

รายงานผลดำเนินการของรายวิชา Course Report (TQF5/OBE5)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย ESM1208 ผลิตภัณฑ์เกม
อังกฤษ Gaming Products

2. จำนวนหน่วยกิต 3(3-0-6) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา หมวดวิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน
อาจารย์ผู้สอน : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน
สถานที่ติดต่อ : อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ
e-mail : tawatchai.so@ssru.ac.th

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

- อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 ห้อง 37311, 37409 วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ
- การเรียนแบบทางไกลผ่านสื่อแพรร่าภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก ทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (E-learning) และแบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต ผ่านระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (SSRU DLP) ของมหาวิทยาลัย

9. ข้อมูลประกอบการประกันคุณภาพการศึกษา

9.1 ทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ดำเนินการ / จำเป็นต้องมีทุกข้อ)

รายวิชานี้ได้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนการสอน ในชั้นเรียน ดังนี้ (Criterion 3.2)

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณ์เกม ได้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างแข็งขันและมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองตลอดภาคการศึกษา ผ่านกลไกและกิจกรรมที่หลากหลาย ดังนี้

การเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบออนไซต์ (On-site) ผู้เรียนเข้าร่วมการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบพบหน้า (On-site) ณ อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 ห้อง 37311 และ 37409 วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ทุกสัปดาห์ตลอดภาคการศึกษา ตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2568 ถึงเดือนเมษายน พ.ศ. 2569 โดยผู้เรียนต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขการเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด ซึ่งมีการบันทึกการเข้าชั้นเรียนผ่านระบบเช็คชื่อดิจิทัลในระบบ SSRU-DLP ทุกครั้ง บรรยายภาคเรียนในห้องเรียนได้รับการออกแบบให้เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง ทั้งในรูปแบบของการบรรยาย การอภิปราย การทำ Workshop และการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน อาทิ การวิเคราะห์วงจรธุรกิจเกมผ่านอินโฟกราฟิก การจัดทำแผนผัง Game Development Pipeline การทดลองใช้อุปกรณ์เกมจริงในห้องปฏิบัติการ ตลอดจนการอภิปรายกรณีศึกษาในประเด็นเชิงจริยธรรมของอุตสาหกรรมเกม เช่น ระบบ Loot Box และ Pay-to-Win ซึ่งผู้สอนให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำอย่างสม่ำเสมอเพื่อพัฒนาความเข้าใจของผู้เรียนในแต่ละเนื้อหา

การมีส่วนร่วมผ่านระบบการเรียนรู้ดิจิทัล SSRU-DLP รายวิชานี้ใช้ระบบ SSRU-DLP ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเป็นแพลตฟอร์มเสริมในการจัดการเรียนการสอนควบคู่กับการเรียนในชั้นเรียน โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมที่ฝังอยู่ในระบบตลอดภาคการศึกษา ผู้สอนได้จัดให้มีแบบทดสอบก่อนเข้าสู่บทเรียน (Pre-test) ครอบคลุมทุกบท ตั้งแต่บทที่ 1 ถึงบทที่ 10 บทละ 5 ข้อ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเตรียมตัวและทบทวนความรู้พื้นฐานก่อนเข้าชั้นเรียน และจัดให้มีแบบทดสอบความเข้าใจหลังเรียน (Post-test) ครอบคลุมบทเช่นกัน บทละ 10 ข้อ เพื่อตรวจสอบและสะท้อนระดับความเข้าใจของผู้เรียนในแต่ละเนื้อหา กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดตามพัฒนาการการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างเป็นระบบ และผู้สอนสามารถปรับการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนได้อย่างทันท่วงที นอกจากนี้ ระบบ SSRU-DLP ยังเป็นช่องทางที่ผู้เรียนเข้าถึงสื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนรู้ที่คัดสรรมาอย่างเหมาะสม อาทิ วีดิทัศน์เกี่ยวกับกำเนิดวิดีโอเกมและวิวัฒนาการสู่ยุคใหม่ การวิเคราะห์ความได้เปรียบในการแข่งขันของแพลตฟอร์ม Steam กระบวนการพัฒนาเกม 2D ด้วย Unity และ Unreal Engine 5 ตลอดจนการอธิบายระบบภาษาและ Item Shop จากเกมจริง สื่อเหล่านี้ช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาทางวิชาการกับบริบทอุตสาหกรรมที่เป็นปัจจุบัน และกระตุ้นให้ผู้เรียนนำสิ่งที่รับชมมาวิเคราะห์ต่อในชั้นเรียน ระบบยังทำหน้าที่เป็นช่องทางการส่งงานและรับข้อเสนอแนะที่มีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนส่งงานมอบหมายและโครงการผ่านระบบออนไลน์ ทำให้ผู้สอนสามารถให้ข้อเสนอแนะเป็นรายบุคคลและรายกลุ่มได้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนการสอนแบบ OBE ที่เน้นการให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อพัฒนาผู้เรียน

การมีส่วนร่วมผ่านการศึกษาดูงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากองค์กรจริง ผู้เรียนจำนวน 54 คน พร้อมด้วยอาจารย์ผู้ควบคุม 4 คน ได้เข้าศึกษาดูงาน ณ บริษัท การ์มินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ในวันที่ พุธที่สิบที่ 19 มีนาคม พ.ศ. 2569 ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้นำตลาดเกมออนไลน์และอีสปอร์ตของประเทศไทย กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสบริบทการประกอบธุรกิจเกมในสถานการณ์จริง เชื่อมโยงความรู้ทาง ทฤษฎีที่ได้รับในชั้นเรียนกับการดำเนินงานขององค์กรระดับมืออาชีพ ตลอดจนเสริมสร้างความพร้อมในการ ประกอบวิชาชีพในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในอนาคต

การมีส่วนร่วมผ่านโครงการกลุ่มและการนำเสนอผลงาน ผู้เรียนได้ดำเนินโครงการกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน คิดเป็นสัดส่วนคะแนนร้อยละ 20 ของคะแนนรวมทั้งหมด โดยแต่ละกลุ่มได้รับมอบหมายหัวข้อที่เกี่ยวข้อง กับผลิตภัณ์ท์เกมและอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในมิติที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งการวิเคราะห์ตลาด การศึกษา พฤติกรรมผู้บริโภค การเปรียบเทียบผลิตภัณ์ท์และเทคโนโลยี ตลอดจนประเด็นด้านนโยบายและกฎหมายที่ เกี่ยวข้อง ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มต้องรับผิดชอบงานในบทบาทที่ชัดเจน ตั้งแต่การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล การ วิเคราะห์และสังเคราะห์ผล การออกแบบสื่อดิจิทัล ไปจนถึงการนำเสนอต่อชั้นเรียนพร้อมตอบคำถาม กระบวนการนี้บูรณาการผลลัพธ์การเรียนรู้ CLO2 CLO3 CLO4 และ CLO5 เข้าด้วยกันอย่างครบถ้วน สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาด้านทักษะวิชาการ ทักษะดิจิทัล และทักษะการทำงานร่วมกันในบริบทวิชาชีพ

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณ์ท์เกม ได้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญในทุกมิติ ทั้งการเรียนในชั้นเรียนแบบออนไซต์ การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน ระบบ SSRU-DLP การเรียนรู้จากประสบการณ์จริงในองค์กร และการเรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นทีม ซึ่งสอดคล้องกับเจตนารมณ์ของการจัดการศึกษาตามแนวทาง OBE ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะที่พร้อมสำหรับการประกอบวิชาชีพในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตอย่างยั่งยืน

หมายเหตุ

กิจกรรมการเรียนการสอนควรถูกออกแบบเพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมอย่างมีความรับผิดชอบ ในกระบวนการเรียนรู้หมายถึงการเรียนรู้ไม่ใช่เพียงแค่การรับสารจากผู้สอนอย่างเดียว แต่ต้องเป็น กระบวนการที่นักศึกษา

- มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น
- มีบทบาทเป็นผู้ร่วมสร้างความรู้
- รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง
- มีโอกาสแลกเปลี่ยน ถกเถียง ตั้งคำถาม วิเคราะห์ และสะท้อนคิด

CLOs ของรายวิชานี้ สอดคล้องกับ YLOs ของชั้นปี 1 ดังนี้ (Criterion 1.5)

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณ์เกม เป็นรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 1 ของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของผู้เรียนในชั้นปีที่ 1 (Year Learning Outcomes: YLOs) ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างรากฐานความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการศึกษาระดับที่สูงขึ้นต่อไป โดยมีรายละเอียดความสอดคล้องดังนี้

CLO1 ด้านความรู้ (Knowledge) ผู้เรียนสามารถอธิบายประเภท ลักษณะ และองค์ประกอบของผลิตภัณ์เกมได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุมผลิตภัณ์วีดีโอเกม ผลิตภัณ์เสริมภายในเกม อุปกรณ์เกม และอุปกรณ์สำหรับอีสปอร์ต สอดคล้องกับ YLOs ชั้นปีที่ 1 ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับหลักการและองค์ประกอบของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต รวมถึงบริบททางธุรกิจของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล อันเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในรายวิชาการระดับสูงต่อไป ทั้งนี้ วัดและประเมินผลผ่านแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test และ Post-test) ในระบบ SSRU-DLP รวมทั้งการสอบกลางภาคและสอบปลายภาค

CLO2 ด้านทักษะปฏิบัติ (Skills) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และจำแนกคุณสมบัติของผลิตภัณ์เกมและอุปกรณ์เสริมที่เหมาะสมต่อการใช้งานในสถานการณ์ต่าง ๆ ของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตได้อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับ YLOs ชั้นปีที่ 1 ที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลวิเคราะห์และประเมินปัญหาในการใช้งานผลิตภัณ์เกม รวมถึงประยุกต์ใช้ทักษะเพื่อแก้ปัญหาหรือปรับปรุงงานในบริบทองค์กรได้ในระดับเบื้องต้น วัดและประเมินผลผ่านกิจกรรมการทดลองใช้อุปกรณ์เกมในห้องปฏิบัติการ รายงานการวิเคราะห์ผลิตภัณ์ และงานมอบหมายรายชิ้น

CLO3 ด้านการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ผู้เรียนสามารถประเมินคุณค่า มาตรฐานคุณภาพ และความเหมาะสมของอุปกรณ์เกมและอุปกรณ์อีสปอร์ต โดยใช้เกณฑ์ด้านเทคนิค ประสบการณ์ผู้เล่น และความต้องการของตลาด สอดคล้องกับ YLOs ชั้นปีที่ 1 ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถประเมินคุณภาพและมาตรฐานของผลิตภัณ์เกมหรือนวัตกรรมที่เกี่ยวข้อง และตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ในระดับพื้นฐานได้ วัดและประเมินผลผ่านโครงงานกลุ่มและการนำเสนอผลงาน ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ตลาดอุปกรณ์เกมและนำเสนอข้อสรุปพร้อมเหตุผลประกอบอย่างมีระบบ

CLO4 ด้านทักษะดิจิทัล (Digital Skills) ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการค้นคว้า เปรียบเทียบข้อมูลผลิตภัณ์เกม และนำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วยสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและเป็นมืออาชีพ สอดคล้องกับ YLOs ชั้นปีที่ 1 ที่มุ่งเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม เข้าใจการทำงานของผลิตภัณ์เกมดิจิทัลและอุปกรณ์ต่าง ๆ พร้อมประยุกต์ใช้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน วัดและประเมินผลผ่านงานสื่อดิจิทัล รายงานออนไลน์ และการนำเสนอโครงงานกลุ่มที่ต้องใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น PowerPoint อินโฟกราฟิก และระบบ SSRU-DLP

CLO5 ด้านคุณธรรมและการทำงานร่วมกัน (Ethics and Collaboration) ผู้เรียนปฏิบัติงานอย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เคารพสิทธิผู้อื่น และทำงานร่วมกับผู้อื่นในการศึกษาและคัดเลือกผลิตภัณ์เกมหรืออุปกรณ์อีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ YLOs ชั้นปีที่ 1 ที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย เคารพสิทธิผู้อื่นและความคิดเห็นของผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และสามารถทำงาน

ร่วมกับทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพในบริบทเกมและอีสปอร์ต วัดและประเมินผลผ่านการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การทำงานกลุ่ม Peer Evaluation และ Self-Assessment

CLOs ทั้ง 5 ด้านของรายวิชา ESM1208 ผลิตภัณท์เกม ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องและรองรับ YLOs ของชั้นปีที่ 1 อย่างครบถ้วน ทั้งในมิติของความรู้ ทักษะปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ ทักษะดิจิทัล และคุณธรรม โดยมีกลไกการวัดและประเมินผลที่ชัดเจนและหลากหลาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อผู้เรียนสำเร็จการเรียนรู้ในรายวิชานี้แล้ว จะมีรากฐานความรู้และทักษะที่พร้อมสำหรับการเรียนรู้ในชั้นปีที่สูงขึ้นต่อไปในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกมอย่างมีประสิทธิภาพ

9.2 ทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ดำเนินการ / ไม่จำเป็นต้องมีทุกข้อ

รายวิชานี้ได้มีการเพิ่มเติมผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) ที่นอกเหนือจากในเล่มหลักสูตร และ /หรือมีการปรับปรุงรูปแบบ วิธีการ เนื้อหา หลังจากได้รับข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในระหว่างการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ผ่านมา ดังนี้ (Criterion 2.3)

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณท์เกม ได้นำข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ทั้งจากภายในและภายนอกสถาบันมาพิจารณาปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) รูปแบบการจัดการเรียนการสอน เนื้อหา และวิธีการวัดประเมินผล เพื่อให้รายวิชา มีความทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตอย่างแท้จริง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อเสนอแนะจากผู้ประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก จากการเข้าศึกษาดูงาน ณ บริษัท การินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตระดับแนวหน้าของประเทศไทย ผู้บริหารและผู้เชี่ยวชาญจากองค์กรได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ว่า บัณฑิตที่จะเข้าสู่อุตสาหกรรมเกมในปัจจุบันจำเป็นต้องมีทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคเกมในเชิงปฏิบัติมากกว่าที่หลักสูตรเดิมกำหนดไว้ รวมถึงต้องมีความสามารถในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อนำเสนอข้อมูลในระดับมืออาชีพ และมีความเข้าใจด้านจริยธรรมทางธุรกิจเกม โดยเฉพาะประเด็นลิขสิทธิ์และมาตรฐานอุตสาหกรรม จากข้อเสนอแนะดังกล่าว รายวิชาจึงได้มีการปรับปรุงและเพิ่มเติม ดังนี้

- มีการเพิ่มเติม CLO4 ด้านทักษะดิจิทัล (Digital Skills) ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการค้นคว้า เปรียบเทียบข้อมูลผลิตภัณท์เกม และนำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วยสื่อดิจิทัลในระดับมืออาชีพ ซึ่งเป็น CLO ที่ไม่ปรากฏอย่างชัดเจนในกรอบหลักสูตรเดิม แต่ได้รับการบรรจุเพิ่มเติมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ประกอบการที่ต้องการบัณฑิตที่มีสมรรถนะด้านดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม

- มีการปรับปรุงเนื้อหาของ CLO5 ด้านคุณธรรมและการทำงานร่วมกัน โดยเพิ่มประเด็นการเคารพลิขสิทธิ์และจริยธรรมในอุตสาหกรรมเกมให้มีความชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้น สอดคล้องกับข้อเสนอแนะจากผู้ประกอบการที่ชี้ให้เห็นว่าบัณฑิตในสาขานี้จำเป็นต้องมีความตระหนักรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาและจรรยาบรรณวิชาชีพในระดับสูง

- มีการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในอุตสาหกรรม (Real-world Case Studies) ให้มีสัดส่วนมากขึ้น เช่น การวิเคราะห์ระบบรายได้ของเกมยอดนิยมในตลาดจริง การเปรียบเทียบอุปกรณ์อีสปอร์ตที่ใช้ในการแข่งขันระดับสากล และการศึกษาแนวโน้ม

เทคโนโลยี VR/AR ในอุตสาหกรรมเกมโลก เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสบริบทที่ใกล้เคียงกับการปฏิบัติงานจริงมากที่สุด

- มีการปรับปรุงโครงงานกลุ่ม (Group Project) ให้มีขอบเขตการศึกษาที่ครอบคลุมมิติของตลาดและผู้บริโภคในเชิงลึกมากขึ้น โดยกำหนดให้หัวข้อโครงงานทั้ง 11 หัวข้อต้องอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปัจจุบัน และมีการวิเคราะห์เชิงวิชาการประกอบ ซึ่งเป็นการยกระดับมาตรฐานผลงานของผู้เรียนให้สอดคล้องกับความคิดหวังของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรม

นอกจากข้อเสนอแนะจากผู้ประกอบการแล้ว รายวิชายังได้นำผลการประเมินรายวิชาโดยผู้เรียนและข้อมูลจากศิษย์เก่ามาพิจารณาประกอบ โดยผู้เรียนและศิษย์เก่าได้ให้ข้อเสนอแนะว่าต้องการให้มีการบูรณาการการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในกระบวนการเรียนการสอนมากขึ้น และต้องการให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนที่เชื่อมโยงกับองค์กรในอุตสาหกรรมจริง ซึ่งนำไปสู่การจัดกิจกรรมศึกษาดูงานและการบูรณาการระบบ SSRU-DLP เข้ากับกระบวนการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบดังที่ปรากฏในภาคการศึกษาปัจจุบัน การปรับปรุงรายวิชาจากข้อเสนอแนะของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในครั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงพันธกิจของรายวิชาในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่ตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตได้อย่างแท้จริง และแสดงให้เห็นถึงกระบวนการพัฒนาหลักสูตรแบบมีส่วนร่วมที่ให้ความสำคัญกับเสียงสะท้อนจากทุกภาคส่วนตามหลักการของการจัดการศึกษาแบบ OBE

รายวิชานี้มีการบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่นและ/หรือร่วมกับการฝึกปฏิบัติงานกับผู้ประกอบการภายนอก (WIL) หรือบูรณาการกับงานวิจัย หรืองานบริการวิชาการอื่นๆ ดังนี้ (Criterion 2.5)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

รายวิชานี้ได้ใช้แนวทางในการปลูกฝังทักษะดังต่อไปนี้ (Criterion 3.4)

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณ์ท์เกม ได้ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการปลูกฝังทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long Learning) ให้แก่ผู้เรียน โดยอาศัยกลไกที่หลากหลายซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ประมวลข้อมูล และเปิดรับแนวคิดใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ดังนี้

การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบ SSRU-DLP รายวิชาได้กำหนดให้ผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาและทำแบบทดสอบก่อนเข้าสู่บทเรียน (Pre-test) ด้วยตนเองในระบบ SSRU-DLP ทุกบท ตั้งแต่บทที่ 1 ถึงบทที่ 10 ก่อนที่จะมีการอภิปรายในชั้นเรียน กระบวนการนี้ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในการเตรียมตัวเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้โดยไม่ต้องรอการถ่ายทอดจากผู้สอนเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ การที่ผู้เรียนต้องรับชมสื่อวีดิทัศน์และศึกษาเอกสารประกอบการสอนในระบบด้วยตนเองยัง

เป็นการฝึกทักษะการคัดกรองและประมวลผลข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัลที่ข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

การส่งเสริมทักษะการตั้งคำถามและการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ รายวิชาได้ออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียนให้ผู้เรียนต้องวิเคราะห์สถานการณ์และตั้งคำถามกับปรากฏการณ์ในอุตสาหกรรมเกมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อาทิ การอภิปรายประเด็นจริยธรรมของระบบ Loot Box และ Pay-to-Win การวิเคราะห์กลยุทธ์การสร้างรายได้ของเกมยอดนิยม และการประเมินแนวโน้มเทคโนโลยี VR/AR ในอุตสาหกรรมเกมโลก กิจกรรมเหล่านี้ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องหรือผิดในเชิงสัมบูรณ์ แต่ต้องการให้ผู้เรียนใช้เหตุผลและหลักฐานเชิงประจักษ์ในการสนับสนุนการตัดสินใจ ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การส่งเสริมทักษะการประมวลผลข้อมูลและการนำเสนอแนวคิดใหม่ ผ่านโครงการกลุ่มทั้ง 11 หัวข้อ ผู้เรียนได้รับการฝึกให้ค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและเชื่อถือได้ ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ จากนั้นต้องสังเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้นให้เป็นองค์ความรู้ใหม่และนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่ายด้วยสื่อดิจิทัล กระบวนการดังกล่าวฝึกให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการสืบค้น การวิเคราะห์ และการสื่อสารความรู้ในบริบทที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ซึ่งเป็นทักษะหลักที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานในอุตสาหกรรมเกมที่มีนวัตกรรมใหม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการลงมือปฏิบัติ รายวิชาได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านการศึกษาดูงาน ณ บริษัท การ์มิน่า ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสบริบทอุตสาหกรรมจริง และตระหนักว่าองค์ความรู้ในห้องเรียนเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่ต้องพัฒนาต่อเนื่องตลอดชีวิตวิชาชีพ นอกจากนี้ การที่ผู้เรียนต้องติดตามแนวโน้มอุตสาหกรรมเกมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น เทคโนโลยี Cloud Gaming มาตรฐานอุปกรณ์อีสปอร์ตระดับสากล และนโยบายกฎหมายเกมในภูมิภาคอาเซียน ยังเป็นการปลูกฝังนิสัยการติดตามความเคลื่อนไหวของโลกวิชาชีพอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องผ่านการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) รายวิชาได้กำหนดให้ผู้เรียนจัดทำ Portfolio สะท้อนผลการเรียนรู้ตลอดรายวิชาในสัปดาห์ที่ 16 เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนและประเมินพัฒนาการของตนเองอย่างมีสติ กระบวนการ Reflection นี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนาของตนเอง และสามารถวางแผนการเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีทิศทาง ซึ่งถือเป็นทักษะ Metacognition ที่สำคัญยิ่งสำหรับการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคที่อุตสาหกรรมเกมและเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณท์เกม ได้บูรณาการแนวทางการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเข้ากับทุกองค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน ตั้งแต่การเรียนรู้ด้วยตนเองในระบบดิจิทัล การคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ในชั้นเรียน การลงมือปฏิบัติในบริบทจริง ไปจนถึงการสะท้อนผลการเรียนรู้ กระบวนการเหล่านี้มุ่งให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ปรับตัวได้ในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตวิชาชีพในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

รายวิชานี้มีแนวทางปลูกฝังเรื่องต่อไปนี้ ด้วยวิธีการดังนี้ (Criterion 3.5)

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณ์เกม ได้ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีแนวคิดใหม่ (New Ideas) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thought) นวัตกรรม (Innovation) และแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Mindset) ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตอย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้

การปลูกฝังแนวคิดใหม่และความคิดสร้างสรรค์ผ่านการวิเคราะห์ผลิตภัณ์เกมจริง รายวิชาได้กำหนดให้ผู้เรียนวิเคราะห์ผลิตภัณ์เกมและระบบรายได้จากเกมยอดนิยมในตลาดจริง เช่น การวิเคราะห์ระบบกาษาและ Item Shop ของเกม Honkai Star Rail และ Free Fire รวมถึงการวิเคราะห์กลยุทธ์ทางธุรกิจของแพลตฟอร์ม Steam กิจกรรมเหล่านี้กระตุ้นให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่เข้าใจรูปแบบที่มีอยู่ แต่ยังต้องคิดต่อยอดว่าจะสามารถพัฒนาหรือปรับปรุงแนวคิดดังกล่าวให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างไร

การปลูกฝังแนวคิดนวัตกรรมผ่านการศึกษาค้นคว้าเทคโนโลยีอุบัติใหม่ รายวิชาได้บรรจุเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่กำลังเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมเกมในอนาคต ได้แก่ เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR/AR) การสตรีมมิ่งและ Cloud Gaming ตลอดจนการวิเคราะห์ Megatrend ของอุตสาหกรรมเกมโลก การที่ผู้เรียนต้องศึกษาและทดลองใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ในห้องปฏิบัติการโดยตรง ทำให้เกิดความตระหนักรู้ว่านวัตกรรมในอุตสาหกรรมเกมมีสิ่งที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ หากแต่มาจากการสังเกต วิเคราะห์ และออกแบบแนวทางแก้ปัญหาอย่างมีระบบ ซึ่งเป็นกระบวนการคิดที่ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างนวัตกรรมของตนเองในอนาคต

การปลูกฝังแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการผ่านโครงงานกลุ่มและการศึกษาดูงาน โครงงานกลุ่มทั้ง 11 หัวข้อ ได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ตลาด ประเมินโอกาสทางธุรกิจ และนำเสนอข้อมูลเชิงกลยุทธ์ในลักษณะเดียวกับที่ผู้ประกอบการมีอาชีพต้องดำเนินการ เช่น การรายงานสถานการณ์ตลาดอุปกรณ์เกมมิ่งในประเทศไทย การศึกษาโมเดลรายได้ของเกมมือถือยอดนิยม และการวิเคราะห์ราคาและช่องทางจำหน่ายคอนโซลเกม กระบวนการเหล่านี้ฝึกให้ผู้เรียนมองเห็นโอกาสทางธุรกิจในอุตสาหกรรมเกม เข้าใจกลไกตลาด และพัฒนาทักษะการตัดสินใจเชิงธุรกิจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้ประกอบการที่ดี ยิ่งไปกว่านั้น การเข้าศึกษาดูงาน ณ บริษัท การ์มิน่า ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้ประกอบการจริงในอุตสาหกรรม และสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาแนวคิดทางธุรกิจของตนเองในอนาคต

การปลูกฝังแนวความคิดการทดลองและยอมรับความเสี่ยงอย่างมีเหตุผล รายวิชาได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าเสนอแนวคิดใหม่ผู้เรียนต้องวิเคราะห์แนวโน้มเทคโนโลยีและเสนอแนวคิดผลิตภัณ์ที่ยังไม่มีอยู่ในตลาด กระบวนการนี้ฝึกให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการคิดนอกกรอบและยอมรับว่าแนวคิดใหม่ย่อมมีความไม่แน่นอน แต่สามารถพัฒนาและปรับปรุงได้ผ่านการวิเคราะห์อย่างมีระบบ ซึ่งเป็นทัศนคติพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเป็นผู้ประกอบการและนักนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณ์เกม ได้บูรณาการการปลูกฝังแนวคิดใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการเข้ากับทุกองค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน ตั้งแต่การวิเคราะห์ผลิตภัณ์จริงในตลาด การสำรวจเทคโนโลยีอุบัติใหม่ การจัดทำโครงงานเชิงธุรกิจ ไปจนถึงการเรียนรู้จากผู้ประกอบการในอุตสาหกรรม

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

ในการประชุมครั้งที่ 5/2568 วันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. รายงานชั่วโมงการสอนจริงที่คลาดเคลื่อนจากแผนการสอน (ถ้ามี)

-ไม่มี-

2. หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน (ถ้ามี)

-ไม่มี-

3. จัดสิ่งสนับสนุนเพื่อประสิทธิผลในการเรียนรู้ของนักศึกษา

สิ่งสนับสนุน	ผลการดำเนินการ		
	มีการดำเนินการ	ไม่ได้ดำเนินการ	แผนการปรับปรุง
1.เอกสารประกอบการสอนที่เป็นปัจจุบัน	✓		อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาได้จัดทำเอกสารประกอบการสอนฉบับสมบูรณ์ จำนวน 223 หน้า ครอบคลุมเนื้อหาทั้ง 10 บท พร้อมแผนบริหารการสอนประจำบท โดยเนื้อหาได้รับการปรับปรุงให้สอดคล้องกับสถานการณ์อุตสาหกรรมเกมปัจจุบัน อ้างอิงจากแหล่งข้อมูลชั้นนำ เช่น Newzoo มาตรฐาน International Esports Federation และ Thailand Esports Federation ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเอกสารทั้งหมดได้ตลอดเวลาผ่านระบบ SSRU-DLP ปรับปรุงเนื้อหาให้สะท้อนแนวโน้มอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยเพิ่มกรณีศึกษาจากองค์กรที่ผู้เรียนได้ศึกษาดูงาน และพัฒนาเอกสารในรูปแบบดิจิทัลอินเทอร์แอคทีฟที่ผู้เรียนสามารถศึกษาและทดสอบความเข้าใจได้ในคราวเดียวกัน
2.การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	✓		รายวิชาบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ากับการเรียนการสอนอย่างครบวงจร โดยใช้ระบบ SSRU-DLP เป็นแพลตฟอร์มหลักสำหรับการเช็คชื่อ การเผยแพร่สื่อการสอน การจัดแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนทุกบท การมอบหมายงาน และการแจ้งผลคะแนน ควบคู่กับการใช้ Google Meet สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Canva, Miro และ Google Workspace ในการจัดทำสื่อนำเสนอและทำงานร่วมกันในโครงการกลุ่ม ควรพิจารณานำระบบ Adaptive Learning มาประยุกต์ใช้ใน SSRU-DLP เพื่อให้ผู้เรียนได้รับเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของตนเอง พร้อมทั้งพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ที่ผลิตโดยอาจารย์ผู้สอนเพิ่มเติม
3.ระบบในการรับทราบปัญหา	✓		อาจารย์ผู้สอนจัดให้มีช่องทางรับทราบปัญหาที่หลากหลาย ได้แก่ การให้คำปรึกษาโดยตรงอย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ณ อาคารมหาวิทยาลัยทิพย์ (อาคาร 37) ชั้น 3 การให้คำปรึกษาออนไลน์ผ่าน Google Meet และ Line Official และการนัดหมายผ่าน Google Calendar นอกจากนี้ ระบบ SSRU-DLP ยังช่วยให้อาจารย์ติดตามผลการทดสอบและการส่งงานของผู้เรียนแบบเรียลไทม์ ทำให้สามารถระบุผู้เรียนที่มีแนวโน้มประสบปัญหาได้ตั้งแต่เนิ่น ๆ จัดทำแบบสำรวจปัญหาการเรียนรู้อุปการภาคเพื่อรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบและนำไปปรับปรุงการสอนได้ทันทีภายในภาคการศึกษาเดียวกัน
4.ระบบช่วยเหลือนักศึกษาที่มีปัญหา	✓		อาจารย์ใช้ข้อมูลจากระบบ SSRU-DLP ติดตามผลการเรียนรายบุคคล เมื่อพบผู้เรียนที่มีผลการทดสอบต่ำกว่าเกณฑ์หรือไม่ส่งงานตามกำหนด จะดำเนินการติดต่อให้คำแนะนำเป็นการส่วนตัวทันที ทั้งนี้ อาจารย์ได้ให้ข้อเสนอแนะอย่างสม่ำเสมอผ่านเกณฑ์การประเมิน (Rubrics) ที่ชัดเจนใน 3 ระดับ ได้แก่ Below Expectation, Meet Expectation และ Exceeds Expectation เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจจุดที่ต้องพัฒนาและสามารถปรับปรุงตนเองได้อย่างมีทิศทาง พัฒนาระบบการติดตามผู้เรียนเชิงรุก (Proactive Student Monitoring) ที่แจ้งเตือนอาจารย์อัตโนมัติเมื่อพบสัญญาณเสี่ยง เช่น การขาดเรียนต่อเนื่องหรือการไม่ส่งงานตามกำหนด และจัดทำแนวทางการเรียนรู้เสริม (Supplementary Learning) สำหรับผู้เรียนที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์
5.อื่นๆ...(ระบุ).....			

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) : นักศึกษาสามารถ

รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณ์ท์เกม ที่มีหน่วยกิต 3(3-0-6) ได้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ออกเป็นสี่ระดับ โดยแต่ละระดับสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและวิธีการสอนที่ใช้ในการบูรณาการการเรียนรู้ของนักศึกษา

CLO1 ด้านความรู้ (Knowledge) อธิบายประเภท ลักษณะ และองค์ประกอบของผลิตภัณ์ท์เกมได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุมผลิตภัณ์ท์วิดีโอเกม ผลิตภัณ์ท์เสริมภายในเกม อุปกรณ์เกม และอุปกรณ์สำหรับอีสปอร์ต

CLO2 ด้านทักษะปฏิบัติ (Psychomotor Skills) วิเคราะห์และจำแนกคุณสมบัติของผลิตภัณ์ท์เกมและอุปกรณ์เสริมที่เหมาะสมต่อการใช้งานในสถานการณ์ต่าง ๆ ของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตได้อย่างเป็นระบบ

CLO3 ด้านการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ประเมินคุณค่า มาตรฐาน คุณภาพ และความเหมาะสมของอุปกรณ์เกมและอุปกรณ์อีสปอร์ต โดยใช้เกณฑ์ด้านเทคนิค ประสบการณ์ผู้เล่น และความต้องการของตลาดได้อย่างมีเหตุผลและหลักฐานรองรับ

CLO4 ด้านทักษะดิจิทัล (Digital Skills) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการค้นคว้า เปรียบเทียบข้อมูลผลิตภัณ์ท์เกม และนำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วยสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและเป็นมืออาชีพ

CLO5 ด้านคุณธรรมและการทำงานร่วมกัน (Ethics and Collaboration) ปฏิบัติงานอย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เคารพสิทธิ และทำงานร่วมกับผู้อื่นในการศึกษาและคัดเลือกผลิตภัณ์ท์เกมหรืออุปกรณ์อีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รหัสวิชา ESM1208
 ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
 หน่วยกิต 3(3-0-6)

 ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

5. ประสิทธิภาพของวิธีการจัดการเรียนรู้และวิธีการประเมินผลที่ดำเนินการเพื่อทำให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดรายวิชา (อ้างอิงจาก OBE3 หมวดที่ 4)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	ผลที่เกิดกับนักศึกษาตาม CLOs (บรรลุ/ไม่บรรลุ)	กิจกรรมการเรียนการสอนที่ระบุ	วิธีการจัดการสอน (เหมาะสม/ไม่เหมาะสม)	วิธีการวัดผลและประเมินผล	วิธีการวัดผล (เหมาะสม/ไม่เหมาะสม)	แนวทางการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้นักศึกษาบรรลุตามแต่ละ CLO หรือแนวทางที่ทำให้มีวิธีการจัดการสอนหรือวิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม
CLO1	✓	บรรยายพร้อมสื่อ Canva และ PowerPoint / ชม วิดีทัศน์ประกอบ / Pre-test และ Post-test รายบทผ่านระบบ SSRU-DLP / อภิปรายในชั้นเรียน แบบออนไลน์ ห้อง 37311 และ 37409	✓	แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre/Post-test) / สอบกลางภาค / สอบปลายภาค (ปรนัย + อัตนัย)	✓	เพิ่มกรณีศึกษาจากองค์กรจริงในอุตสาหกรรมเกม เช่น การ์ตูน ออนไลน์ เพื่อเชื่อมโยงทฤษฎีกับบริบทการปฏิบัติงาน
CLO2	✓	Workshop วิเคราะห์ Game Pipeline / ทดลองใช้อุปกรณ์เกมในห้องปฏิบัติการ / เปรียบเทียบคอนโซล (Switch/PS/Xbox) / โครงการกลุ่ม / ศึกษาดูงาน บริษัท การ์ตูน ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด	✓	Performance Checklist / รายงานการวิเคราะห์ผลิตภัณ์ท์ / งานมอบหมาย ครั้งที่ 1-3 / โครงการ และการนำเสนอ	✓	เพิ่มกิจกรรม hands-on กับอุปกรณ์อีสปอร์ตมาตรฐานระดับสากลให้ครอบคลุมมากขึ้น และพัฒนา Rubrics ให้ละเอียดยิ่งขึ้นในระดับทักษะ
CLO3	✓	Problem-based Learning วิเคราะห์ระบบ Gacha / Item Shop / อภิปรายกรณีศึกษา Loot Box / Workshop จัดโต๊ะอีสปอร์ตมาตรฐาน / โครงการกลุ่มวิเคราะห์ตลาดอุปกรณ์เกม	✓	การประเมินโครงการและการนำเสนอ / Rubrics 3 ระดับ (Below / Meet / Exceeds Expectation) / งานมอบหมาย ครั้งที่ 3-5	✓	พัฒนากรณีศึกษาเชิงลึกจากอุตสาหกรรมเกมระดับสากล และกำหนดให้ผู้เรียนต้องอ้างอิงข้อมูลจากรายงานตลาดที่เชื่อถือได้
CLO4	✓	สืบค้นข้อมูลผ่านแหล่งดิจิทัล / จัดทำอินโฟกราฟิก และสื่อนำเสนอด้วย Canva / ใช้ Miro สำหรับ Mind Mapping / ส่งงานและรับ Feedback ผ่าน SSRU-DLP / ใช้ Google Meet สำหรับการเรียนออนไลน์	✓	ประเมินจากสื่อดิจิทัล / รายงานออนไลน์ / การนำเสนอโครงการ / ทดสอบย่อย ครั้งที่ 1-2 ผ่าน SSRU-DLP	✓	เพิ่มการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลตลาดดิจิทัล เช่น Google Trends หรือ Newzoo Dashboard และพัฒนาสื่อวิดีโอต้นโดยอาจารย์ผู้สอนเพิ่มเติม
CLO5	✓	กิจกรรมกลุ่มอภิปรายจริยธรรมเกม / โครงการกลุ่ม 5 คน พร้อมบันทึกการประชุม / ศึกษาดูงานองค์กรจริง / สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนแบบออนไลน์	✓	ประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน / Peer Evaluation / Self-Assessment / การตรงต่อเวลาและการปฏิบัติตามกติกา	✓	พัฒนาแบบประเมิน Peer Evaluation ให้มีความละเอียดและเป็นระบบมากขึ้น และเพิ่มกิจกรรมที่ส่งเสริมความตระหนักด้านลิขสิทธิ์ดิจิทัลในอุตสาหกรรมเกม

ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

A leader in producing professionals for sustainable social development

รหัสวิชา ESM1208
 ชื่อรายวิชา ผลิตภัณฑ์เกม
 หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่คาดหวังของ รายวิชา (CLOs)	ผลที่เกิดกับ นักศึกษาตาม CLOs (บรรลุ/ ไม่บรรลุ)	กิจกรรมการเรียนการสอนที่ระบุ	วิธีการ จัดการสอน (เหมาะสม/ ไม่เหมาะสม)	วิธีการวัดผลและประเมินผล	วิธีการวัดผล (เหมาะสม/ไม่ เหมาะสม)	แนวทางการพัฒนาปรับปรุง เพื่อให้นักศึกษาบรรลุตามแต่ละ CLO หรือแนวทางที่ทำให้วิธีการจัดการสอนหรือวิธีการวัด ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม
หมายเหตุ <ul style="list-style-type: none"> ผู้สอนแสดงปัญหาของการที่นักศึกษาไม่สามารถเรียนรู้ CLO ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด และ/หรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยแสดงอย่างน้อย 1 ปัญหาในแต่ละภาคการศึกษา สามารถบรรยายปัญหา วิธีการแก้ไข รวมถึงผลลัพธ์การแก้ปัญหา ต่อเนื่องกันหลายภาคการศึกษาได้ <p>* หลักสูตรกำหนดเกณฑ์ซึ่งเป็นร้อยละของนักศึกษาที่ต้องผ่านเกณฑ์ในแต่ละ CLO</p>						

หมวดที่ 3 ระบบการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินผลแบบ Formative Evaluation (criterion 4.3)

- มีการประเมิน (กรุณาให้ข้อมูลในตาราง เพิ่มเติม)
 ไม่มีการประเมิน

วิธีการประเมินผลแบบ Formative Evaluation	แผนที่กำหนดไว้		แนวทางการปรับปรุงพัฒนา
	มี	ไม่มี	
ก. กำหนดระยะเวลา/ช่วงเวลาประเมินชัดเจน			
ข. กำหนดเครื่องมือที่ใช้ ถ้ามี ระบุเครื่องมือที่ใช้..... (เช่น การสอบเก็บคะแนนการซักถามในชั้นเรียน การให้การบ้านรายสัปดาห์ การเขียน Reflection การทำ Peer Evaluation เป็นต้น)			
ค. มีการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักศึกษา รายบุคคล ถ้ามี ระบุวิธีการที่ใช้.....			
ง. นำผลประเมินมาวางแผนเพื่อพัฒนานักศึกษา			

2. การประเมินผลแบบ Summative Evaluation (criterion 4.5)

มาตรฐานและการประกันคุณภาพระบบการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา

กระบวนการวัดและประเมิน ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้	การดำเนินการ		แนวทางการพัฒนาคุณภาพ
	มี	ไม่มี	
1. การวัดผลด้วยการสอบ รายวิชาจัดให้มีการสอบทั้งหมด 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบทดสอบย่อย (Quiz) 2 ครั้ง จำนวน 30 ข้อต่อครั้ง สอบกลางภาค และสอบปลายภาค รูปแบบ ปรนัย + อัตนัย + กรณีศึกษาบูรณาการ อย่างละ 60 ข้อ ครอบคลุม CLO1-CLO4 ทั้งหมดดำเนินการผ่านระบบ SSRU-DLP คิดเป็นสัดส่วนคะแนนรวม 50%	✓		พัฒนาคลังข้อสอบให้ครอบคลุม CLOs ทุกด้าน เพิ่ม สัดส่วนข้อสอบประเภทวิเคราะห์สถานการณ์จริง (scenario-based) และจัดทำแนวเฉลยที่ละเอียดเพื่อให้ ผู้เรียนสามารถทบทวนและพัฒนาตนเองได้ภายหลังการ สอบ
2. การจัดทำ Rubrics เป็นเครื่องมือในการวัดผล รายวิชา ใช้ Rubrics ในการประเมินงานมอบหมาย (Assignments) ครั้งที่ 1-3 โดยกำหนด 4-5 ด้านต่อชิ้นงาน โครงการกลุ่ม และการนำเสนอ (Project) 5 ด้าน ครอบคลุมความ ครบถ้วนของข้อมูล การวิเคราะห์ คุณภาพรายงาน การนำเสนอ และการทำงานเป็นทีม รวมถึง Portfolio สะท้อนผลการเรียนรู้ตลอดรายวิชา ครอบคลุม CLO2- CLO5 คิดเป็นสัดส่วนคะแนนรวม 50%	✓		ปรับปรุง Rubrics ให้มีตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรมที่วัดได้ ชัดเจนยิ่งขึ้น แจก Rubrics ให้ผู้เรียนทราบก่อนเริ่มงาน ทุกครั้ง และเพิ่มการประเมินแบบ Peer Evaluation ในโครงการกลุ่มให้มีน้ำหนักคะแนนที่ชัดเจน
3. การกำหนดเกณฑ์ตัดสินผลการประเมินไว้ชัดเจน รายวิชากำหนดเกณฑ์การบรรลุ CLOs ไว้ 3 ระดับ ได้แก่	✓		จัดทำเอกสารสรุปเกณฑ์การบรรลุ CLOs ให้ผู้เรียนเข้าถึง ได้ผ่านระบบ SSRU-DLP ตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา และ

กระบวนการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้	การดำเนินการ		แนวทางการพัฒนาคุณภาพ
	มี	ไม่มี	
Below Expectation (0–49%) Meet Expectation (50–79%) และ Exceeds Expectation (80–100%) พร้อมคำอธิบายพฤติกรรมที่แสดงออกในแต่ละระดับ และกำหนดเกณฑ์การบรรลุผลสัมฤทธิ์รายวิชาโดยนักศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 ต้องอยู่ในระดับ Meet Expectation ขึ้นไป			วิเคราะห์ผลการบรรลุ CLOs หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา เพื่อนำมาปรับปรุงรายวิชาอย่างต่อเนื่อง
4. การใช้ระบบการตัดสินผล/การตัดเกรด รายวิชาใช้ระบบการตัดเกรดแบบ อิงเกณฑ์ โดยกำหนดช่วงคะแนนและระดับผลการเรียนไว้ชัดเจน 11 ระดับ ตั้งแต่ A (86–100) ถึง F (0–45) และกำหนดเงื่อนไขการเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด โดยบันทึกการเข้าชั้นเรียนผ่านระบบเช็คชื่อดิจิทัลใน SSRU-DLP ทุกสัปดาห์ <input checked="" type="checkbox"/> อิงเกณฑ์ <input type="checkbox"/> อิงกลุ่ม <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ.....	✓		คงระบบอิงเกณฑ์ไว้เพื่อความเป็นธรรมและโปร่งใสหทวนช่วงคะแนนร่วมกับอาจารย์ในสาขาให้สอดคล้องกับมาตรฐานหลักสูตร และพัฒนาระบบแจ้งเตือนอัตโนมัติเมื่อผู้เรียนมีชั่วโมงเรียนต่ำกว่าเกณฑ์
5. การทวนสอบการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ รายวิชาจัดตั้งคณะกรรมการตรวจสอบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ครอบคลุมการตรวจสอบข้อสอบ การมอบหมายงาน และการให้คะแนน ดำเนินการทบทวนโดยคณะกรรมการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ พร้อมตรวจสอบผลคะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์ที่ไม่ได้รับผิดชอบรายวิชา	✓		เพิ่มความถี่การทวนสอบให้ครอบคลุมทั้งก่อนและหลังการสอบ จัดทำรายงานสรุปผลการทวนสอบทุกภาคการศึกษา และนำข้อค้นพบมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการวัดและประเมินผลอย่างต่อเนื่องในปีการศึกษาถัดไป

หมายเหตุ

- Formative Evaluation คือ การประเมินเพื่อพัฒนา จะทำเป็นระยะๆ บ่อยๆ ตลอดทั้งเทอม (เปรียบเทียบ “การชิมรสก่อนเสิร์ฟ” → ปรับปรุงได้เรื่อยๆ เพื่อให้ผลสุดท้ายดี)
- Summative Evaluation คือการประเมินเพื่อสรุปผลว่าบรรลุ CLOs หรือไม่ จะทำเพียงครั้งเดียวหรือเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม (เปรียบเทียบ “การตัดสินรสชาติเมื่ออาหารถูกเสิร์ฟ” → บ่งชี้ว่าผลสุดท้าย (CLOs) เป็นอย่างไร)

หมวดที่ 4 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

1. ผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

- 1.1 จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน จำนวน 54 คน
 1.2 จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา จำนวน 54 คน
 1.3 จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W) จำนวน - คน
 1.4 การกระจายของระดับคะแนน (เกรด)

ระดับคะแนน	จำนวน	ร้อยละ
A	30	55.55
A-	14	25.92
B+	3	5.55
B	-	-
B-	-	-
C+	-	-
C	-	-
C-	-	-
D+	-	-
D	-	-
D-	-	-
F	-	-
S	-	-
U	-	-
I	7	12.96
W	-	-

2. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ (ถ้ามี)

.....

.....

.....

3. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชาทั้งด้านกำหนดเวลาและวิธีการประเมินผล (ถ้ามี)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน		สัปดาห์ที่ประเมิน		สัดส่วนของการประเมิน	
	ตามแผน	ตามจริง	ตามแผน	ตามจริง	ตามแผน	ตามจริง

4. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา (ให้อ้างอิงจากรายละเอียดของหลักสูตรและรายละเอียดของรายวิชา)

- ผู้เรียนประเมินตนเอง (self-assessment)
- ผู้สอนประเมินการสอน (Teaching Reflection)
- กรรมการบริหารหลักสูตรประเมินภาพรวม (Program Assessment Review)
- ผู้ใช้บัณฑิตให้ข้อเสนอแนะ (Employer Feedback)
- อื่นๆ (ระบุ)

หมายเหตุ การทวนสอบ เป็นไปเพื่อตรวจสอบว่า กระบวนการเรียนการสอนนั้น

1. ตอบโจทย์ภาคการทำงานหรือไม่?
2. สอดคล้องกับ CLOs หรือไม่?

หมวดที่ 5 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก (ถ้ามี)

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ESM1208 ผลิตภัณฑ์เกม พบว่าอุปกรณ์เกมและอุปกรณ์อีสปอร์ตที่ใช้ประกอบการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ เช่น คอนโซลเกม อุปกรณ์ VR/AR และอุปกรณ์เสริมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต มีจำนวนไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถทดลองใช้อุปกรณ์จริงได้อย่างเต็มที่ในระหว่าง Workshop ซึ่งอาจกระทบต่อการพัฒนาทักษะปฏิบัติตามที่กำหนดไว้ใน CLO2 นอกจากนี้ ห้องปฏิบัติการที่ใช้จัดการเรียนการสอน ณ อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 ยังขาดการติดตั้งอุปกรณ์เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) อย่างถาวร ทำให้กิจกรรม Mini VR Experience ในบทที่ 7 ต้องอาศัยการยืมอุปกรณ์จากหน่วยงานภายนอก ซึ่งมีความไม่แน่นอนในการจัดหาและอาจส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องของแผนการสอน

ในส่วนของสัญญาณอินเทอร์เน็ตภายในห้องเรียน พบว่ามีความไม่เสถียรในบางช่วงเวลา โดยเฉพาะในสัปดาห์ที่มีการสอบผ่านระบบ SSRU-DLP และการใช้งาน Google Meet พร้อมกันของผู้เรียนจำนวนมาก ส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมออนไลน์บางครั้งเกิดความล่าช้าและกระทบต่อเวลาเรียนโดยรวม

2. ประเด็นด้านการบริหารจัดการ (ถ้ามี)

ด้านการบริหารจัดการรายวิชา พบว่าการประสานงานเพื่อจัดกิจกรรมศึกษาดูงาน ณ บริษัท การ์มินาออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด จำเป็นต้องดำเนินการผ่านกระบวนการหนังสือราชการที่ใช้ระยะเวลาทำให้ช่วงเวลาที่ได้รับการยืนยันจากองค์กรภายนอกค่อนข้างใกล้ชิดกับวันจัดกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนมีระยะเวลาเตรียมตัวสำหรับการศึกษาดูงานไม่มากนัก ซึ่งอาจกระทบต่อคุณภาพการเรียนรู้จากกิจกรรมดังกล่าว

