



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา VCD๓๓๐๑ รายวิชาการออกแบบโฆษณา สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

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 ๑๖ เดือนพฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- ๑.๑ เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการและกระบวนการออกแบบโฆษณา รวมถึงแนวทางการหาข้อมูลเพื่อการออกแบบ
- ๑.๒ เพื่อให้นักศึกษา มีความคิดสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจในการออกแบบและสามารถพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบโฆษณาได้อย่างเป็นระบบ
- ๑.๓ เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างงานออกแบบโฆษณาได้อย่างเหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์
- ๑.๔ เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานออกแบบโฆษณาได้
- ๑.๕ เพื่อให้นักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในการทำงานออกแบบโฆษณา

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้รายวิชามีความทันสมัยตอบสนองการเรียนการสอนแบบออนไลน์ 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/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชม./ภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความ ต้องการของ นักศึกษาเฉพาะ รายบุคคล	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) ประเมินจากพฤติกรรมการแสดงออกในชั้นเรียน
- (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) การบรรยายร่วมกับการสอนแบบศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
- (๔) การบรรยายร่วมกับการสื่อสารสองทางในชั้นเรียน อภิปรายและให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้าความรู้จากตัวอย่างงานกรณีศึกษาในลักษณะต่างๆ (References)

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากประสิทธิผลผลงานการออกแบบของนักศึกษา
- (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 - แนะนำเนื้อหาวิชาและการวัดผล สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กฤษา ธรรมเจริญสถิต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๒	๑. ความสำคัญของการออกแบบ นิเทศศิลป์ต่อสินค้าหรือบริการ ๒. ประวัติการออกแบบโฆษณา	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยายขั้นตอนการออกแบบ เชิงพาณิชย์ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญสถิต
๓	๑. กระบวนการออกแบบ ๒. ความคิดสร้างสรรค์ในงาน ออกแบบโฆษณา	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - Assignment ๑ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Meet	
๔	๑. แนวคิดทางการออกแบบโฆษณา ในสื่อสิ่งพิมพ์ ๒. จุดจับใจ	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - มอบหมายให้นักศึกษาจัดทำ แบบร่างในชั้นเรียน สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๕	๑. ความคิดสร้างสรรค์ต่อบุคลิกภาพ ของสินค้าและบริการ ๒. ต้นแบบบุคลิกภาพ	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - มอบหมายให้นักศึกษานำเสนอ แนวความคิดสร้างสรรค์ ทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๖	๑. วิเคราะห์วัตถุประสงค์การ ออกแบบโฆษณา	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - แสดงตัวอย่างวัตถุประสงค์ ทางการออกแบบ (References)	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๗	๑. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ๒. พฤติกรรมผู้บริโภค	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - วิเคราะห์ข้อมูลทางการตลาด และพฤติกรรมผู้บริโภค สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๘	สอบกลางภาค			
๙	๑. การสรุปความคิดรวบยอด	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - มอบหมายให้ค้น. จัดทำ Mind Mapping ทางารออกแบบ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กริธา ธรรมเจริญสถิต อ.กริธา ธรรมเจริญสถิต
๑๐	๑. การกำหนด Mood & Tone ใน การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - มอบหมายงาน Assignment ๒ (งานกลุ่ม) สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๑๑	๑. แนวความคิดทางการตลาดใน งานออกแบบบรรจุภัณฑ์	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ให้นักศึกษาจัดทำแบบร่างใน ชั้นเรียน สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑๒	๑. แนวความคิดทางการตลาด ณ จุดส่งเสริมการขาย (P.O.P)	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ให้นักศึกษานำเสนอความคิด สร้างสรรค์ทางการออกแบบ สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	อ.กวีธา ธรรมเจริญสถิต
๑๓	๑. การวางแผนการสื่อสารงาน โฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ (Campaign)	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - Assignment ๓ (งานเดี่ยว) สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๑๔	๑. วิธีการนำเสนอผลงานให้โดดเด่น และแตกต่าง	๔	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย - ให้นักศึกษาจัดทำแบบร่างใน ชั้นเรียน สื่อที่ใช้ - Power point - Google Classroom/Meet	
๑๕-๑๖	๑. โครงการออกแบบส่วนบุคคลและ การนำเสนอผลงานของนักศึกษา	๘	กิจกรรมการเรียนการสอน - ให้นักศึกษานำเสนอฯ เป็น รายบุคคล 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	- ประเมินจากการส่งงานตามกำหนดเวลาของนักศึกษา - ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนหรือห้องเรียนออนไลน์ - ประเมินจากผลงานของนักศึกษา	๙-๑๕	๑๕%
๕.๑, ๕.๒, ๕.๓	- สอบกลางภาคเรียน	๘	๑๕%
๕.๑, ๕.๒, ๕.๓	- ประเมินจากโครงงานออกแบบส่วนบุคคล - ประเมินจากเผยแพร่ผลงานส่วนบุคคล	๑๗	๒๐%

หมวดที่ ๒ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑.๑ ทศนัย สุนทรวิภาต. (๒๕๕๖). กลยุทธ์การสร้างสรรคงานโฆษณาชั้นสูง. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ๑.๒ พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช. (๒๕๕๖). แรงจูงใจกับการโฆษณา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ๑.๓ วิมลพรรณ อาภาเวท. (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 สรุปสิ่งที่เรียนรู้ว่าเป็นไปตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือไม่

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนประมวลแบบสอบถาม และ การสังเกตพฤติกรรม และคุณภาพของผลงานของนักศึกษา สรุปผลเพื่อนำมาปรับปรุงการเรียนการสอน

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

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้					ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ				ทักษะ ด้าน อื่น ๆ	
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔		
	● ความรับผิดชอบหลัก							○ ความรับผิดชอบรอง																
หมวดวิชาเอกบังคับ	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔		
รหัสวิชา VCD๓๓๐๑ ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การ ออกแบบโฆษณา (ภาษาอังกฤษ) Advertising Design	●		○	●				○	●	●			●	○	●	●	●	○	●	●	●			

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