเชิงปฏิบัติในการแก้ไขปัญหาในระบบดิจิทัลคอมพิวเตอร์

<p>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน - มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม - มีความรับผิดชอบต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง 	<ul style="list-style-type: none"> - จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์โจทย์กรณีศึกษาและการนำเสนอวิธีแก้ปัญหา - การปฏิบัติใบงานในห้องปฏิบัติการ - มอบหมายงานรายกลุ่มและรายบุคคล - การนำเสนอโครงงานย่อย 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินตนเอง และเพื่อนด้วยแบบฟอร์มที่กำหนด - รายงานที่นำเสนอพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม - รายงานการศึกษาโครงงานย่อย
<p>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ - มีความสามารถในการสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ - สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ - สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จากเว็บไซต์ สื่อการสอน e-Learning และทำรายงานโดยเน้นแหล่งที่มาของข้อมูลที่น่าเชื่อถือ - นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - การจัดทำรายงาน และนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี - การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย

อย่างเหมาะสม		
--------------	--	--

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	Introduction to Digital Circuit Design and Logic Circuit	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์	ผศ. ชัยวุฒิ
2	บทนำ ระบบจำนวนและการแปลง - การคำนวณเลข Binary - ระบบเลขฐานและการแปลงเลขฐาน - วงจรสวิตช์ - รหัสเลข Binary	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์	ผศ. ชัยวุฒิ
3	พีชคณิตบูลีน - พื้นฐานตัวดำเนินการทางบูลีน - วิธีการของสมการบูลีนและตารางความจริง - ทฤษฎีพื้นฐาน - Simplification Theorems - Complement Boolean - การประยุกต์ใช้พีชคณิตบูลีน	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์	ผศ. ชัยวุฒิ

4	แผนผังคาร์นอร์ - Minterm and Maxterm form - แผนผังคาร์นอร์ 2 ตัวแปร 3 ตัวแปร 4 ตัวแปร และ 5 ตัวแปร - วิธีการ Quine-McCluskey	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์	ผศ. ชัยวุฒิ
5	วงจรเชิงจัดหมู่และการจำลองเกต - การออกแบบวงจรเชิงจัดหมู่ - การจำลองและทดสอบลอจิกเกตสำหรับ วงจรเชิงจัดหมู่	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์	ผศ. ชัยวุฒิ
สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
6	วงจรมัลติเพล็กซ์ และดีมัลติเพล็กซ์ วงจรถ่ายรหัสและวงจรถอดรหัส พื้นฐานการออกแบบ PLD	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์	ผศ. ชัยวุฒิ
7	บทนำ การออกแบบวงจรลอจิกด้วย VHDL - Logic Gate Operation - Combination Circuit - MuX Demux, Encoder-Decoder - Adder and Subtractor Circuit	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์ - บรรยาย โปรแกรม Quatus II - Astron logic FPGA Board	ผศ. ชัยวุฒิ
8	สอบกลางภาคเรียน	2 ชม.		
9	Latches และ ฟลิป-ฟลอป - Set-Reset Latch - Gated Latch - R-S Flip-Flop , J-K Flip-Flop, T Flip- Flop	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์ - บรรยาย โปรแกรม Quatus II Astron logic FPGA Board	ผศ. ชัยวุฒิ
10	วงจรเชิงลำดับ - Synchronous Circuits - Asynchronous Circuits	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์ - บรรยาย โปรแกรม Quatus II - Astron logic FPGA Board	ผศ. ชัยวุฒิ

