

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

- รหัสและชื่อรายวิชา  
ไทย ปัญหาระดับโลกของธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง  
อังกฤษ Global Issue in Esports Business and Entertainment
- จำนวนหน่วยกิต  
3(3-0-9) หน่วยกิต
- หมวดวิชา  
วิชาเลือก
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน  
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ดร.อาทิตย์ชัยณ์ เจริญรัตน์  
อาจารย์ผู้สอน : ดร.อาทิตย์ชัยณ์ เจริญรัตน์  
สถานที่ติดต่อ : วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
e-mail : -
- ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน  
ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2567 ชั้นปีที่ 1
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)  
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)  
ไม่มี
- สถานที่เรียน  
วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 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)		
รายวิชานี้ส่งเสริมให้ นักศึกษามีความรู้และ ความเข้าใจในปัญหา ระดับโลกที่ส่งผลต่อธุรกิจ อีสปอร์ตและบันเทิง เช่น ความเหลื่อมล้ำทาง เทคโนโลยี กฎระเบียบ ระหว่างประเทศ ความ เป็นธรรมในระบบการ แข่งขัน รวมถึงบทบาท ของแพลตฟอร์มดิจิทัล นักศึกษาจะได้ฝึก วิเคราะห์และเสนอแนว ทางแก้ไขในเชิงนโยบาย และเชิงกลยุทธ์ เพื่อ เติบโตเป็นผู้นำที่มีความรู้ รอบด้านในระดับสากล	- SDG 8: งานที่มีคุณค่า และการเติบโตทาง เศรษฐกิจ (อุตสาหกรรม เกมและความบันเทิง) - SDG 9: ความร่วมมือ เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน - SDG 10: ลดความ เหลื่อมล้ำระหว่าง ประเทศในบริบทของเกม และสื่อดิจิทัล	รายวิชานี้ส่งเสริมให้ นักศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ ปัญหา และอัปเดตเทรนด์ ระดับโลกอย่างต่อเนื่องผ่าน การใช้แหล่งข้อมูลจริง กรณีศึกษา และการ อภิปรายในชั้นเรียน กระตุ้น ให้นักศึกษารักษาความรู้ ทันสมัย และสามารถ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ของโลกได้อย่างยืดหยุ่น	รายวิชาเน้นการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลในการ ค้นคว้าประเด็นระดับ โลก วิเคราะห์ข้อมูล ข้ามแพลตฟอร์ม และ สร้างสื่อเพื่อนำเสนอ แนวทางการแก้ปัญหา ทางธุรกิจ โดยใช้ เครื่องมือดิจิทัล

## หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

### Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

##### ภาษาไทย

การวิเคราะห์ทางสังคม การกำหนดและระบุตำแหน่งของอีสปอร์ตและบันเทิง การสำรวจประเด็นสำคัญของอีสปอร์ตในสังคมกีฬาในวงกว้าง การสร้างทีม และส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขัน การแข่งขันในซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ โอลิมปิกเกมส์ และการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลกที่มีการเงินรางวัล การสำรวจประเด็นสำคัญทางการเงิน ธรรมชาติ สุขภาพกายและสุขภาพจิต กฎหมายและวัฒนธรรมที่ท้าทายนักกีฬา เจ้าของทีม ผู้จัดการแข่งขัน และองค์กรอีสปอร์ต การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล เทคโนโลยี นวัตกรรม สวัสดิการ ทิศทางการวิจัยในอนาคตสำหรับการปฏิบัติและการพัฒนาในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

##### ภาษาอังกฤษ

Social analysis; defining and identifying the position of e-sports and entertainment; exploring key issues of Esports in the broader sports society; team formation and participation in competitions; participation in SEA Games, Asian Games, Olympic Games, and financially rewarded global Esports competitions; investigating significant financial, ethical, physical, and mental health issues; legal and cultural challenges for athletes, team owners, competition managers, and Esports organizations; digital transformation, technology, innovation, welfare, future research directions for industry practices and development in the Esports industry.

