

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รายละเอียดของรายวิชา Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

- รหัสและชื่อรายวิชา EMS1207**
ไทย การประลองการแข่งขันเบื้องต้น
อังกฤษ Basic Gaming Competition
- จำนวนหน่วยกิต**
3(1-4-4) หน่วยกิต
- หมวดวิชา**
หมวดวิชาบังคับ
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์ ดร.วิชา ชั้นคำ
อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ ดร.วิชา ชั้นคำ
สถานที่ติดต่อ : วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ อาคาร 37 ชั้น 3
e-mail : vicha.ku@ssru.ac.th
- ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน**
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ชั้นปีที่ 1
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)**
[คลิกพิมพ์]
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)**
[คลิกพิมพ์]
- สถานที่เรียน**
[คลิกพิมพ์]
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**
ในการประชุมครั้งที่ 2/2567 วันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกอบการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่าง ยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนา งานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
รายวิชานี้เน้นการพัฒนาทักษะการแข่งขันการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการแข่งขันในรูปแบบการประลอง ยังส่งเสริมการมีจริยธรรมทางวิชาชีพ การเคารพกติกา และการคิดเชิงกลยุทธ์ ซึ่งสนับสนุนการพัฒนาบัณฑิตที่มีคุณภาพ	สนับสนุนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำและการคิดเชิงวิพากษ์ และการเตรียมความพร้อมสู่โลกการทำงานจริง ทักษะที่พัฒนาผ่านการประลองสามารถส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนสู่สายอาชีพหากรายวิชานี้เชื่อมโยงกับการประดิษฐ์ หรือเทคโนโลยีการแข่งขัน จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	รายวิชานี้สนับสนุนการสร้างทักษะพื้นฐาน ที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการพัฒนาผลงาน ส่งเสริมการเป็น มืออาชีพที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งตรงกับเป้าหมายของมหาวิทยาลัยในการพัฒนา ศักยภาพผู้เรียนให้เป็นผู้นำในสาขาอาชีพต่างๆ	รายวิชานี้สามารถสอดแทรกการใช้โปรแกรมการวิเคราะห์ข้อมูลการแข่งขันการนำเสนอ ด้วยดิจิทัล และ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการทีมและตารางงาน เพื่อเสริมทักษะดิจิทัลที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาโท

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่าง ยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองและทักษะการ สร้างความรู้ในการปฏิบัติ การคิดริเริ่ม สร้างสิ่งใหม่ เพื่อสร้างความรู้เชิง	ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

		วิชาการหรือวิชาชีพ (Lifelong learning)	
[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]

ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐาน
อุดมศึกษาระดับปริญญาเอก

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่าง ยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วย ตนเองและทักษะการสร้าง ความรู้ในการปฏิบัติ การคิด ริเริ่ม สร้างสรรค์ เพื่อสร้าง องค์ความรู้ใหม่เชิงวิชาการ หรือวิชาชีพในระดับที่อ้างอิง หรือปรับใช้ในบริบทอื่นได้ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

ระเบียบการแข่งขัน ข้อบังคับและกติกาการแข่งขันตามกำหนดของภาครัฐหรือหน่วยงานการจัดการแข่งขันแต่ละสายงาน ประเภท จำนวน คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน วิธีจัดการ กำหนดการ ข้อปฏิบัติ ชุดแข่งขัน และอุปกรณ์แข่งขัน การกำหนดรางวัล การลงมือปฏิบัติ

ภาษาอังกฤษ

Rules, regulations and laws of the game as per government requirements or organizers in each types of game, category, number and qualifications of competitors, protocol, schedule, code of conduct, uniform and tools & equipment, reward, and hands-on practice.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
๔๕/ภาคเรียน 3/สัปดาห์	ชั่วโมง/ภาคเรียน 4/สัปดาห์	๑๓๔/ภาคเรียน 4/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา บรรยาย ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

2.1 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและมีทักษะในการเตรียมตัวและเข้าร่วมการแข่งขันในระดับเบื้องต้น

2.2 เพื่อให้นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอผลงานและการจัดการแข่งขัน

2.4 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจการสื่อสารอย่างเป็นระบบ และจริยธรรม ความเป็นผู้นำในบริบทการแข่งขัน

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 อธิบายการลำดับความสำคัญการเตรียมตัวก่อนการเข้าร่วมการแข่งขัน

CLO 2 อธิบายปัญหาและเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาในสถานการณ์แข่งขัน

CLO 3 ปฏิบัติงานร่วมมือกับผู้อื่นในทีม แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ และส่งผลงานทันเวลา

CLO 4 ใช้เทคโนโลยีเครื่องมือหรือเทคนิคเฉพาะทาง ในการจัดการแข่งขัน อย่างถูกต้องและเหมาะสม

CLO 5 อธิบายการสื่อสารอย่างเป็นระบบ และมีความซื่อสัตย์ ความยุติธรรม และการเคารพกฎในระหว่างการแข่งขัน

6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes – PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs)

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม	✓			
PLO 3 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	✓			
PLO 4 ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม		✓		
PLO 5 แสดงออกถึงความเป็นผู้นำยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม			✓	
PLO 6 สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบต่อผู้นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต				✓

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 1 อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม	✓	✓			
PLO 3 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต					
PLO 4 ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม				✓	
PLO 5 แสดงออกถึงความเป็นผู้นำยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม					✓
PLO 6 สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบต่อผู้นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต			✓		✓

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกวดการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1 อธิบายการลำดับ ความสำคัญการเตรียมตัว ก่อนการเข้าร่วมการแข่งขัน		✓						
CLO2 อธิบายปัญหาและ เลือกใช้วิธีการที่เหมาะสม ในการแก้ปัญหาใน สถานการณ์แข่งขัน		✓					2	
CLO3 ปฏิบัติงานร่วมมือ กับผู้อื่นในทีม แบ่งหน้าที่ รับผิดชอบ และส่งผลงาน ทันเวลา	✓							
CLO4 ใช้ เทคโนโลยี เครื่องมือหรือเทคนิคเฉพาะ ทาง ในการจัดการแข่งขัน อย่างถูกต้องและเหมาะสม		✓						
CLO5 อธิบายการสื่อสาร อย่างเป็นระบบ และมีความ ซื่อสัตย์ ความยุติธรรม และ การเคารพกฎในระหว่าง การแข่งขัน		✓						

Cognitive Domain
R=Remembering U=Understanding Ap=Applying An=Analyzing Ev=Evaluating C=Creating
Psychomotor Domain
1.เลียนแบบ 2.ทำตามคำสั่ง 3.ทำเพื่อความถูกต้อง 4.ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อเนื่อง 5.ทำได้เหมือนธรรมชาติ
Affective Domain
1.การรับ 2.การตอบสนอง 3.การให้ค่านิยม 4.การจัดรวบรวม 5.การพัฒนาลักษณะนิสัยจากค่านิยม

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกอบการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีไม่ได้ใช้หลักสูตรแบบ OBE

LOs/CLOs	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ความรู้ (K)	ทักษะ ทาง ปัญญา (S)	ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ (C)	ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ (IT)	ทักษะการ จัดการเรียนรู้ (เฉพาะครู ศาสตร์) (L)
LO1/CLO1						
LO2/CLO2						
LO3/CLO3						
LO4/CLO4						
LO5/CLO5						

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 3.6 ข้อมูลการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อแสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวดที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

Section 3 Student Improvement in relation to Course Learning Outcomes (CLOs)

1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับวิธีการสอน การวัดและการประเมินผล

