

รายละเอียดของรายวิชา
Course Specification (TQF3/OBE3)
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
Section 1 General Information

- 1. รหัสและชื่อรายวิชา**
ไทย การจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง
อังกฤษ Esports Business and Entertainment Management
- 2. จำนวนหน่วยกิต**
3(3-0-9) หน่วยกิต
- 3. หมวดวิชา**
วิชาบังคับ
- 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ดร.พิเชษฐ์ เกิดวิชัย
อาจารย์ผู้สอน : ดร.พิเชษฐ์ เกิดวิชัย
สถานที่ติดต่อ : วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
e-mail : -
- 5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน**
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ชั้นปีที่ 1
- 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)**
ไม่มี
- 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)**
ไม่มี
- 8. สถานที่เรียน**
วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**
วันที่ 24 เมษายน 2567

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาโท

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่าง ยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองและทักษะการ สร้างความรู้ในการปฏิบัติ การคิดริเริ่ม สร้างสิ่งใหม่ เพื่อสร้างความรู้เชิง วิชาการหรือวิชาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
รายวิชานี้มุ่งเน้นการ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณธรรมใน วิชาชีพ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการทำงาน จริง และเป็นผู้นำในสาย อาชีพ สอดคล้องกับ วิสัยทัศน์ของหลักสูตรใน การสร้างผู้นำมืออาชีพที่มี คุณภาพ	<ul style="list-style-type: none"> - SDG 4: การศึกษาที่มี คุณภาพ - SDG 8: การจ้างงานที่มี คุณค่าและการเติบโตทาง เศรษฐกิจ - SDG 9: อุตสาหกรรม นวัตกรรม และโครงสร้าง พื้นฐาน 	รายวิชานี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดวิเคราะห์ การคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ และการ สร้างองค์ความรู้ใหม่ ทั้งใน เชิงวิชาการและวิชาชีพ โดย เน้นการเรียนรู้ผ่านการ ปฏิบัติจริงและการแก้ปัญหา อย่างต่อเนื่อง	รายวิชานี้เน้นการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลในการ เรียนและปฏิบัติงาน ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับ การทำงานในยุค ปัจจุบันและอนาคต เช่น การใช้ซอฟต์แวร์ การสืบค้นข้อมูล และ การสื่อสารออนไลน์

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

ประวัติศาสตร์ของวิดีโอเกม แนวทางการเติบโต การพัฒนาศักยภาพในการสร้างรายได้ของธุรกิจอีสปอร์ต แพลตฟอร์มการถ่ายทอดการแข่งขัน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต การเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบันเทิง การเงิน สัญญา ทรัพย์สินทางปัญญา การออกใบอนุญาต การตลาด การผลิตและการจัดจำหน่ายทั่วโลก ผลกระทบของการละเมิดลิขสิทธิ์ และการวิเคราะห์กรณีศึกษา

ภาษาอังกฤษ

History of video games; growth approaches; development of revenue potential in the future of Esports business; platform for broadcasting competitions; Esports-related agencies; business changes related to the entertainment industry; finance; contracts; intellectual property issues; licensing; marketing; manufacturing and global distribution; impacts of copyright infringement; case study analysis.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง/ภาคเรียน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์	ไม่มี ชั่วโมง/ภาคเรียน ไม่มี ชั่วโมง/สัปดาห์	135 ชั่วโมง/ภาคเรียน 9 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา บรรยาย ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

4.1 เข้าใจแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและอุตสาหกรรมบันเทิงในบริบทสากลและท้องถิ่น

4.2 วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินงานในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและบันเทิงได้อย่างเป็นระบบ

4.3 วางแผนเชิงกลยุทธ์ และออกแบบโมเดลธุรกิจที่เหมาะสมกับบริบทของอีสปอร์ตและอุตสาหกรรมบันเทิง

4.4 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และนวัตกรรมดิจิทัลในการบริหารจัดการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กร

4.5 ตระหนักถึงจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและบันเทิงอย่างยั่งยืน

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 อธิบายแนวคิดและโครงสร้างของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและบันเทิงได้อย่างถูกต้อง

CLO 2 วิเคราะห์และประเมินปัจจัยทางธุรกิจ เช่น การเงิน การตลาด กฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

CLO 3 ประยุกต์ใช้กรณีศึกษาจริงในการวางแผนกลยุทธ์ด้านการจัดการธุรกิจอีสปอร์ต

CLO 4 แสดงจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการประกอบธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

CLO 5 ทำงานเป็นทีมและสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในบริบทของธุรกิจดิจิทัล

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

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 ประยุกต์ความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ มีทักษะด้านดิจิทัลเพื่อเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือในการบริหารธุรกิจ เพื่อช่วยในการวิเคราะห์แนวทางการบริหารจัดการ สามารถปฏิบัติตนในการบริหารจัดการอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักธรรมาภิบาล	✓			
PLO 2 บูรณาการหลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ การบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้		✓		
PLO 3 ประเมินเปรียบเทียบคุณภาพหรือประสิทธิภาพการดำเนินธุรกิจทางด้านอีสปอร์ตและบันเทิง รวมถึงแสดงออกถึงพฤติกรรมภาวะผู้นำ ประสานความร่วมมือ ทำงานเป็นทีม มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และมีความรับผิดชอบต่อสังคม			✓	
PLO 4 พัฒนางานวิจัยขั้นสูง				✓

รหัสวิชา MBE5501

ชื่อรายวิชา การจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
องค์ความรู้ กรอบแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้				

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 1 ประยุกต์ความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ มีทักษะด้านดิจิทัลเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือในการบริหารธุรกิจ เพื่อช่วยในการวิเคราะห์แนวทางการบริหารจัดการ สามารถปฏิบัติตนในการบริหารจัดการอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักธรรมาภิบาล	✓	✓	✓		
PLO 2 บูรณาการหลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ การบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิงและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้		✓	✓		✓
PLO 3 ประเมินเปรียบเทียบคุณภาพหรือประสิทธิภาพการดำเนินธุรกิจทางด้านอีสปอร์ตและบันเทิง รวมถึงแสดงออกถึงพฤติกรรมภาวะผู้นำ ประสานความร่วมมือ ทำงานเป็นทีม มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และมีความรับผิดชอบต่อสังคม				✓	
PLO 4 พัฒนางานวิจัยขั้นสูง องค์ความรู้ กรอบแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้				✓	✓

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO 1 อธิบาย		✓						

รหัสวิชา MBE5501

ชื่อรายวิชา การจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

แนวคิดและโครงสร้างของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและบันเทิงได้อย่างถูกต้อง								
CLO 2 วิเคราะห์และประเมินปัจจัยทางธุรกิจ เช่น การเงิน การตลาด กฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ				✓			2	
CLO 3 ประยุกต์ใช้กรณีศึกษาจริงในการวางแผนกลยุทธ์ด้านการจัดการธุรกิจอีสปอร์ต			✓				3	
CLO 4 แสดงจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการประกอบธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง								3
CLO 5 ทำงานเป็นทีมและสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในบริบทของธุรกิจดิจิทัล		✓					3	1

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.การให้คำนิยม 4.การจัดรวบรวม 5.การพัฒนาลักษณะนิสัยจากคำนิยม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (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

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	บรรยาย, วิเคราะห์กรณีศึกษา, การตั้งคำถามปลายเปิด	แบบทดสอบย่อย, สอบกลางภาค
CLO 2	S	กิจกรรมกลุ่ม, Workshop, จำลองสถานการณ์ธุรกิจ	การมอบหมายงาน, สอบกลางภาค, แบบทดสอบย่อย
CLO 3	S	การเรียนรู้จากกรณีศึกษา, การนำเสนอแผนธุรกิจจริง	การบ้าน, โครงงาน, การนำเสนอ
CLO 4	E	การอภิปรายกรณีจริยธรรม, การสะท้อนความคิดเห็นส่วนตัว	การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน, สอบปลายภาค
CLO 5	C	ฝึกปฏิบัติการเป็นผู้นำกลุ่ม, การสื่อสารในทีม	การประเมินการทำงานเป็นทีม, การนำเสนอผลงาน

* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

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

CLO 1: อธิบายแนวคิดและโครงสร้างของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและบันเทิงได้อย่างถูกต้อง

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายแนวคิดหรือองค์ประกอบหลักของธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิงได้อย่างถูกต้อง	อธิบายแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิงได้ครบถ้วน	อธิบายได้อย่างชัดเจน มีตัวอย่างประกอบ และเชื่อมโยงกับบริบทปัจจุบันได้ดี

CLO 2: วิเคราะห์และประเมินปัจจัยทางธุรกิจ เช่น การเงิน การตลาด กฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

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

CLO 3: ประยุกต์ใช้กรณีศึกษาจริงในการวางแผนกลยุทธ์ด้านการจัดการธุรกิจอีสปอร์ต

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

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

CLO 4: แสดงจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการประกอบธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

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

CLO 5: ทำงานเป็นทีมและสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในบริบทของธุรกิจดิจิทัล

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

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

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.3 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

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 เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
1	บทนำและภาพรวมของ อุตสาหกรรมอีสปอร์ตและบันเทิง	CLO1	3(ท)	บรรยายภาพรวมหลักการสำคัญ พร้อมถาม-ตอบ	-	PIC
2	ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของ วิดีโอเกม	CLO1	3(ท)	วิเคราะห์กรณีศึกษา กิจกรรม อภิปรายกลุ่ม	Q (10 ข้อ)	PIC
3	โมเดลธุรกิจอีสปอร์ต	CLO2	3(ท)	วิดีโอสรุปโมเดลธุรกิจ กรณีศึกษา	Q (10 ข้อ)	PIC
4	การตลาดดิจิทัลในธุรกิจอีสปอร์ต และบันเทิง	CLO2	3(ท)	กิจกรรมกลุ่มวิเคราะห์กลยุทธ์ การตลาด	A	PIC
5	การวิเคราะห์ SWOT และกลยุทธ์ การแข่งขัน	CLO2-3	3(ท)	Workshop วิเคราะห์ SWOT และนำเสนอแนวทางแก้ไข	A	PIC
6	กฎหมายและทรัพย์สินทางปัญญา ในอีสปอร์ต	CLO2-4	3(ท)	กรณีศึกษากฎหมายและ จริยธรรมในธุรกิจ	Q (10 ข้อ)	PIC
7	จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อ สังคมในการดำเนินธุรกิจ	CLO4	3(ท)	อภิปรายบทบาทจริยธรรม และ สะท้อนความคิดเห็น	A	PIC
8	สอบกลางภาค	CLO1-3	-	-	M (40 ข้อ)	PIC
9	การเงิน แหล่งรายได้ และรูปแบบ โมเดลรายได้	CLO2	3(ท)	บรรยายพร้อมตัวอย่างรูปแบบ รายได้	Q (10 ข้อ)	PIC
10	กลยุทธ์การแข่งขันและการ ประยุกต์ใช้	CLO3	3(ท)	Simulation สถานการณ์ แข่งขัน	P	PIC
11	การผลิตและการจัดจำหน่ายใน อุตสาหกรรมบันเทิง	CLO3	3(ท)	กรณีศึกษาการผลิต พร้อม มอบหมายงาน	A	PIC
12	การจัดการทีมและภาวะผู้นำ	CLO5	3(ท)	กิจกรรมบทบาทสมมติฝึกภาวะ ผู้นำ และฝึกสื่อสารในทีม	A	PIC
13	นำเสนอแผนธุรกิจอีสปอร์ตเป็น กลุ่ม	CLO3, CLO5	3(ท)	นำเสนอแผนธุรกิจ พร้อม แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น	P	PIC
14	ทบทวนสรุปองค์ความรู้ และ เตรียมสอบปลายภาค	CLO1-5	3(ท)	ทบทวน ถาม-ตอบ และแจก แนวข้อสอบ	-	PIC
15	พัฒนาและนำเสนอเคสศึกษาเชิงลึก	CLO3-5	3(ท)	วิเคราะห์เคสจริง พร้อมเสนอ แนวทางปรับปรุง	A	PIC

