

รหัสวิชา CIM1202
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย CIM1202 นวัตกรรมจัดการ
อังกฤษ Management Innovation

2. จำนวนหน่วยกิต 3(3-0-6) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา หมวดวิชาแกน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

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

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร ๓๗) ชั้น ๔

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

ในการประชุมครั้งที่ 2/2567 วันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

รหัสวิชา CIM1202
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์ มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วย ตนเองในการปฏิบัติและการ ปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการ ประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
รายวิชา CCIM1202 นวัตกรรม การจัดการ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มี ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ หลักการ แนวคิด และ กระบวนการด้านนวัตกรรม จัดการ สามารถประยุกต์องค์ ความรู้เพื่อวิเคราะห์และ ออกแบบแนวทางการจัดการที่ เหมาะสมกับบริบทขององค์กร และสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มี ความคิดสร้างสรรค์ กล้าคิด กล้าตัดสินใจ มีภาวะผู้นำ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและ ปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ได้ อย่างมืออาชีพ สอดคล้องกับ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยใน การผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะเชิง วิชาชีพ มีจริยธรรม และ สามารถนำองค์ความรู้ด้าน นวัตกรรมไปประยุกต์ใช้เพื่อ พัฒนาองค์กรและสังคมได้อย่าง มีประสิทธิภาพ	รายวิชาส่งเสริมแนวทางการ พัฒนาอย่างยั่งยืนผ่าน การศึกษาและวิเคราะห์ บทบาทของนวัตกรรม จัดการที่มีต่อองค์กร เศรษฐกิจ และสังคม โดย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การ ประยุกต์ใช้นวัตกรรมเพื่อ เพิ่มประสิทธิภาพการ ดำเนินงาน การใช้ทรัพยากร อย่างคุ้มค่า การสร้างคุณค่า ให้แก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการพัฒนาองค์กรให้ สามารถแข่งขันได้ภายใต้ บริบทเศรษฐกิจและสังคม ดิจิทัลอย่างยั่งยืน สอดคล้อง กับเป้าหมายการพัฒนาที่ ยั่งยืน (SDGs) โดยเฉพาะ ด้านการศึกษาที่มีคุณภาพ การจ้างงานที่มีคุณค่า นวัตกรรมและโครงสร้าง พื้นฐาน ตลอดจนการสร้าง ความร่วมมือเพื่อการพัฒนา ในอนาคต	รายวิชามุ่งเน้นการพัฒนา ผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ตลอดชีวิต ผ่านกระบวนการ เรียนรู้แบบ Active Learning การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การวิเคราะห์กรณีศึกษา การ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้าน นวัตกรรมจัดการกับ สถานการณ์จริง ผู้เรียน สามารถพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา การ เรียนรู้จากประสบการณ์ และ การปรับปรุงแนวทางการ ทำงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อ เตรียมความพร้อมสู่การ ประกอบอาชีพในอนาคต รวมถึงสามารถเรียนรู้และ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยีและ สภาพแวดล้อมทางธุรกิจได้ อย่างเหมาะสม	รายวิชาส่งเสริมการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือ สารสนเทศในการเรียนรู้ การ สืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ ข้อมูล และการนำเสนอ แนวคิดด้านนวัตกรรม จัดการ โดยผู้เรียนจะได้พัฒนา ทักษะด้านดิจิทัลที่จำเป็นต่อ การดำเนินงานในยุคเศรษฐกิจ ดิจิทัล อาทิ การใช้ แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการ เรียนรู้ การสื่อสารออนไลน์ การจัดการข้อมูล และการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อ สนับสนุนการบริหารจัดการ องค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถใช้เทคโนโลยี อย่างสร้างสรรค์ มีจริยธรรม และเหมาะสมต่อการพัฒนา วิชาชีพในอนาคต

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการ ความสำคัญของนวัตกรรมจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ ประเภทของนวัตกรรมการพัฒนาและนวัตกรรมการจัดการ มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ

Principles and theories of innovation management, the impact of innovation management on business operation, types of innovation, the development of innovation management and its appropriate application in changing business environment.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45/ภาคเรียน	0/ภาคเรียน	90/ภาคเรียน
3/สัปดาห์	0/สัปดาห์	6/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา ☒ บรรยาย ☐ ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

4.1 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการและทฤษฎีพื้นฐานของนวัตกรรมจัดการ รวมถึงแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมในองค์กร

4.2 เพื่อให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญและผลกระทบของนวัตกรรมจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ โดยเข้าใจบทบาทในการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันและการเพิ่มประสิทธิภาพองค์กร

4.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถจำแนกและวิเคราะห์ประเภทของนวัตกรรมต่างๆ โดยเข้าใจลักษณะเฉพาะและโอกาสในการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทขององค์กร

4.4 เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการพัฒนาและออกแบบกระบวนการนวัตกรรมการจัดการมาใช้ในการวางแผน การดำเนินการ และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

4.5 เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมจัดการให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ โดยตอบสนองต่อความท้าทายและโอกาสในยุคดิจิทัลและการแข่งขันระดับโลก

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO1 ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมจัดการ และความสำคัญของนวัตกรรมจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ

CLO2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และเลือกประเภทของนวัตกรรมจัดการที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจในบริบทต่าง ๆ

CLO3 ผู้เรียนสามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือ หรือนวัตกรรมจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อแสดงความสามารถในการปฏิบัติได้จริง

CLO4 ผู้เรียนมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงความซื่อสัตย์ เคารพความเห็นต่าง และยึดหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมจัดการ

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

รายวิชา	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4
CIM1202 นวัตกรรมจัดการ	U	A1		A2, A3
CLO1 (U) ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมจัดการ และความสำคัญของนวัตกรรมจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ CLO2 (A1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และเลือกประเภทของนวัตกรรมจัดการที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจในบริบทต่าง ๆ CLO3 (A2) ผู้เรียนสามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือ หรือนวัตกรรมจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อแสดงความสามารถในการปฏิบัติได้จริง CLO4 (A3) ผู้เรียนมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงความซื่อสัตย์ เคารพความเห็นต่าง และยึดหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมจัดการ				

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

ลำดับที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
		R	U	Ap	An	Ev	C		
PLO1	ด้านความรู้ (Knowledge) ผู้เรียนมีความเข้าใจในหลักการและทฤษฎี การสร้างนวัตกรรม การพัฒนาผู้นำองค์กร เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาผู้นำองค์กร การบริหารองค์กร	✓	✓					1, 2	1
PLO2	ด้านทักษะ (Skill) ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสืบค้นข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ในการพัฒนาผู้นำองค์กรที่เหมาะสมกับบริบทขององค์กร	✓	✓	✓	✓		✓	1, 2, 3	2, 4
PLO3	ด้านจริยธรรม (Ethics) ผู้เรียนมีความซื่อสัตย์ ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ และเคารพในความแตกต่างและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์	✓	✓	✓		✓	✓	1, 2, 3, 5	3
PLO4	ลักษณะบุคคล (Character) ผู้เรียนมีภาวะผู้นำ มีบุคลิกภาพที่ดี มีการสื่อสารที่ดี มีความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	✓	✓	✓		✓	✓	1, 3, 4, 5	5

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหมวดวิชาเฉพาะด้าน

รหัสวิชา / ชื่อวิชา	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CIM1202 นวัตกรรมการจัดการ	✓	✓				✓	3	4

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

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับวิธีการสอน การวัดและการประเมินผล

CLOs	ระบุ ผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	การบรรยายแบบโต้ตอบที่อธิบายถึงหลักการพื้นฐานของ นวัตกรรมการจัดการทั้งในเชิงทฤษฎีและการวิเคราะห์ กรณีศึกษาจากองค์กรจริง เช่น การนวัตกรรมในธุรกิจเทคโนโลยี หรือการปรับปรุงกระบวนการผลิต จัดกิจกรรมให้นักศึกษา วิเคราะห์ตัวอย่างนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลว ให้คำแนะนำในการปรับปรุงการอธิบายให้มีความชัดเจนและ เชื่อมโยงกับความสำคัญต่อธุรกิจมากขึ้น	การทดสอบแบบเลือกตอบ (MCQ) หรือข้อสอบแบบอธิบาย (Essay) เพื่อให้ผู้เรียนแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับ หลักการของนวัตกรรมการจัดการ การ วิเคราะห์กรณีศึกษาที่ต้องอธิบาย ความสำคัญของนวัตกรรมต่อการ ดำเนินธุรกิจ
CLO 2	S	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาที่นักศึกษาต้อง วิเคราะห์สถานการณ์ธุรกิจจริงและระบุปัญหาที่เกิดขึ้น จากนั้น นำเสนอประเภทของนวัตกรรมการจัดการที่เหมาะสมสำหรับ แก้ไขปัญหาเหล่านั้น ๆ การจำลองสถานการณ์ธุรกิจที่ต้องตัดสินใจ เลือกใช้นวัตกรรม ส่งเสริมการสะท้อนความคิดและผลลัพธ์จาก การวิเคราะห์และการเลือกใช้นวัตกรรม ให้ผลป้อนกลับเกี่ยวกับ ความสมเหตุสมผลของการวิเคราะห์และความเหมาะสมของการ เลือกนวัตกรรม	การประเมินผลจากการทำงานเป็นทีม ในการวิเคราะห์กรณีศึกษา การ นำเสนอแผนการเลือกใช้นวัตกรรม พร้อมเหตุผลประกอบ การประเมินผล การอภิปรายและการแสดงความ คิดเห็นในชั้นเรียน
CLO 3	E	การจัดโครงการกลุ่มที่นักศึกษาต้องออกแบบและจำลองการใช้ นวัตกรรมการจัดการในสถานการณ์จริง เช่น การพัฒนาแอป พลิเคชันเพื่อปรับปรุงกระบวนการทำงาน หรือการออกแบบ ระบบการจัดการใหม่ การนำเสนอผลงานในรูปแบบ Prototype หรือ Pilot Project ให้คำแนะนำด้านเทคนิคและการปรับปรุง การนำเสนอให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การสะท้อนผลจากการ ปฏิบัติจริงและข้อเรียนรู้ที่ได้รับ	การประเมินโครงงานและการนำเสนอ ผลงาน การประเมินความคิด สร้างสรรค์และความเป็นไปได้ในทาง ปฏิบัติของนวัตกรรมที่นำเสนอ การ ประเมินทักษะการนำเสนอและการ สื่อสาร
CLO 4	S	การจัดกิจกรรมการทำงานเป็นทีมที่เน้นการแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นและการตัดสินใจร่วมกัน การอภิปรายในหัวข้อจริยธรรม ในการพัฒนานวัตกรรม เช่น ปัญหาทางด้านสิทธิส่วนบุคคลใน ยุคดิจิทัล หรือผลกระทบของนวัตกรรมต่อสังคม การจัดบทบาท สมมติที่ต้องเผชิญกับประเด็นขัดแย้งทางจริยธรรม ให้คำแนะนำ	การประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็น ทีมและการแสดงออกในกิจกรรมกลุ่ม การประเมินการมีส่วนร่วมในการ อภิปรายและการให้ความเห็น การ ประเมินการปฏิบัติตามหลักจริยธรรม

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLOs	ระบุ ผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
		เชิงบวกและเชิงพัฒนาการในด้านการทำงานร่วมกันและการปฏิบัติตามจรรยาบรรณ	ในการทำงานและการศึกษา การสังเกตพฤติกรรมในการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างและการแก้ไขข้อขัดแย้ง

* 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)

CLO1 (U): ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการ และความสำคัญของนวัตกรรมการจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understanding พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): อธิบาย, ระบุ, บรรยาย, ยกตัวอย่าง		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายหรือระบุหลักการพื้นฐานของนวัตกรรมการจัดการได้อย่างถูกต้อง มีความเข้าใจคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญ ไม่สามารถเชื่อมโยงความสำคัญของนวัตกรรมการจัดการกับการดำเนินธุรกิจได้ หรือยกตัวอย่างที่ไม่เหมาะสม	สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรมการจัดการได้ถูกต้องในระดับหนึ่ง แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจได้พอ สมควร แต่ยังมีข้อผิดพลาดหรือขาดความลึกซึ้งในบางประเด็น	สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดของนวัตกรรมการจัดการได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และครอบคลุม เชื่อมโยงความสำคัญกับการดำเนินธุรกิจได้อย่างมีเหตุผล พร้อมยกตัวอย่างที่เหมาะสมและหลากหลายได้

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO2 (A1): ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และเลือกประเภทของนวัตกรรมจัดการที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจในบริบทต่าง ๆ ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Applying พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): วิเคราะห์, เลือก, ประยุกต์ใช้, แก้ปัญหา		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ธุรกิจได้อย่างถูกต้อง ขาดความเข้าใจในประเภทของนวัตกรรมจัดการ ไม่สามารถเลือกนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทได้ หรือให้เหตุผลประกอบการเลือกไม่ชัดเจน	สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และระบุปัญหาพื้นฐานได้ เข้าใจประเภทของนวัตกรรมจัดการในระดับหนึ่ง เลือกนวัตกรรมที่เหมาะสมได้พอสมควร แต่การวิเคราะห์อาจขาดความลึกซึ้งหรือพิจารณาปัจจัยไม่ครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ธุรกิจได้อย่างครอบคลุมและลึกซึ้ง เข้าใจประเภทของนวัตกรรมจัดการอย่างชัดเจน เลือกนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทได้อย่างมีเหตุผล และสามารถเสนอทางเลือกสำรองได้

CLO3 (A2): ผู้เรียนสามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือ หรือนวัตกรรมจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อแสดงความสามารถในการปฏิบัติได้จริง ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Applying พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): นำเสนอ, จำลอง, ออกแบบ, ปฏิบัติ		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้นวัตกรรมได้อย่างชัดเจน การจำลองหรือกรณีศึกษาไม่สมจริงหรือไม่เป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ขาดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบหรือการนำเสนอไม่มีประสิทธิภาพ	สามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือหรือนวัตกรรมได้ในระดับพื้นฐาน การจำลองหรือกรณีศึกษามีความสมเหตุสมผลพอสมควร แสดงความเข้าใจในการปฏิบัติได้ แต่อาจขาดรายละเอียดหรือความคิดสร้างสรรค์	สามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้นวัตกรรมได้อย่างสร้างสรรค์และน่าสนใจ การจำลองหรือกรณีศึกษามีความสมจริงและเป็นไปได้ในทางปฏิบัติสูง แสดงความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO4 (A3): ผู้เรียนมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงความซื่อสัตย์ เคารพความเห็นต่าง และยึดหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการ ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Applying พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): แสดงออก, ปฏิบัติ, ยึดมั่น, เคารพ		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่แสดงทัศนคติที่เหมาะสมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ไม่เคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง แสดงพฤติกรรมที่ไม่ซื่อสัตย์หรือขาดจรรยาบรรณ ไม่ให้ความสำคัญกับหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรม	แสดงทัศนคติที่เหมาะสมในการทำงานร่วมกันในระดับพื้นฐาน ให้เคารพต่อความคิดเห็นที่แตกต่างพอสมควร ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมขั้นต่ำ แต่อาจยังไม่สม่ำเสมอหรือต้องการการเตือนในบางครั้ง	แสดงทัศนคติที่ดีเยี่ยมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เคารพและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างอย่างเปิดใจ แสดงความซื่อสัตย์และยึดมั่นในหลักจริยธรรมอย่างสม่ำเสมอ เป็นแบบอย่างที่ดีในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน บทที่ 1 บทนำสู่นวัตกรรมการจัดการ 1.1 ความหมายและความสำคัญของนวัตกรรมจัดการ 1.2 วิวัฒนาการของนวัตกรรมจัดการ 1.3 องค์ประกอบของนวัตกรรมจัดการ 1.4 ผลกระทบของนวัตกรรมจัดการต่อองค์กร 1.5 ความท้าทายในการนำนวัตกรรมจัดการมาใช้	CLO1	3	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์บทนำสู่นวัตกรรมการจัดการ - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 1	TAW
2	บทที่ 2 ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับนวัตกรรม 2.1 ทฤษฎีนวัตกรรมคลาสสิก 2.2 ประเภทของนวัตกรรมจัดการ 2.3 ระดับของการเปลี่ยนแปลงนวัตกรรม 2.4 แหล่งที่มาของความคิดนวัตกรรม 2.5 วงจรชีวิตของนวัตกรรม	CLO1	3	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับนวัตกรรม - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 2	TAW