CLOs	ระบุผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	อธิบายการลำดับความสำคัญการเตรียมตัวก่อนการเข้าร่วมการแข่งขัน การอภิปรายกลุ่ม กรณีศึกษา การระดมสมอง	แบบทดสอบปลายบท รายงานการเตรียมตัวก่อนแข่งขัน
CLO 2	S	อธิบายปัญหาและเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาในสถานการณ์แข่งขัน กิจกรรมจำลองสถานการณ์ แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในกลุ่ม	การประเมินจากสถานการณ์จำลอง รายงานการวิเคราะห์ปัญหา
CLO 3	S	ปฏิบัติงานร่วมมือกับผู้อื่นในทีม แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ และส่งผลงานทันเวลา การทำงานกลุ่มแบบมีบทบาท กิจกรรมแข่งขันในกลุ่ม	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม การสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือ
CLO 4	E	ใช้เทคโนโลยีเครื่องมือหรือเทคนิคเฉพาะทาง ในการจัดการแข่งขัน อย่างถูกต้องและเหมาะสม การฝึกปฏิบัติด้วยอุปกรณ์จริง การเรียนรู้ผ่านโครงการ	การประเมินจากการปฏิบัติจริง รายงานการใช้งานเทคโนโลยี
CLO 5	C	อธิบายการสื่อสารอย่างเป็นระบบ และมีความซื่อสัตย์ ความยุติธรรม และการเคารพกฎในระหว่างการแข่งขัน บทบาทสมมติ การอภิปรายกรณีศึกษาด้านจริยธรรม	การประเมินจากการสื่อสารในกลุ่มแบบประเมินเจตคติจริยธรรม

* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

2. การกำหนดดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index) เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) ในการวัดและประเมินต้องสอดคล้องกับ ดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index)

CLO 1: อธิบายการลำดับความสำคัญการเตรียมตัวก่อนการเข้าร่วมการแข่งขัน

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
อธิบายขั้นตอนการเตรียมตัวได้ไม่ครบถ้วนหรือคลุมเครือ - ไม่มีการลำดับความสำคัญอย่างชัดเจน - ขาดความเข้าใจในบริบทของการแข่งขัน	อธิบายขั้นตอนการเตรียมตัวได้ครบถ้วนในระดับพื้นฐาน - มีการลำดับความสำคัญแต่ยังไม่ชัดเจนมากนัก - แสดงความเข้าใจในบริบทการแข่งขันพอสมควร	อธิบายขั้นตอนได้อย่างชัดเจนและมีลำดับความสำคัญที่เป็นระบบ - แสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ความสำคัญของแต่ละขั้นตอน - มีความเข้าใจลึกซึ้งในบริบทการแข่งขัน และสามารถถ่ายทอดได้ดี

CLO 2: อธิบายปัญหาและเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาในสถานการณ์แข่งขัน

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกอบการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ผู้เรียนไม่สามารถอธิบายปัญหาได้อย่างชัดเจน หรือ เลือกวิธีการที่ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในระดับต่ำ	ผู้เรียน สามารถอธิบายปัญหาได้ในระดับหนึ่ง และ เลือกใช้วิธีการที่พอเหมาะสม แม้อาจยังไม่ลึกซึ้งหรือครบถ้วน	ผู้เรียนอธิบายปัญหาได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง ครบถ้วน และ เลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมอย่างยิ่ง มีเหตุผลรองรับสอดคล้องกับสถานการณ์แข่งขัน
--	--	--

CLO 3: ปฏิบัติงานร่วมมือกับผู้อื่นในทีม แบ่งหน้าที่รับผิดชอบและส่งผลงานทันเวลา

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Remembering

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถทำหน้าที่ของตนเองได้หรือรับผิดชอบไม่ตรงตามบทบาทที่กำหนดไม่ส่งผลงานตรงเวลาหรือไม่ส่งเลยไม่สื่อสารหรือประสานงานกับทีมอย่างเหมาะสม	จำบทบาทหน้าที่ของตนเองได้ และปฏิบัติตามที่ได้รับมอบหมายส่งผลงานตรงเวลาสื่อสารหรือรายงานผลกับทีมได้เป็นครั้งคราว	จำและเข้าใจบทบาทของตนเองและผู้อื่นในทีมได้ดีรับผิดชอบงานของตนเองและช่วยประสานงานผู้อื่นในทีมส่งผลงานตรงเวลาพร้อมคุณภาพ และมีการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอและเหมาะสม

CLO 4: ใช้เทคโนโลยีเครื่องมือหรือเทคนิคเฉพาะทาง ในการจัดการแข่งขัน อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกวดการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

เลือกใช้เทคโนโลยีผิดประเภท อธิบายการใช้งานเครื่องมือ ผิดพลาดไม่เข้าใจวัตถุประสงค์ของ การใช้เครื่องมือในบริบทของการ แข่งขัน	อธิบายชื่อและหน้าที่ของเครื่องมือ ได้เลือกเครื่องมือที่เหมาะสมใน สถานการณ์จำลองแสดงความ เข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการ ประยุกต์ใช้	วิเคราะห์ความเหมาะสมของ เครื่องมือแต่ละชนิดได้ดีเชื่อมโยง เครื่องมือกับประเภทการแข่งขัน เฉพาะได้อย่างแม่นยำอธิบายข้อดี ข้อจำกัดของแต่ละเทคโนโลยีได้
--	---	---

CLO 5: อธิบายการสื่อสารอย่างเป็นระบบ และมีความซื่อสัตย์ ความยุติธรรม และการเคารพกฎในระหว่างการแข่งขัน

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายหลักการสื่อสาร อย่างเป็นระบบได้ หรือแสดงความ เข้าใจคลาดเคลื่อน มีการสื่อสารที่ ไม่ชัดเจน และไม่สามารถแสดง พฤติกรรมที่แสดงถึงความซื่อสัตย์ ยุติธรรม หรือเคารพกฎได้	สามารถอธิบายแนวคิดการสื่อสาร อย่างเป็นระบบได้ในระดับพื้นฐาน มีการสื่อสารที่ชัดเจนพอสมควร และสามารถแสดงพฤติกรรมที่ แสดงถึงความซื่อสัตย์ ยุติธรรม และการเคารพกฎในระดับที่ เหมาะสม	อธิบายหลักการสื่อสารอย่างเป็น ระบบได้อย่างชัดเจน เชื่อมโยง เหตุผลและสถานการณ์ได้ดี มีการ สื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และแสดง พฤติกรรมที่ชัดเจน สม่่าเสมอใน การยึดถือความซื่อสัตย์ ความ ยุติธรรม และการเคารพกฎอย่าง โดดเด่น

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.3 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

3.5 มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม และแนวคิดของผู้ประกอบการ

4.1 มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย โดยสอดคล้องกับการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและวัตถุประสงค์การเรียนการสอน

4.2 นโยบายการประเมินผู้เรียน การอุทธรณ์ผลการประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียนและนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

4.3 การประเมินผู้เรียนต้องมีมาตรฐานและกระบวนการที่แสดงความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

4.4 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงให้เห็นถึงเกณฑ์การให้คะแนน (rubrics) การเฉลยคำตอบ (marking schemes) เวลาในการประเมิน (timelines) และกฎระเบียบในการประเมิน (regulations) โดยวิธีการประเมินเหล่านี้ต้องมีความเที่ยงตรง คงเส้นคงวา และยุติธรรม

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.6 มีการป้อนกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที

4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทยความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน
Section 4 Lesson Plan and Assessments
1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอีสปอร์ต ความหมาย ความเป็นมา และ วิวัฒนาการของอีสปอร์ต Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้ทราบเกี่ยวกับอี สปอร์ตและวิวัฒนาการของการ จัดการแข่งขันเบื้องต้น	CLO1	3	1. กิจกรรม: บรรยาย + ชม คลิปการแข่งขัน 2. สื่อ/อุปกรณ์: สไลด์, วิดีโอ YouTube	ประเมินผล: ตอบคำถาม ท้ายบท	WIC
2	ประเภทของเกมในอีสปอร์ต Learning Outcome - ให้นักศึกษาเข้าใจเกี่ยวกับ ประเภทเกมที่ใช้ในการจัดการ แข่งขัน	CLO1	3	1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง จับกลุ่มวิเคราะห์เกมต่าง ๆ	นำเสนอผลงาน กลุ่ม Q(10 ข้อ)	WIC
3	การวางแผนและกลยุทธ์ในการ แข่งขันบทบาทและหน้าที่ ของ สมาชิกในทีม Learning Outcome - นักศึกษาจะได้เข้าใจในการวาง แผนการจัดการแข่งขันและหน้าที่ ในการแข่งขัน	CLO2		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง	สังเกตการมี ส่วนร่วมใน กิจกรรม	WIC
4	การวางแผนกลยุทธ์ในเกม (กรณีศึกษา)			1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Onsite	เขียนรายงาน วิเคราะห์	WIC

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกวดการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
				2. ศึกษาด้วยตัวเอง วิเคราะห์วิดีโอการแข่งขัน		
5	Learning Outcome - ให้นักศึกษาเข้าใจทักษะพื้นฐานด้านการแข่งขันทักษะการควบคุม การประสานงาน และการสื่อสาร	CLO5		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. ใบงาน	แบบสังเกตและ รายงานตนเอง	WIC
6	ฝึกปฏิบัติเล่นเกมเป็นทีมเกมที่ เหมาะสมกับระดับผู้เรียน Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติการแข่งขันเกมได้อย่างเหมาะสมและการแก้ปัญหา	CLO2		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. งานกลุ่ม	การมีส่วนร่วม และการสังเกต	WIC
7	สอบกลางภาค	CLO1-2			M(40 ข้อ)	
8	กฎ กติกา และจรรยาบรรณกฎ กติกาเบื้องต้นของการแข่งขัน Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้เข้าใจ กฎ กติกา จรรยาบรรณในการแข่งขันเบื้องต้น	CLO2-5		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. ใบงาน	ทำแบบทดสอบ	WIC
9	ความยุติธรรม และจริยธรรมความ รับผิดชอบในการจัดการแข่งขัน Learning Outcome - ให้นักศึกษาเข้าใจจริยธรรมและ ความรับผิดชอบในการจัดการแข่งขัน	CLO5		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. ระดมสมอง + กรณีศึกษา	เขียนสรุปความ คิดเห็น	WIC

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกวดการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
10	การจัดการแข่งขันและขั้นตอนการ จัดการแข่งขัน Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้ปฏิบัติการจัดการ แข่งขันแต่ละขั้นตอน	CLO1-2		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ห้องปฏิบัติการแข่งขันอีสปอร์ต 3. จำลองวางแผนจัดแข่งขัน	แผนการจัดงาน เป็นกลุ่ม	WIC
11	บทบาทของผู้จัดการแข่งขัน Learning Outcome - ให้นักศึกษารู้ และเข้าใจ บทบาทในการจัดการแข่งขัน เบื้องต้น	CLO3		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. ไปงาน	อัดคลิปสั้น (Casting)	WIC
12	การแข่งขันจำลองแบบออนไลน์ การแข่งขันจำลอง ในระดับห้อง หรือกลุ่ม Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้ปฏิบัติจำลองการ แข่งขันแบบออนไลน์และออนไลน์	CLO4		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง แข่งขันจริงภายใต้กติกาที่กำหนด 3. ห้องปฏิบัติการอีสปอร์ต	ความมีวินัย การทำงาน ร่วมกัน ผลการ แข่งขัน	WIC
13	การประเมินผลและสะท้อนการ เรียนรู้ สรุปบทเรียน และการ สะท้อนผลการเรียนรู้ Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้ประเมินก่อนและ หลังการจัดการแข่งขันโดยนำผลที่ ได้มาถอดบทเรียนในการจัดการ แข่งขันครั้งต่อไป	CLO4		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง นำเสนอผลงาน + เขียน สะท้อนความรู้ที่ได้รับ 3. งานกลุ่ม	แบบประเมิน รายงานกลุ่ม	WIC

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกอบการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
14	จัดการแข่งขัน Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้ปฏิบัติและจัด กิจกรรมการแข่งขันโดยให้ นักศึกษาได้ปฏิบัติงานทุกขั้นตอน	CLO4		1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. ห้องปฏิบัติการอีสปอร์ต		WIC
15	สอบปลายภาค	CLO2-4		สอบข้อเขียนและทดสอบ ทักษะด้านต่างๆ	F(40 ข้อ)	WIC