11	Register and Counter - Parallel Adder with Accumulator - Shift Registers - Design Binary Counters	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์ - บรรยาย โปรแกรม Quatus II - Astron logic FPGA Board	ผศ. ชัยวุฒิ
12	State Graphs and Tables	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์	ผศ. ชัยวุฒิ
สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
13	Sequential Circuit Design	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์	ผศ. ชัยวุฒิ
14	VHDL สำหรับ การออกแบบลอจิกเชิงลำดับ	4	- บรรยาย ยกตัวอย่าง ฝึกทำโจทย์ มอบหมายแบบฝึกหัด - เครื่องคอมพิวเตอร์โปรเจคเตอร์ - บรรยาย โปรแกรม Quatus II - Astron logic FPGA Board	ผศ. ชัยวุฒิ
15	นำเสนอโครงงานย่อย	4	- สรุปและอภิปรายโครงงานย่อยที่ นำเสนอ - โปรเจคเตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์ - โปรแกรม PSpice	ผศ. ชัยวุฒิ
16	สอบปลายภาค	2 ชม.		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)	วิธีการประเมิน	กำหนดเวลาการ ประเมิน (สัปดาห์ ที่)	สัดส่วนของการประเมินผล
1.1, 1.3, 1.4, 1.5, 1.7, 2.1, 2.4,2.7,3.1- 3.4, 5.1,5.3	สอบกลางภาค	8	20%
	นำเสนอโครงงานย่อย	15	20%
	สอบปลายภาค	16	30%
1.1, 1.3, 1.4, 1.5, 1.7, 2.1, 2.4,2.7,3.1- 3.4, 4.4,4.6, 5.1,5.3	การส่งงานตามที่มอบหมาย รายบุคคลและรายกลุ่ม การมีส่วนร่วมอภิปรายเสนอความ คิดเห็น	ตลอดภาคการศึกษา	30%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

Charles H. Roth,Jr. and Lizy Kurian John, 2008. **Digital Systems Design Using VHDL**. 2nd USA: Thomson..

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- กรมอาชีวศึกษา.2524. **วงจรถิจิตัล ซอ 338** .อักษรเจริญทัศน์,กรุงเทพมหานคร.
- ธนัท ชัยยุทธ และ กณพ แก้วพิชัย.2538. **ดิจิตัลพื้นฐาน** .ซีเอ็ดยูเคชั่น จากัด. กรุงเทพมหานคร.
- นรินทร์ วัฒนกุล.2539. **ดิจิตัลเบื้องต้นและไมโครคอมพิวเตอร์ซีพเดียว**.ซีเอ็ดยูเคชั่น จากัด. กรุงเทพมหานคร.
- บัณฑิต บัวบุชา.2536. **ทฤษฎีและการออกแบบวงจรถิจิตัล**. สำนักพิมพ์ฟิสิกส์เซ็นเตอร์ กรุงเทพมหานคร.
- ศักดิ์ วลีกลิน และ ชนก หงส์น้อย, **ดิจิตัลคอมพิวเตอร์อิเล็กทรอนิกส์**.ซีเอ็ดยูเคชั่น จากัด. กรุงเทพมหานคร.
- <http://www.thai.net/loadmuns/index.html>
- <http://www.ruencom.com>
- <http://www.panthip.com>
- <http://www.arip.co.th>
- <http://www.arip.co.th/100qa/index.asp>

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- นภัทร วัชรเทพินทร์. 2545. **วงจรถิจิตัลและการออกแบบลอจิก**. กรุงเทพ ฯ : สกายบุ๊กส์.
- ชรรค์ชัย ตูลละสกุล. 2546. **การใช้งานโปรแกรมออกแบบวงจรรวมดิจิตัล**. กรุงเทพ ฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- Zoran Salcic and Asim Smailagic. 2000. **Digital Systems Design and Prototyping : Using Field Programmable Logic and Hardware Description Languages**. 2nd Massachusetts : Kluwer Academic Publishers.
- Steve Waterman. 2000. **Digital Logic Simulation and CPLD Programming**. New Jersey: Prentice-Hall.
- Steve Waterman. 2003. **Digital Logic Simulation and CPLD Programming with VHDL**. New Jersey: Prentice-Hall.
- Nigel P. Cook. 2001. **Digital Electronics with PLD Integration**. New Jersey : Prentice Hall.

หมวดที่ 7 การประเมินรายวิชาและกระบวนการปรับปรุง

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ด ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- ผลที่ได้จากการทำโครงการน้อย

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชาของนักศึกษา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ รวมถึงพิจารณาจากผลที่ได้จากการทำโครงการน้อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในกลุ่มวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์หรือแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกันในรายวิชา