

การกำหนดการเรียนรู้ระดับรายวิชา																																		
รหัสวิชา	GEN 1307 วิศวกรสังคม (Social Engineer) 3(3-0-6)																																	
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษาที่ 1																																	
คำอธิบายรายวิชา (ภาษาไทย)	การพัฒนาตนเองและชุมชนท้องถิ่นโดยบทบาทและทักษะของวิศวกรสังคม การประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชาและภูมิปัญญาท้องถิ่น การบูรณาการองค์ความรู้ แบบสหวิทยาการ ภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม การประสานความร่วมมือของบุคคลและองค์กรในการออกแบบและสร้างนวัตกรรมโดยใช้การพัฒนาเชิงพื้นที่เป็นฐาน																																	
คำอธิบายรายวิชา (ภาษาอังกฤษ)	Development of self and community through roles and skills of social engineer; application of the King's philosophy and local wisdoms; interdisciplinary integration of knowledge; leadership and teamwork; interpersonal and interorganizational collaboration in designing and creating innovation using area-based development																																	
สมรรถนะรายวิชา	ออกแบบและสร้างนวัตกรรมการพัฒนาชุมชน ท้องถิ่น ตามบทบาททักษะ วิศวกรสังคม โดยประยุกต์ศาสตร์พระราชาและภูมิปัญญาท้องถิ่น																																	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับ รายวิชา	เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนการสอน นักศึกษาสามารถ 1. วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของชุมชนได้ (GLO3) 2. ออกแบบนวัตกรรมสังคมโดยประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชาและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อแก้ไขปัญหาของชุมชนได้ (GLO3) 3. ประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในการดำเนินการแก้ไขปัญหาของชุมชน (GLO1) 4. สื่อสารและประสานงานกับทีมงานและเครือข่ายในการแก้ไขปัญหาของชุมชนได้ (GLO5) 5. สะท้อนความคิดเห็นต่อบทบาทของตนเองในการพัฒนาสังคมได้ (GLO2)																																	
กระบวนการจัดการเรียนรู้และ กิจกรรมการเรียนรู้	1. Value creation learning																																	
วิธีการวัดและประเมินผล	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Methods</th> <th colspan="2">Evidence</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. GLO1</td> <td>20%</td> <td>1. Project</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>1.1 Report</td> <td>20%</td> <td>2. Report (1.1, 2.1)</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>2. GLO2</td> <td>10%</td> <td>3. Behaviors rubrics</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>2.1 Report</td> <td>10%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. GLO3</td> <td>50%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.1 Project</td> <td>50%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. GLO5</td> <td>20%</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Methods		Evidence		1. GLO1	20%	1. Project	50%	1.1 Report	20%	2. Report (1.1, 2.1)	30%	2. GLO2	10%	3. Behaviors rubrics	20%	2.1 Report	10%			3. GLO3	50%			3.1 Project	50%			4. GLO5	20%			
Methods		Evidence																																
1. GLO1	20%	1. Project	50%																															
1.1 Report	20%	2. Report (1.1, 2.1)	30%																															
2. GLO2	10%	3. Behaviors rubrics	20%																															
2.1 Report	10%																																	
3. GLO3	50%																																	
3.1 Project	50%																																	
4. GLO5	20%																																	