รหัสวิชา MBE5501

ชื่อรายวิชา การจัดการธุรกิจสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
16	ติดตามผลและสะท้อนผลการ เรียนรู้	CLO4-5	3(ท)	การสะท้อนผลการเรียนรู้ และ ประเมินตนเอง	Q (10 ข้อ)	PIC
17	สอบปลายภาค	CLO2-4	-	-	F (40 ข้อ)	PIC

หมายเหตุ:

- ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
- ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น NTP: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร ...
- กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียน (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง
- ระบุตัวย่อผังการทดสอบ 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)

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย	10%	5 ข้อ	5 ข้อ			
การมอบหมายงาน	30%		5 ข้อ	5 ข้อ		
โครงงานและการนำเสนอ	20%			นำเสนอ 1 ชุด		นำเสนอ 1 ชุด
สอบกลางภาค	20%	20 ข้อ	20 ข้อ			
สอบปลายภาค	20%			20 ข้อ	20 ข้อ	

รหัสวิชา MBE5501

ชื่อรายวิชา การจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อย 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
บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์ความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลสัมฤทธิ์ที่ตั้งไว้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

1.1 เอกสารประกอบการสอน Wagner, M. G. (2022). Esports Business Management. CRC Press. ISBN: 9780367750983

1.2 สไลด์ประกอบการบรรยายในรูปแบบ PDF/PPT

1.3 แหล่งฝึกประสบการณ์

- บริษัทจัดการแข่งขันเกมและอีสปอร์ต
- สตูดิโอพัฒนาเกม / แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง
- งานสัมมนา/เวิร์กช็อปที่เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

2.1 วารสารวิชาการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

2.2 ข่าวสาร/บทความจากเว็บไซต์เกี่ยวกับธุรกิจบันเทิงดิจิทัล เช่น IGN, Esports Insider

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

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

3.1 เว็บไซต์ <https://www.esportsinsider.com>

3.2 MOOC และคลิปวิดีโอจาก YouTube / TED / Coursera ที่เกี่ยวกับ esports & digital business

3.3 ฐานข้อมูลวิชาการของมหาวิทยาลัย เช่น ScienceDirect, SpringerLink, JSTOR

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

4.1 Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet Research, 27(2), 211–232. ใช้ในการวิเคราะห์แรงจูงใจและพฤติกรรมของผู้ชมกีฬาอีสปอร์ต

4.2 Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2018). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. Quest, 70(3), 351–365. ใช้ในการอภิปรายเกี่ยวกับความเป็น “กีฬา” ของอีสปอร์ตและการยอมรับในอุตสาหกรรม

4.3 Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Springer. ใช้เป็นกรณีศึกษาเชิงกลยุทธ์ในการจัดการธุรกิจอีสปอร์ต

4.4 วารสารวิชาการและบทความวิจัยในฐานข้อมูล ScienceDirect, Emerald และ SpringerLink ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจ, นวัตกรรมดิจิทัล และพฤติกรรมผู้บริโภคในอุตสาหกรรมบันเทิงดิจิทัล

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

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/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้รับผิดชอบหลักสูตรนั้น
- อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4
- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา
- อื่นๆ (ระบุ) ...

รหัสวิชา MBE5501

ชื่อรายวิชา การจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ



ดร.พิเชษฐ เกิดวิชัย

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 1 สิงหาคม 2567