



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา VCD๓๓๐๑ รายวิชาการออกแบบโฆษณา สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	VCD๓๓๐๑
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบโฆษณา
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Advertising Design

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	ประเภทวิชาเอกบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์กวีธา ธรรมเจริญสถิต
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์กวีธา ธรรมเจริญสถิต

๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ โทร. ๐๒-๑๖๐๑๓๘๘ ต่อ ๒๐๒
E – Mail kreetha.th@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑ ชั้นปีที่ ๓
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	๔๕ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี

๙. สถานที่เรียน

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น M ห้อง ๕๘M๐๓

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันที่ ๘ เดือนพฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการและกระบวนการออกแบบโฆษณา รวมถึงแนวทางการหาข้อมูลเพื่อการออกแบบ

๑.๒ เพื่อให้นักศึกษา มีความคิดสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจในการออกแบบและสามารถพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบโฆษณาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๓ เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างงานออกแบบโฆษณาได้อย่างเหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์

๑.๔ เพื่อให้ศึกษานำเสนอแนวคิดและผลงานออกแบบโฆษณาได้

๑.๕ เพื่อให้ศึกษานำเสนอแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในการทำงานออกแบบโฆษณา

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้รายวิชา มีความทันสมัยตอบสนองการเรียนการสอนแบบออนไลน์ สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ทางสังคม (new normal) หรือนโยบายของรัฐบาลและมหาวิทยาลัย

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

วิธีการออกแบบโฆษณา และฝึกปฏิบัติให้เกิดความชำนาญในการแก้ปัญหา และกระบวนการผลิตเพื่อให้ได้มาซึ่งงานโฆษณาทั้งในและนอกสถานที่

How to design an ad and practice the skills to solve problems and the manufacturing process to obtain advertising business

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชม./ภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะรายบุคคล	๓๐ ชม./ภาคการศึกษา	๕ ชม./สัปดาห์

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ชั้น M อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน โทร. ๐๒-๑๖๐๑๓๘๘ ต่อ ๒๐๒

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) kreetha.th@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Line) สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Web board) www.teacher.ssru.ac.th/kreetha_th/

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) ปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพและนำไปใช้ได้เหมาะสม
- (๓) มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา
- (๔) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านความซื่อสัตย์ สุจริต และจรรยาบรรณวิชาชีพในการเรียน
- (๒) มีการกำหนดข้อตกลงในการเข้าชั้นเรียน
- (๓) ใช้การสอนแบบสื่อสารสองทางโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามตอบและร่วมแสดงความคิดเห็น
- (๔) ให้มีการวิจารณ์ผลงานโดยผู้สอนและผู้ร่วมชั้นเรียน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากพฤติกรรมกรรมการแสดงออกในชั้นเรียน
- (๒) คุณภาพการนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์อย่างถูกต้องเหมาะสม และตอบโจทย์
- (๓) การสังเกตด้านวินัยในชั้นเรียน อาทิ การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน
- (๔) การตรวจสอบด้านวินัยในชั้นเรียน อาทิ การตรงต่อเวลาในการส่งงาน

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) กระบวนการสร้างสรรค์งานออกแบบโฆษณา
- (๒) เข้าใจขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา
- (๓) สามารถนำความรู้ในเนื้อหาที่ศึกษามาพัฒนาผลงานออกแบบโฆษณา
- (๔) สามารถออกแบบความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำมาพัฒนาผลงานออกแบบโฆษณา
- (๕) สามารถนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ ให้ตรงตามความวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) ใช้การสอนออนไลน์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- (๒) การบรรยายร่วมกับการศึกษาจากกรณีตัวอย่าง
- (๓) การบรรยายร่วมกับการการสอนแบบศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
- (๔) การบรรยายร่วมกับการสื่อสารสองทางในชั้นเรียน อภิปรายและให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้าความรู้จากตัวอย่างงานกรณีศึกษาในลักษณะต่างๆ (References)

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากประสิทธิภาพผลงานการออกแบบของนักศึกษา
- (๒) ประเมินจากผลการสอบปลายภาค

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและสรุปประเด็นปัญหาทางการออกแบบโฆษณาได้
- (๒) สามารถนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ร่วมกับความรู้ทางทฤษฎีและทักษะทางการออกแบบโฆษณาได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสามารถตอบโจทย์ทางการตลาด
- (๓) สร้างสรรค์สามารถจัดระเบียบและวางแผนการทำงานให้สอดคล้องกับระยะเวลาการทำงาน

