

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย การคิดเชิงออกแบบ
อังกฤษ Design Thinking

2. จำนวนหน่วยกิต

3(1-4-4) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

วิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์ ดร.มุกด์ตรา ทองเวส

อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ ดร.มุกด์ตรา ทองเวส

สถานที่ติดต่อ : วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

e-mail : mooktra.th@ssru.ac.th

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

-

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

-

8. สถานที่เรียน

วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ ห้อง 37 อาคาร 37409

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

1 พฤศจิกายน 2568

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์
มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนา งานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
บ่มเพาะทักษะแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ ทำงาน ร่วมกับผู้อื่น และเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริง	เน้นแก้ปัญหาโดย คำนึงถึงผู้คนและ สิ่งแวดล้อม สร้าง นวัตกรรมเพื่อสังคม	เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ รับ ฟังและปรับปรุง พัฒนา ความเชื่อมั่นในการเรียนรู้ สิ่งใหม่	ใช้เครื่องมือดิจิทัลใน การค้นหาข้อมูล สร้าง และนำเสนอต้นแบบ ดิจิทัล ทำงานร่วมกัน ออนไลน์

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

การคิดเชิงออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่สามารถนำไปสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 อย่าง ประกอบกัน คือ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และ ผู้ใช้งาน หรือกา ที่คนเป็นศูนย์กลางการเพื่อแก้ปัญหา โดยเน้นทำความเข้าใจว่าคนต้องการอะไร แทนที่วิธีการแบบเดิมที่มักเริ่มต้นจากปัญหา

ภาษาอังกฤษ

Design thinking to solve problems that can lead to innovation Taking into account three elements: problem solving, creativity, and users or people as the center of problem solving. Focusing on understanding what people want. Instead of the traditional methods that often start with problems.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
15 ชั่วโมง/ภาคเรียน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์	60 ชั่วโมง/ภาคเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์	60 ชั่วโมง/ภาคเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา บรรยาย ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

3.2 Line กลุ่มวิชา (Line ID:mooktra)

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

4.1 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถจดจำหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่ได้

4.2 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างกระบวนการคิดเชิงออกแบบกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และประสบการณ์เกมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน

4.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าใจวิธีการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลในขั้นตอนต่างๆ ของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

4.4 เพื่อให้นักศึกษาสามารถจดจำหลักการของการคิดเชิงออกแบบที่เน้นผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลางและความเข้าใจในความต้องการของผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการมีจิตสาธารณะและความรับผิดชอบต่อสังคมในการพัฒนาอีสปอร์ตและธุรกิจเกมอย่างสร้างสรรค์

4.5 เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าใจถึงความสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีมในการระดมความคิดและพัฒนาต้นแบบ รวมถึงการนำเสนอแนวคิดจากการคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นระบบ

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 (R) ระบุหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกมได้

CLO 2 (U) อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการคิดเชิงออกแบบกับการสร้างสรรค์สื่อและประสบการณ์เกมที่ตรงกับความต้องการของผู้เล่นและผู้ชมได้

CLO 3 (U) อธิบายถึงวิธีการนำเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในขั้นตอนต่างๆ ของการคิดเชิงออกแบบ สำหรับอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

CLO 4 (U) อธิบายหลักการสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่ให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานและความเข้าใจในความต้องการของผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานของจิตสาธารณะและความรับผิดชอบต่อสังคมในการพัฒนาอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

CLO 5 (R) ระบุความสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีมในการสร้างสรรค์แนวคิดและพัฒนาต้นแบบ รวมถึงการนำเสนอผลลัพธ์จากการคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นระบบ

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

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 (R) อธิบายความรู้ด้าน การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม (K)	<input type="checkbox"/>			
PLO 2 (U) เข้าใจองค์ความรู้ด้าน การออกแบบสื่อสร้างสรรค์และ เกม (K)	<input type="checkbox"/>			
PLO 4 (U) ใช้เครื่องมือด้าน เทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ต และธุรกิจเกม (S)		<input type="checkbox"/>		
PLO 5 (R) แสดงออกถึงความ เป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิต สาธารณะ และรับผิดชอบต่อ สังคม (E)			<input type="checkbox"/>	
PLO 6 (U) สื่อสารที่ดี ทำงาน เป็นทีม มีความรับผิดชอบต่อ นำเสนออย่างเป็นระบบและ เรียนรู้ตลอดชีวิต (C)				<input type="checkbox"/>

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 1 (R) อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม (K)	<input type="checkbox"/>				
PLO 2 (U) เข้าใจองค์ความรู้ด้านกาออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม (K)		<input type="checkbox"/>			
PLO 4 (U) ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม (S)			<input type="checkbox"/>		
PLO 5 (R) แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม (E)				<input type="checkbox"/>	
PLO 6 (U) สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต (C)					<input type="checkbox"/>

CLOs	Cognitive Domain		
------	------------------	--	--

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

	(Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1	<input type="checkbox"/>						2	2
CLO2		<input type="checkbox"/>					2	2
CLO3		<input type="checkbox"/>					2	2
CLO4		<input type="checkbox"/>					2	2
CLO5	<input type="checkbox"/>						2	2

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

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 3.6 ข้อมูลการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อแสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

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

1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับวิธีการสอน การวัดและการประเมินผล
 ประเมินระหว่างเรียน (Formative): สังเกตการณ์, ซักถาม, งานย่อย, ประเมินตนเอง/เพื่อน, นำเสนอความก้าวหน้า

CLOs	ระบุผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	สอบข้อเขียน, อภิปราย	ประเมินระหว่างเรียน (Formative): สังเกตการณ์, ซักถาม, งานย่อย, ประเมินตนเอง/เพื่อน, นำเสนอความก้าวหน้า ประเมินเมื่อสิ้นสุด (Summative): <ul style="list-style-type: none"> ● รายงานโครงการ ● นำเสนอโครงการ ● สอบข้อเขียน ● ประเมินผลการปฏิบัติ ● ใช้ Rubrics ในการให้คะแนน
CLO 2	K	รายงาน/นำเสนอโครงการ, วิเคราะห์กรณีศึกษา	ประเมินเมื่อสิ้นสุด (Summative): <ul style="list-style-type: none"> ● รายงานโครงการ ● นำเสนอโครงการ ● สอบข้อเขียน ● ประเมินผลการปฏิบัติ ● ใช้ Rubrics ในการให้คะแนน
CLO 3	S	ปฏิบัติจริงในโครงการ, รายงานการใช้เทคโนโลยี	ประเมินระหว่างเรียน (Formative): สังเกตการณ์, ซักถาม, งานย่อย, ประเมินตนเอง/เพื่อน, นำเสนอความก้าวหน้า ประเมินเมื่อสิ้นสุด (Summative):

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

			<ul style="list-style-type: none"> ● รายงาน โครงการงาน ● นำเสนอโครงการงาน ● สอบข้อเขียน ● ประเมินผลการปฏิบัติ ● ใช้ Rubrics ในการให้คะแนน
CLO 4	E	วิเคราะห์ผู้ใช้งานในโครงการงาน, การออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้	<p>ประเมินระหว่างเรียน (Formative): สังเกตการณ์, ซักถาม, งานย่อย, ประเมินตนเอง/เพื่อน, นำเสนอความก้าวหน้า</p> <p>ประเมินเมื่อสิ้นสุด (Summative):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● รายงานโครงการงาน ● นำเสนอโครงการงาน ● สอบข้อเขียน ● ประเมินผลการปฏิบัติ ● ใช้ Rubrics ในการให้คะแนน
CLO 5	C	สังเกตการทำงานกลุ่ม, ประเมินโดยเพื่อน, คุณภาพการนำเสนอ	<p>ประเมินระหว่างเรียน (Formative): สังเกตการณ์, ซักถาม, งานย่อย, ประเมินตนเอง/เพื่อน, นำเสนอความก้าวหน้า</p> <p>ประเมินเมื่อสิ้นสุด (Summative):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● รายงานโครงการงาน ● นำเสนอโครงการงาน ● สอบข้อเขียน ● ประเมินผลการปฏิบัติ ● ใช้ Rubrics ในการให้คะแนน

* 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)

<p>CLO 1: (R) ระบุหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกมได้</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): การจดจำ (Remembering)</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ระบุ</p>		
<p>Below Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 0% - 49%)</p>	<p>Meet Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 50% - 79%)</p>	<p>Exceeds Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถระบุหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกมได้หรือระบุได้เพียงเล็กน้อยและไม่ถูกต้อง</p>	<p>สามารถระบุหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกมได้แต่ยังขาดความชัดเจนในรายละเอียดหรือมีการเชื่อมโยงที่ไม่สมบูรณ์</p>	<p>สามารถระบุหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกมได้อย่างชัดเจน</p>

<p>CLO 2: (U) อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการคิดเชิงออกแบบกับการสร้างสรรค์สื่อและประสบการณ์เกมที่ตรงกับความต้องการของผู้เล่นและผู้ชมได้</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): ความเข้าใจ (Understanding)</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): อธิบาย</p>		
<p>Below Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 0% - 49%)</p>	<p>Meet Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 50% - 79%)</p>	<p>Exceeds Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 80% - 100%)</p>

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

ไม่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ ระหว่างกระบวนการคิดเชิง ออกแบบกับการสร้างสรรค์สื่อ และประสบการณ์เกมที่ตรงกับ ความต้องการของผู้เล่นและผู้ชม ได้หรืออธิบายได้เพียงเล็กน้อย และไม่ถูกต้อง	สามารถอธิบายความสัมพันธ์ ระหว่างกระบวนการคิดเชิง ออกแบบกับการสร้างสรรค์สื่อ และประสบการณ์เกมที่ตรงกับ ความต้องการของผู้เล่นและผู้ชม ได้แต่ยังขาดความชัดเจนใน รายละเอียด หรือมีการเชื่อมโยงที่ ไม่สมบูรณ์	สามารถอธิบายความสัมพันธ์ ระหว่างกระบวนการคิดเชิง ออกแบบกับการสร้างสรรค์สื่อ และประสบการณ์เกมที่ตรงกับ ความต้องการของผู้เล่นและผู้ชม ได้ได้อย่างชัดเจน
--	---	--

<p>CLO 3: (U) อธิบายถึงวิธีการนำเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในขั้นตอนต่างๆ ของการคิดเชิง ออกแบบ สำหรับอีสปอร์ตและธุรกิจเกม ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): ความเข้าใจ (Understanding) พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): อธิบาย</p>		
<p>Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p>Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p>Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถอธิบายถึงวิธีการนำ เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลมา ใช้ในขั้นตอนต่างๆ ของการคิดเชิง ออกแบบ สำหรับอีสปอร์ตและ ธุรกิจเกมหรืออธิบายได้เพียง เล็กน้อยและไม่ถูกต้อง</p>	<p>สามารถอธิบายถึงวิธีการนำ เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลมา ใช้ในขั้นตอนต่างๆ ของการคิดเชิง ออกแบบ สำหรับอีสปอร์ตและ ธุรกิจเกมแต่ยังขาดความชัดเจนใน รายละเอียด หรือมีการเชื่อมโยงที่ ไม่สมบูรณ์</p>	<p>สามารถอธิบายถึงวิธีการนำ เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลมา ใช้ในขั้นตอนต่างๆ ของการคิดเชิง ออกแบบ สำหรับอีสปอร์ตและ ธุรกิจเกมได้อย่างชัดเจน</p>

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

<p>CLO 4: อธิบายหลักการสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่ให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานและความเข้าใจในความต้องการของผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานของจิตสาธารณะและความรับผิดชอบต่อสังคมในการพัฒนาอีสปอร์ตและธุรกิจเกม</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): ความเข้าใจ (Understanding)</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): อธิบาย</p>		
<p>Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p>Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p>Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถอธิบายหลักการสำคัญของการคิดเชิงออกแบบที่ให้ ความสำคัญกับผู้ใช้งานและความ เข้าใจในความต้องการของผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานของจิตสาธารณะ และความรับผิดชอบต่อสังคมใน การพัฒนาอีสปอร์ตและธุรกิจเกม หรืออธิบายได้เพียงเล็กน้อยและ ไม่ถูกต้อง</p>	<p>สามารถอธิบายหลักการสำคัญของ การคิดเชิงออกแบบที่ให้ ความสำคัญกับผู้ใช้งานและความ เข้าใจในความต้องการของผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานของจิตสาธารณะ และความรับผิดชอบต่อสังคมใน การพัฒนาอีสปอร์ตและธุรกิจเกม แต่ยังขาดความชัดเจนใน รายละเอียด หรือมีการเชื่อมโยงที่ ไม่สมบูรณ์</p>	<p>สามารถอธิบายหลักการสำคัญของ การคิดเชิงออกแบบที่ให้ ความสำคัญกับผู้ใช้งานและความ เข้าใจในความต้องการของผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานของจิตสาธารณะ และความรับผิดชอบต่อสังคมใน การพัฒนาอีสปอร์ตและธุรกิจเกม ได้อย่างชัดเจน</p>