นอกจากนี้ รายวิชา ESM1208 มีเนื้อหาครอบคลุมถึง 10 บท ภายในระยะเวลา 17 สัปดาห์ ซึ่งรวมถึงการสอบกลางภาคและปลายภาค ทำให้เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติบางบทมีความจำกัด โดยเฉพาะในบทที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น Cloud Gaming และ VR/AR ซึ่งต้องการเวลาสำหรับการทดลองและวิเคราะห์ผลในเชิงลึกมากกว่าที่แผนการสอนกำหนดไว้ในปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนยังไม่สามารถพัฒนาทักษะการประเมินเทคโนโลยีเหล่านี้ได้อย่างเต็มศักยภาพตาม CLO3 ในด้านการติดตามผู้เรียน แม้ระบบ SSRU-DLP จะช่วยให้อาจารย์สามารถตรวจสอบผลการทดสอบและการส่งงานได้แบบเรียลไทม์ แต่ยังขาดระบบแจ้งเตือนอัตโนมัติที่แจ้งให้อาจารย์ทราบทันทีเมื่อผู้เรียนมีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น ขาดเรียนต่อเนื่องหรือไม่ส่งงานตามกำหนด ทำให้การให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาบางครั้งเกิดขึ้นล่าช้ากว่าที่ควร และอาจส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของผู้เรียนกลุ่มดังกล่าวในภาพรวม

หมวดที่ 6 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

1.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา (ลิ้งค์ข้อมูลจากระบบบริการการศึกษา)

.....
.....
.....
.....
.....

1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1

.....
.....
.....
.....
.....

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

2.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น

.....
.....
.....
.....
.....

2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1

.....
.....
.....
.....
.....

หมวดที่ 7 แผนการปรับปรุง

1. การดำเนินการเพื่อการปรับปรุงการเรียนการสอน/รายวิชา

จากการประเมินผลการจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาได้กำหนดแผนการปรับปรุงการเรียนการสอนในประเด็นสำคัญ ดังนี้

ด้านเนื้อหาและสื่อการสอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชามีแผนปรับปรุงเอกสารประกอบการสอนให้สะท้อนแนวโน้มอุตสาหกรรมเกมในปัจจุบันอย่างต่อเนื่อง โดยเพิ่มเติมกรณีศึกษาจากองค์กรในอุตสาหกรรมที่ผู้เรียนได้เข้าศึกษาดูงาน เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาทางวิชาการกับบริบทการปฏิบัติงานจริงให้ใกล้ชิดยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีแผนพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ที่ผลิตโดยอาจารย์ผู้สอนเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลาผ่านระบบ SSRU-DLP

ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีแผนปรับสัดส่วนเวลาสำหรับกิจกรรมเชิงปฏิบัติในบทที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น Cloud Gaming และ VR/AR ให้มีความเพียงพอต่อการทดลองและวิเคราะห์ผลในเชิงลึก โดยพิจารณาปรับแผนการสอนให้บทที่มีกิจกรรมปฏิบัติเข้มข้นได้รับการจัดสรรเวลาเพิ่มขึ้น ควบคู่กับการวางแผนจัดหาอุปกรณ์เกมและอุปกรณ์อีสปอร์ตให้เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการทดลองใช้อุปกรณ์จริงได้อย่างเท่าเทียม

ด้านการวัดและประเมินผล มีแผนพัฒนาคลังข้อสอบให้ครอบคลุม CLOs ทุกด้านอย่างสมดุล โดยเพิ่มสัดส่วนข้อสอบประเภทวิเคราะห์สถานการณ์จริง (scenario-based) ให้มากขึ้น รวมถึงปรับปรุง Rubrics สำหรับงานมอบหมายและโครงการกลุ่มให้มีตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรมที่ชัดเจนและวัดได้ พร้อมแจ้งเกณฑ์การประเมินให้ผู้เรียนทราบตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา

ด้านการติดตามและดูแลผู้เรียน มีแผนพัฒนาระบบการติดตามผู้เรียนเชิงรุก (Proactive Student Monitoring) โดยประสานงานกับฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศของมหาวิทยาลัยเพื่อพัฒนาระบบแจ้งเตือนอัตโนมัติผ่าน SSRU-DLP เมื่อผู้เรียนมีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น ขาดเรียนต่อเนื่องหรือไม่ส่งงานตามกำหนด เพื่อให้อาจารย์สามารถให้ความช่วยเหลือได้อย่างทันที่

ด้านการศึกษาดูงาน มีแผนดำเนินการประสานงานกับองค์กรในอุตสาหกรรมเกมล่วงหน้าอย่างน้อย 2 เดือน เพื่อให้มีระยะเวลาเพียงพอสำหรับการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนเข้าศึกษาดูงาน และพิจารณาขยายเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเพิ่มเติม เพื่อสร้างโอกาสการเรียนรู้จากผู้ประกอบการจริงที่หลากหลายยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ESM1208 ขอเสนอแนะต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม ในประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

ประการแรก ควรพิจารณาจัดสรรงบประมาณสำหรับการจัดหาอุปกรณ์เกมและอีสปอร์ตให้แกห้องปฏิบัติการของวิทยาลัยอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหลักของสาขา เช่น อุปกรณ์ VR/AR คอนโซลเกม และอุปกรณ์อีสปอร์ตมาตรฐาน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะปฏิบัติได้อย่างเต็มศักยภาพโดยไม่ต้องพึ่งพาการยืมอุปกรณ์จากภายนอก

ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

ประการที่สอง ควรพัฒนาระบบและกลไกสนับสนุนการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในระดับหลักสูตร เพื่อให้รายวิชาต่าง ๆ สามารถจัดกิจกรรมศึกษาดูงานเชิญผู้เชี่ยวชาญมาบรรยายพิเศษ และจัดโครงการความร่วมมือกับองค์กรภายนอกได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยอาจพิจารณาจัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) กับองค์กรในอุตสาหกรรมเกมที่สำคัญของประเทศไทยในระดับหลักสูตร

ประการที่สาม ควรพิจารณาทบทวนการจัดสรรเวลาในแผนการสอนของรายวิชาที่มีเนื้อหาครอบคลุมกว้าง เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติในบทที่ต้องการทักษะเฉพาะทางได้อย่างเพียงพอ โดยอาจพิจารณาปรับโครงสร้างรายวิชาให้มีการแบ่งเนื้อหาเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติอย่างชัดเจน หรือพิจารณาเพิ่มชั่วโมงปฏิบัติสำหรับรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีในอนาคต

ประการที่สี่ ควรส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างอาจารย์ผู้สอนในสาขา เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และสร้างความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชาต่าง ๆ กับ PLOs ของหลักสูตรอย่างเป็นระบบ รวมถึงการสนับสนุนให้อาจารย์ได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีเกมและอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัยและสอดคล้องกับพลวัตของอุตสาหกรรมตลอดเวลา



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัชชัย สู่เฟื่อน
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา
วันที่ 8 เมษายน 2569