#### 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

เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจหลักการ แนวคิด และกระบวนการสร้างความร่วมมือระหว่างองค์กรกับภาคีภายนอก โดยเฉพาะชุมชน เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน สามารถวิเคราะห์และออกแบบแนวทางการมีส่วนร่วมของชุมชนใน

ระดับนโยบายและการปฏิบัติ พร้อมตระหนักถึงจริยธรรม ความรับผิดชอบ และบทบาทขององค์กรในการสร้างความสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์

### 5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

- CLO 1 อธิบายแนวคิด ประเด็น และปัจจัยระดับโลกที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ตและความบันเทิง
- CLO 2 วิเคราะห์ผลกระทบของประเด็นระดับโลกที่มีต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในธุรกิจอีสปอร์ตและความบันเทิง
- CLO 3 สืบค้นและประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลดิจิทัลเพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์
- CLO 4 สื่อสารแนวทางการแก้ไขปัญหาทางธุรกิจในระดับโลกได้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์
- CLO 5 แสดงเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ปัญหาโลกและการปรับตัวอย่างรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมืองโลกดิจิทัล

### 6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes – PLOs) และ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs)

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 ประยุกต์ความรู้จาก ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ มีทักษะด้านดิจิทัลเพื่อเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือในการบริหารธุรกิจ เพื่อช่วยในการวิเคราะห์แนวทางการบริหารจัดการ สามารถปฏิบัติตนในการบริหารจัดการอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักธรรมาภิบาล	✓			
PLO 2 บูรณาการหลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ การบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้	✓	✓		
PLO 3 ประเมินเปรียบเทียบ คุณภาพหรือประสิทธิภาพการ ดำเนินธุรกิจทางด้านอีสปอร์ต และบันเทิง รวมถึงแสดงออกถึง พฤติกรรมภาวะผู้นำ ประสานความร่วมมือ ทำงานเป็นทีม มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และมีความรับผิดชอบต่อสังคม		✓	✓	✓
PLO 4 พัฒนางานวิจัยขั้นสูง	✓	✓	✓	✓

รหัสวิชา MBE5607

ชื่อรายวิชา ภาวะระดับโลกของธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

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 มีทักษะด้านดิจิทัลเพื่อเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือในการบริหารธุรกิจ 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		
CLO1 อธิบาย		✓					2	2

รหัสวิชา MBE5607

ชื่อรายวิชา ภาวะระดับโลกของธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

แนวคิด ประเด็น และปัจจัยระดับ โลกที่ส่งผลต่อ อุตสาหกรรมอีสปอร์ตและความ บันเทิง								
CLO2 วิเคราะห์ ผลกระทบของ ประเด็นระดับโลกที่ มีต่อผู้มีส่วนได้ส่วน เสียในธุรกิจอีสปอร์ตและความ บันเทิง				✓			3	3
CLO3 สืบค้นและ ประเมินข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลดิจิทัล เพื่อนำมา ประกอบการ ตัดสินใจเชิงกลยุทธ์			✓	✓	✓		4	3
CLO4 สื่อสาร แนวทางการแก้ไข ปัญหาทางธุรกิจใน ระดับโลกได้อย่างมี เหตุผลและ สร้างสรรค์			✓			✓	4	3
CLO5 แสดงเจต คติที่ดีต่อการเรียนรู้ ปัญหาโลกและการ ปรับตัวอย่าง รับผิดชอบในฐานะ พลเมืองโลกดิจิทัล					✓		-	4

Cognitive Domain

R=Remembering

U=Understanding

Ap=Applying

An=Analyzing

Ev=Evaluating

C=Creating

รหัสวิชา MBE5607  
 ชื่อรายวิชา ปุ๋ยหมักระดับโลกของธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง  
 หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

*Psychomotor Domain*

1.เลียนแบบ 2.ทำตามคำสั่ง 3.ทำเพื่อความถูกต้อง 4.ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อเนื่อง 5.ทำได้เหมือนธรรมชาติ

*Affective Domain*

1.การรับ 2.การตอบสนอง 3.การให้ค่านิยม 4.การจัดรวบรวม 5.การพัฒนาลักษณะนิสัยจากค่านิยม

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	การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์ / วิเคราะห์กรณีศึกษาเบื้องต้น / Brainstorming	แบบทดสอบย่อย / สอบกลางภาค
CLO 2	S	วิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ / การอภิปรายกลุ่ม / วิเคราะห์เคสระดับโลก	รายงานวิเคราะห์ / สอบปลายภาค
CLO 3	S	การสืบค้นข้อมูลออนไลน์ / ใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล / การนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล	การบ้าน / การนำเสนอ / การประเมินการใช้งานจริง
CLO 4	E	การจำลองสถานการณ์ / การอภิปรายข้ามกลุ่ม / Debates	การประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน / การนำเสนอ
CLO 5	C	การสะท้อนความคิดเห็น / Case study ด้านจริยธรรมสากล / กิจกรรม Role-play	การประเมินทัศนคติ / แบบสะท้อนตนเอง (Reflection)

\* 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: อธิบายแนวคิด ประเด็น และปัจจัยระดับโลกที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ตและความบันเทิงระดับ (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%)
ไม่สามารถอธิบายแนวคิดหรือปัจจัยระดับโลกได้ หรืออธิบายคลาดเคลื่อนจากบริบทอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญ	อธิบายแนวคิดและปัจจัยระดับโลกได้ในระดับพอใช้ มีความเข้าใจในภาพรวมของประเด็นหลัก แต่ยังคงขาดการเชื่อมโยงที่ชัดเจนกับบริบทจริง	อธิบายแนวคิดและปัจจัยระดับโลกได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และสามารถเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและความบันเทิงได้อย่างเป็นระบบ

CLO 2: วิเคราะห์ผลกระทบของประเด็นระดับโลกที่มีต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในธุรกิจอีสปอร์ตและความบันเทิงระดับ (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%)
วิเคราะห์ประเด็นได้ไม่ถูกต้องหรือขาดตรรกะในการเชื่อมโยงผลกระทบกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	วิเคราะห์ประเด็นได้พอใช้ แยกแยะผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่ชัดเจนในผลกระทบ	วิเคราะห์ได้อย่างลึกซึ้ง เห็นความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นโลกและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในมิติต่าง ๆ

**CLO 3: สืบค้นและประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลดิจิทัลเพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์**

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%)
สืบค้นหรือเลือกใช้ข้อมูลไม่เหมาะสม ขาดการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล	เลือกใช้แหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ในระดับหนึ่ง มีการวิเคราะห์เบื้องต้น แต่ยังไม่ชัดเจน	สืบค้นข้อมูลได้อย่างครอบคลุม ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และใช้ข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ได้อย่างเหมาะสม

**CLO 4: สื่อสารแนวทางการแก้ไขปัญหาทางธุรกิจในระดับโลกได้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์**

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%)
นำเสนอแนวทางได้ไม่ชัดเจน หรือไม่มีความสอดคล้องกับปัญหาที่วิเคราะห์	นำเสนอแนวทางได้ในระดับพอใช้ มีโครงสร้างแนวคิดเป็นระบบ แต่ยังคงขาดความน่าสนใจหรือความคิดสร้างสรรค์	นำเสนอได้อย่างชัดเจน ใช้เหตุผลเชิงกลยุทธ์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถปรับใช้ได้ในระดับนานาชาติ

**CLO 5: แสดงเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ปัญหาโลกและการปรับตัวอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมืองโลกดิจิทัล**

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%)
ไม่มีความสนใจหรือมีทัศนคติลบต่อ	แสดงทัศนคติเชิงบวกในระดับ	แสดงเจตคติที่ดีอย่างชัดเจน มี

ประเด็นโลก และไม่แสดงความพยายามในการเรียนรู้เพิ่มเติม	พอสมควร มีการเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง แม้ยังไม่สม่ำเสมอ	ความรับผิดชอบ สนใจเรียนรู้ ปัญหาระดับโลกอย่างต่อเนื่อง และถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้
---	---	--