<p>CLO 5: (R) ระบุความสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีมในการสร้างสรรค์แนวคิดและพัฒนาต้นแบบ รวมถึงการนำเสนอผลลัพธ์จากการคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นระบบ</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): การจดจำ (Remembering)</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ระบุ</p>		
<p>Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก</p>	<p>Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก</p>	<p>Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก</p>

ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถระบุความสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีมในการสร้างสรรค์แนวคิดและพัฒนาต้นแบบ รวมถึงการนำเสนอผลลัพธ์จากการคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นระบบหรือระบุได้เพียงเล็กน้อยและไม่ถูกต้อง	สามารถระบุความสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีมในการสร้างสรรค์แนวคิดและพัฒนาต้นแบบ รวมถึงการนำเสนอผลลัพธ์จากการคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นระบบแต่ยังขาดความชัดเจนในรายละเอียด หรือมีการเชื่อมโยงที่ไม่สมบูรณ์	สามารถระบุความสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีมในการสร้างสรรค์แนวคิดและพัฒนาต้นแบบ รวมถึงการนำเสนอผลลัพธ์จากการคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นระบบได้อย่างชัดเจน

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 การออกแสดงผลการประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ
- 4.3 การประเมินผู้เรียนต้องมีมาตรฐานและกระบวนการที่แสดงความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

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

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.6 มีการบ้อนกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันที่

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	ฟังก์ชัน ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
1	ปฐมนิเทศการเรียนรู้ กำหนดกติกาการเรียน-การสอน แนะนำแนวทางการประเมินผล แนะนำเนื้อหารายวิชา หลักการพื้นฐานภาพรวม: เน้น การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ตามกระบวนการคิดเชิง ออกแบบ (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม ที่เน้นผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง	1	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน แนะนำรายวิชา Ice-Breaking สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		MTT
2	Empathize: ทำความเข้าใจ ผู้ใช้งาน (สังเกต, สัมภาษณ์)	2,4	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		MTT
3	Empathize: ทำความเข้าใจ ผู้ใช้งาน (สังเกต, สัมภาษณ์)	2,4	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้	A1	MTT

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ฟังก์ชัน ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
				สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		
4	Define: ระบุและกำหนดปัญหา	1,2	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		MTT
5	Define: ระบุและกำหนดปัญหา	1,2	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย	A2	MTT
6	Ideate: ระดมความคิด สร้างสรรค์	2,5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		MTT
7	Ideate: ระดมความคิด สร้างสรรค์	2,5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้	A3	MTT

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ฝั่งการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
				สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		
8	สอบกลางภาค	1,4		นำเสนองานกลางภาค	M	MTT
9	Prototype: สร้างต้นแบบ	2,3,5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		MTT
10	Prototype: สร้างต้นแบบ	2,3,5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย	A4	MTT
11	Test: ทดสอบต้นแบบและเก็บ ผลตอบรับ	2,4,5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		MTT
12	Test: ทดสอบต้นแบบและเก็บ ผลตอบรับ	2,4,5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย	A5	MTT

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
				สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		
13	Iteration & Pivot: ปรับปรุง และพัฒนาแนวคิด	2,5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		MTT
14	Iteration & Pivot: ปรับปรุง และพัฒนาแนวคิด	2,5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย	A6	MTT
15	นำเสนอแนวคิดและผลลัพธ์	5	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		MTT
16	การใช้ในบริบทต่างๆ	1,2	3	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บรรยายและอภิปราย		MTT

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผลการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
				สื่อการเรียนรู้ สไลด์นำเสนอประกอบด้วย ภาพ ตัวอย่าง และประเด็น สำคัญของการบรรยาย		
17	สรุปและสอบปลายภาค	1,2,4,5	3	นำเสนองานปลายภาค	F	MTT

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
- ระบุตัวย่อผลการทดสอบ 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
การมอบหมายงาน A1	10%		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
การมอบหมายงาน A2	10%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
การมอบหมายงาน A3	10%		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
การมอบหมายงาน A4	10%		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
การมอบหมายงาน A5	10%		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
การมอบหมายงาน A6	10%		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
สอบกลางภาค M	15%	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	

รหัสวิชา CGD2102
 ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
 สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
 วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
สอบปลายภาค F	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
การมอบหมายงาน A1	10%		การมอบหมายงาน		การมอบหมายงาน	
การมอบหมายงาน A2	10%	การมอบหมายงาน	การมอบหมายงาน			
การมอบหมายงาน A3	10%		การมอบหมายงาน			การมอบหมายงาน
การมอบหมายงาน A4	10%		การมอบหมายงาน	การมอบหมายงาน		การมอบหมายงาน
การมอบหมายงาน A5	10%		การมอบหมายงาน		การมอบหมายงาน	การมอบหมายงาน
การมอบหมายงาน A6	10%		การมอบหมายงาน			การมอบหมายงาน
สอบกลางภาค M	15%	การมอบหมายงาน			การมอบหมายงาน	
สอบปลายภาค F	25%	การมอบหมายงาน	การมอบหมายงาน	การมอบหมายงาน	การมอบหมายงาน	การมอบหมายงาน

4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

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	จำนวนผู้เรียน ไม่น้อย 80% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่มีความโดดเด่น โดยผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้เกิน ความคาดหมายตามที่กำหนดไว้ เช่น การ ทำคะแนนเกินเกณฑ์มาตรฐาน และแสดง ให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน
บรรลุผลระดับที่ 2	จำนวนผู้เรียน 60-79% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความ คาดหมาย ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุ เป้าหมายขั้นต่ำได้ โดยผลการเรียนสะท้อน ให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไป ใช้ในระดับพื้นฐานได้ดี

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์ ความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่ สามารถบรรลุผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ในระดับที่ น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุง หรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม
-------------------	--	---

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผล
การเรียนรู้ระดับรายวิชา

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

Brown, T. (2019). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business.

Dorst, K. (2011). The core of ‘design thinking’. In *Design thinking research: Studying co-creation in practice* (pp. 13-28). Springer.

Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. Crown Business.

Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). *Designing for growth: A design thinking tool kit for managers*. Columbia University Press.

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. สุวีริยาสาส์น. (ถึงแม้จะไม่ใช่นิยาม Design Thinking โดยตรง แต่เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้งานและการทดสอบ)

ธีรชัย ภูวนารณรานุกาล. (2560). *Design Thinking: นวัตกรรมทางความคิดเพื่อธุรกิจ*. สำนักพิมพ์อมรินทร์ Howto.

พิชิตพงศ์ โสภโณดร. (2563). *คู่มือ Design Thinking ฉบับลงมือทำ*. สำนักพิมพ์ BookCaze.

วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2561). *Design Thinking: กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างนวัตกรรม*. เอ็มไอเอส.

สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ. (2562). *คู่มือการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)*. (เอกสารประกอบการอบรม).

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

<https://ssrudlp.ssrui.ac.th/>

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

3.1 Interaction Design Foundation (IDF): (<https://www.interaction-design.org/>)

3.2 IDEO U: (<https://www.ideo.com/>)

3.3 Nielsen Norman Group (NN/g): (<https://www.nngroup.com/>)

3.4 MindTools: (<https://www.mindtools.com/>)

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

Brown, V., & Whittle, J. (2021). Design thinking in business education: A systematic literature review. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100531.

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ๆ)

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 และการ
ประเมินผล
- การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา

รหัสวิชา CGD2102
ชื่อรายวิชา การคิดเชิงออกแบบ
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการอี
สปอร์ตและธุรกิจเกม หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
วิทยาลัย นวัตกรรมและการจัดการ

การตรวจสอบผลการให้คะแนน โดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้
รับผิดชอบหลักสูตรนั้น

อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

อื่นๆ (ระบุ) ...

อาจารย์ ดร.มุกด์ตรา ทองเวส

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 1 กรกฎาคม 2568