หมายเหตุ:

1. ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
2. ระบุด้วยชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น NTP: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร
3. กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และ
กิจกรรมการเรียน (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือ
นอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง
4. ระบุด้วยผังการทดสอบ เช่น Q: แบบทดสอบย่อย (Quiz) A: การมอบหมายงาน (Assignments) M: การ
ทดสอบกลางภาค (Midterm)

2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย Q	10%					
การมอบหมายงาน A	30%					
โครงงานและการนำเสนอ P	20%					
สอบกลางภาค M	20%					
สอบปลายภาค F	20%					

3. ผังการทดสอบ (Test Blueprint ระบุหัวข้อและจำนวนข้อสอบ/ข้อประเมิน/การมอบหมายงาน)

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย	10%					
การคิดเชิงคำนวณ อัลกอริทึม		3 ข้อ				
การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาไพทอนเบื้องต้น						
การมอบหมายงาน	30%					
โครงการและการนำเสนอ	20%					
สอบกลางภาค	20%	20 ข้อ	20 ข้อ			
สอบปลายภาค	20%			20 ข้อ	20 ข้อ	

4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน
54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน
50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อยกว่า 80% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่มีความโดดเด่น โดยผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้เกินความคาดหวังตามที่กำหนดไว้ เช่น การทำคะแนนเกินเกณฑ์มาตรฐาน และแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน
บรรลุผลระดับที่ 2	จำนวนผู้เรียน 60-79% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุเป้าหมายขั้นต่ำได้ โดยผลการเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในระดับพื้นฐานได้ดี

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกวดการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์ ความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม
-------------------	---	--

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประกอบการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

1.1 เอกสารประกอบการสอน วิชา ชั้นคำ (2565). รายวิชา ESM1205 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดอีเวนต์ กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 193 หน้า

1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ วิชา ชั้นคำ รายวิชา (2566) หลักการตลาด (2566) ศูนย์สื่อสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เลขที่ 1 ถนนอุทองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 จำนวนหน้า 272 หน้า

1.3 ห้องปฏิบัติการอีสปอร์ต

1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์

1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

- <https://ssrudlp.ssru.ac.th/>

- Google Classroom

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

บอกแหล่ง Web Site, YouTube , Social Media, e-learning ฯลฯ

3.1 <https://library.ssru.ac.th/th/home>

3.2 สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

4.1 ชื่องานวิจัย การศึกษานวัตกรรมของการพัฒนาอีสปอร์ตกับแนวทางการสร้างธุรกิจ และสร้างงาน วารสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี (ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2568)

4.2 ชื่องานวิจัย บุพบังชัยในการสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-Sport ของนักศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา

Section 6 Course Evaluation and Improvement

1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินสำหรับการประเมินอาจารย์ (เว็บไซต์ reg)
- การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสะท้อนพฤติกรรมของนักศึกษา
- การรับข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์กำหนด
- อื่นๆ (ระบุ) ...

2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา
- การตรวจสอบ/การยืนยันผลการเรียนรู้ทางวิชาการและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา
- การประเมินโดยคณะกรรมการสอบ
- การสังเกตการณ์โดยทีมผู้สอน
- การสังเกตการณ์โดยผู้มีส่วนได้เสีย (ระบุ) ...
- อื่นๆ (ระบุ) ...

3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

- การจัดสัมมนาหรือการประชุมเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ กับ ผู้มีส่วนได้เสีย
- การทำวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน
- อื่นๆ (ระบุ) ...

4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

- การจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
เช่น การตรวจสอบข้อสอบ การตรวจสอบการมอบหมายงาน การให้คะแนน และการประเมินผล
- การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา
- การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้
รับผิดชอบหลักสูตรนั้น

รหัสวิชา EMS1207

ชื่อรายวิชา การประลองการแข่งขันเบื้องต้น

หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจ

สาขาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

อื่นๆ (ระบุ) ...

ดร.วิชา ชันคำ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 1 พฤษภาคม 2568