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) มีการกำหนดโจทย์ทางการออกแบบโดยให้ข้อมูลที่จำเป็นประกอบในการทำงาน
- (๒) มีการนำเสนอแนวความคิดเป็นระยะๆ เพื่อพัฒนาทักษะในการคิดอย่างเป็นระบบ
- (๓) มีการนำเสนอแนวความคิดทางการออกแบบโฆษณาที่น่าสนใจ
- (๔) มีการกำหนดระยะเวลาส่งงานให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการการตอบปัญหาในชั้นเรียน
- (๒) ประเมินจากการสอบปลายภาค
- (๓) ประเมินจากการผลงานของนักศึกษา
- (๔) ประเมินจากการส่งงานตรงตามระยะเวลาที่กำหนด

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
- (๒) ยอมรับบทบาทและหน้าที่ของตนเอง, ผู้ร่วมงาน
- (๓) ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) กำหนดให้มีการทำงานในลักษณะงานเดี่ยว
- (๒) กำหนดให้มีการทำงานในลักษณะงานกลุ่ม
- (๓) จัดให้มีการอภิปรายของกรณีศึกษาต่างๆ
- (๔) จัดให้มีการอภิปรายผลงานของเพื่อนร่วมชั้นเรียน

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
- (๒) ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนด้านความรับผิดชอบต่อผลงาน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา
- (๒) มีตรรกะทางความคิด สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์
- (๓) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเป็นแนวทางในการนำเสนอผลงาน

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายในชั้นเรียน ให้นักศึกษามีการค้นคว้า นำเสนอข้อมูล

- (๒) ยกตัวอย่างผลงานออกแบบเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ
- (๓) กำหนดให้นักศึกษามีการนำเสนอผลงานแบบร่างจากการสืบค้นข้อมูล
- (๔) กำหนดให้นักศึกษามีการนำเสนอชิ้นงานจากการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประกอบแบบในชั้นเรียน

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลงานของนักศึกษาด้านทักษะทางความคิดสร้างสรรค์
- (๒) ประเมินจากผลงานของนักศึกษาด้านรสนิยมทางศิลปะ

๖. ด้านอื่นๆ -

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	๑. แนะนำการเรียนการสอนและเนื้อหาในรายวิชา	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - กำหนดข้อตกลงในการเรียนการสอน - แนะนำเนื้อหาในรายวิชาและการวัดผล สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กวีชา ธรรมเจริญ สติ
๒	๑. ความสำคัญของการออกแบบนิเทศศิลป์ต่อสินค้าหรือบริการ ๒. ประวัติการออกแบบโฆษณา	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยายขั้นตอนการออกแบบเชิงพาณิชย์ สื่อที่ใช้ - Power point	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			- Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญ สถิต
๓	๑. กระบวนการออกแบบ ๒. ความคิดสร้างสรรค์ในงานออกแบบโฆษณา	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - Assignment ๑ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Meet	
๔	๑. แนวคิดทางการออกแบบโฆษณาในสื่อสิ่งพิมพ์ ๒. จุดจับใจ	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - มอบหมายให้นักศึกษาจัดทำแบบร่างในชั้นเรียน สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๕	๑. ความคิดสร้างสรรค์ต่อบุคลิกภาพของสินค้าและบริการ ๒. ต้นแบบบุคลิกภาพ	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - มอบหมายให้นักศึกษานำเสนอแนวความคิดสร้างสรรค์ทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๖	๑. วิเคราะห์วัตถุประสงค์การออกแบบโฆษณา	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - แสดงตัวอย่างวัตถุประสงค์ทางการออกแบบ (References)	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญ สติ
๗	๑. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ๒. พฤติกรรมผู้บริโภค	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - วิเคราะห์ข้อมูลทางการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๘	สอบกลางภาค			
๙	๑. การสรุปความคิดรวบยอด	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - มอบหมายให้ค้น. จัดทำ Mind Mapping ทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญ สติ
๑๐	๑. การกำหนด Mood & Tone ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - มอบหมายงาน Assignment ๒ (งานกลุ่ม) สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๑	๑. แนวความคิดทางการตลาด ในงานออกแบบบรรจุภัณฑ์	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ให้นักศึกษาจัดทำแบบ ร่างในชั้นเรียน สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญ สถิต
๑๒	๑. แนวความคิดทางการตลาด ณ จุดส่งเสริมการขาย (P.O.P)	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ให้นักศึกษานำเสนอ ความคิดสร้างสรรค์ ทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๑๓	๑. การวางแผนการสื่อสารงาน โฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ (Campaign)	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - Assignment ๓ (งาน เดี่ยว) สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๑๔	๑. วิธีการนำเสนอผลงานให้ โดดเด่นและแตกต่าง	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ให้นักศึกษาจัดทำแบบ ร่างในชั้นเรียน สื่อที่ใช้ - Power point	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
			- Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญ สถิต
๑๕-๑๖	๑. โครงการงานออกแบบส่วนบุคคลและการนำเสนอผลงานของนักศึกษา	๘	กิจกรรมการเรียนการสอน - ให้นักศึกษานำเสนอฯ เป็นรายบุคคล สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๑๗	สอบปลายภาค			

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑.๑, ๑.๒, ๑.๓, ๑.๔, ๑.๕, ๑.๖	- ประเมินจากการศึกษาค้นคว้าและการนำเสนอ - ประเมินจากการทำแบบร่างในชั้นเรียนหรือห้องเรียนออนไลน์ - ประเมินจากความรับผิดชอบและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	๒-๗	๑๕%
๒.๑, ๒.๒, ๒.๓, ๒.๔	- ประเมินจากตัวอย่างแนวความคิดทางการออกแบบ (References) - ประเมินจากการเขียนผังความคิดทางการออกแบบ	๒-๗	๑๕%
๓.๑, ๓.๒, ๓.๓, ๓.๔	- ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนหรือห้องเรียนออนไลน์และการส่งผลงานที่ตรงเวลา - สังเกตจากพฤติกรรมการทำงานกลุ่มในชั้นเรียนของนักศึกษา - ประเมินจากการนำเสนอของนักศึกษา	๙-๑๕	๒๐%

๔.๑, ๔.๒, ๔.๓, ๔.๔	- ประเมินจากการส่งงานตามกำหนดเวลา ของนักศึกษา - ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียนหรือห้องเรียนออนไลน์ - ประเมินจากผลงานของนักศึกษา	๙-๑๕	๑๕%
๕.๑, ๕.๒, ๕.๓	- สอบกลางภาคเรียน	๘	๑๕%
๕.๑, ๕.๒, ๕.๓	- ประเมินจากโครงการออกแบบส่วนบุคคล - ประเมินจากเผยแพร่ผลงานส่วนบุคคล	๑๗	๒๐%

หมวดที่ ๖ ทักษะการประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑.๑ ทศนัย สุนทรวิภาต. (๒๕๕๖). กลยุทธ์การสร้างสรรคงานโฆษณาชั้นสูง. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ๑.๒ พรทิพย์ สัมปตตะวนิช. (๒๕๕๖). แรงจูงใจกับการโฆษณา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ๑.๓ วิมลพรรณ อภาเวท. (๒๕๕๓). หลักการโฆษณาและประชาสัมพันธ์. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ๑.๔ ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (๒๕๓๙). พฤติกรรมผู้บริโภค ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร: วิสิทธิ์พัฒนา.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๒.๑ Process Color Manual
- ๒.๒ Type Play
- ๒.๓ Art Director Annual Book
- ๒.๔ Direct Mail, Marketing Design
- ๒.๕ The One Show Advertising's best print, radio, TV
- ๒.๖ Communication Art America's Graphic design magazine
- ๒.๗ Print America's Graphic design magazine

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๓.๑ <http://www.creativethailand.org/th>
- ๓.๒ <http://www.okmd.or.th>
- ๓.๓ <http://thaifont.info>
- ๓.๔ <http://www.inspire4design.com>

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

มีการประเมินการสอนโดยใช้แบบสอบถาม โดยนักศึกษาในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน และมีการสอบถามนักศึกษาถึงความรู้ที่ได้รับ ปัญหา และข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

มีการประเมินการสอนจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาโดยผู้สอนและผลงานของนักศึกษา

๓. การปรับปรุงการสอน

มีการประชุมภาควิชาในปลายภาคการศึกษา เพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผลการเรียนของผู้เรียน สอบถามหรือให้อธิบาย สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่า เป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนประมวลแบบสอบถาม และ การสังเกตพฤติกรรม และคุณภาพของผลงานของนักศึกษา สรุปผลเพื่อนำมา ปรับปรุงการเรียนการสอน

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

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้					ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				ทักษะด้านอื่น ๆ
	● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง																						
หมวดวิชาเอก บังคับ	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	
รหัสวิชาVCD ๓๓๐๑ ชื่อรายวิชา การออกแบบโฆษณา Advertising Design	●		○	●				○	●	●			●	○	●	●	●	○	●	●	●		

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