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 การอุทิศทรัพยากรประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน 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	แนะนำรายวิชา / ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับ "Global Issues"	CLO1	3 (ท)	บรรยาย / แชนร์ประสบการณ์ / ถามตอบ	-	ART
2	ประเด็นระดับโลกที่ส่งผลต่อธุรกิจดิจิทัล: เทคโนโลยี และนโยบาย	CLO1	3 (ท)	วิเคราะห์ข่าว / กรณีศึกษา / สื่อวิดีโอ	Q	ART
3	ความเหลื่อมล้ำด้านเทคโนโลยี และการเข้าถึงแพลตฟอร์มอีสปอร์ต	CLO2	3 (ท)	วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย / Workshop	-	ART
4	ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในธุรกิจบันเทิงระดับโลก	CLO2	3 (ท)	กิจกรรมอภิปราย / สัมมนากลุ่มย่อย	A	ART
5	ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อมจากธุรกิจอีสปอร์ต	CLO2	3 (ท)	Brainstorm + สืบค้นบทความวิชาการ	A	ART
6	แนวโน้มและความท้าทายด้านจริยธรรมในสื่อดิจิทัล	CLO5	3 (ท)	Case study / Role play	-	ART
7	การใช้เทคโนโลยีและ AI ในอีสปอร์ต - โอกาสหรืออุปสรรค	CLO3	3 (ท)	ฝึกใช้ ChatGPT / Google Trends / วิเคราะห์ข้อมูล	-	ART
8	สอบกลางภาค	CLO1-3	-	-	M (40 ข้อ)	ART
9	กลยุทธ์การปรับตัวของธุรกิจบันเทิงในระดับนานาชาติ	CLO4	3 (ท)	วิเคราะห์กรณี Netflix / TikTok / Tencent	-	ART
10	การนำเสนอเชิงกลยุทธ์: การวิเคราะห์สถานการณ์ (SWOT/PESTEL)	CLO4	3 (ท)	นำเสนอรายกลุ่ม + ให้ฟีดแบค	P	ART
11	การทำงานข้ามวัฒนธรรมและทักษะการสื่อสารเชิงกลยุทธ์	CLO5	3 (ท)	กิจกรรมกลุ่ม / Debrief	-	ART
12	ความมั่นคงไซเบอร์และข้อมูลในธุรกิจเกมและสื่อ	CLO3	3 (ท)	วิเคราะห์นโยบายข้อมูล (GDPR, PDPA)	-	ART
13	โครงการกลุ่ม: วิเคราะห์ประเด็นโลกจริงและนำเสนอแนวทาง	CLO4, CLO5	3 (ท)	วางแผนโครงการ / สื่อดิจิทัล	A	ART
14	Workshop ชื่อนำเสนอผลงาน (โครงการ)	CLO4, CLO5	3 (ท)	นำเสนอจำลอง / Peer feedback	P	ART

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
15	ทบทวนภาพรวมประเด็นสำคัญ และแลกเปลี่ยนมุมมอง	CLO1-5	3 (ท)	สรุปภาพรวม / Reflection	-	ART
16	สรุปผลการเรียนรู้ / แบบประเมิน รายวิชา	CLO5	3 (ท)	ประเมินตนเอง + ฟังผลสะท้อน	-	ART
17	สอบปลายภาค	CLO2-5	-	-	F (40 ข้อ)	ART

หมายเหตุ:

- ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
- ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น NTP: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร ...
- กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง
- ระบุตัวย่อผังการทดสอบ เช่น Q: แบบทดสอบย่อย (Quiz) A: การมอบหมายงาน (Assignments) M: การทดสอบกลางภาค (Midterm)

## 2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย Q	10%	✓				
การมอบหมายงาน A	30%		✓	✓		✓
โครงการและการนำเสนอ 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%	10 ข้อ				
การมอบหมายงาน	30%		1 ชิ้น	1 ชิ้น		1 ชิ้น
โครงการและการนำเสนอ	20%		1 ชิ้น	1 ชิ้น	1 ชิ้น	1 ชิ้น
สอบกลางภาค	20%	10 ข้อ	10 ข้อ	10 ข้อ		
สอบปลายภาค	20%		10 ข้อ	10 ข้อ	10 ข้อ	10 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

**5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา**

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 ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

## หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

### 1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

#### 1.1 เอกสารประกอบการสอน

- Smith, A. & Thomas, R. (2021). Global Media and Entertainment Trends. Routledge.
- Jin, D. Y. (2019). Esports Industry in the Global Context. Springer.
- World Economic Forum (2023). Future of Digital Economy and Cross-Border Innovation.
- Li, W. & Zheng, H. (2020). Cultural Diversity and Regulation in the Game Industry.

Journal of Business Ethics.

#### 1.2 สไลด์ประกอบการบรรยายในรูปแบบ PDF/PPT

#### 1.3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์พร้อมโปรแกรมที่จำเป็น

#### 1.4 อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและอุปกรณ์เครือข่าย

### 2. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

#### 3.1 รายงานประจำปีของบริษัทอีสปอร์ตและความบันเทิง เช่น Riot Games, Tencent, Netflix

#### 3.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญผ่าน Podcast / YouTube / สัมมนาออนไลน์

#### 3.3 เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเชิงสถิติและเทรนด์ เช่น:

- Statista
- World Economic Forum
- Newzoo Global Esports Market Report

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 MBE5607

ชื่อรายวิชา ปัญหาระดับโลกของธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

---



ดร.อาทิตย์ชญ์ เจริญรัตน์  
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา  
วันที่ 1 ธันวาคม 2567