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผ้การทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
3-4	บทที่ 3 สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและนวัตกรรม 3.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก 3.2 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน 3.3 แรงขับเคลื่อนของนวัตกรรม 3.4 อุปสรรคต่อการสร้างนวัตกรรม 3.5 โอกาสจากการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม	CLO2	6	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและนวัตกรรม - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 3	TAW
5-6	บทที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ 4.1 กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ 4.2 เครื่องมือและวิธีการสร้างนวัตกรรม 4.3 การจัดการทีมนวัตกรรม 4.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ 4.5 การประเมินและคัดเลือกแนวคิดนวัตกรรม	CLO2	6	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์การพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 4	TAW
7	บทที่ 5 การนำนวัตกรรมจัดการไปใช้ 5.1 การวางแผนการนำนวัตกรรมไปใช้ 5.2 การจัดการการเปลี่ยนแปลง 5.3 ขั้นตอนการนำไปใช้จริง 5.4 การสร้างสมรรถนะและการพัฒนาบุคลากร 5.5 การสร้างระบบสนับสนุน	CLO2, CLO3	3	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์การนำนวัตกรรมจัดการไปใช้ - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 5	TAW
8	สอบกลางภาค (เนื้อหาบทที่ 1-5)	CLO 1-4	3	- สอบผ่านระบบ SSRU DLP (ปรนัย + อัตนัย)	สอบกลางภาค (Midterm)	TAW
9-10	บทที่ 6 การจัดการนวัตกรรมเชิงกลยุทธ์ 6.1 การเชื่อมโยงนวัตกรรมกับกลยุทธ์องค์กร 6.2 การพัฒนาแผนแม่บทนวัตกรรม 6.3 การจัดการผลงานและการสร้างมูลค่า 6.4 การสร้างระบบนิเวศนวัตกรรม 6.5 การจัดการความเสี่ยงเชิงกลยุทธ์	CLO2, CLO4	6	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์การจัดการนวัตกรรมเชิงกลยุทธ์ - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 6	TAW
11-12	บทที่ 7 นวัตกรรมกระบวนการและเทคโนโลยี 7.1 การปรับปรุงกระบวนการทำงาน 7.2 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 7.3 การจัดการการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี 7.4 การสร้างนวัตกรรมผ่านระบบอัตโนมัติ 7.5 การจัดการข้อมูลและความรู้	CLO2, CLO4	6	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์นวัตกรรมกระบวนการและเทคโนโลยี - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 7	TAW
13-14	บทที่ 8 นวัตกรรมโครงสร้างองค์กรและการบริหารจัดการ 8.1 การออกแบบโครงสร้างองค์กรใหม่ 8.2 การสร้างทีมงานและการทำงานร่วมกัน 8.3 การพัฒนาภาวะผู้นำแบบใหม่ 8.4 การจัดการประสิทธิภาพและการพัฒนาบุคลากร 8.5 การสร้างระบบการตัดสินใจใหม่	CLO2, CLO3	6	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์โครงสร้างองค์กรและการบริหารจัดการ - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 8	TAW
15	บทที่ 9 นวัตกรรมด้านการสื่อสารและวัฒนธรรมองค์กร 9.1 การสร้างวัฒนธรรมนวัตกรรม 9.2 การปฏิรูประบบการสื่อสาร 9.3 การจัดการความหลากหลายและการรวมกลุ่ม	CLO2, CLO4	3	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 9	TAW

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
	9.4 การสร้างระบบแรงจูงใจและการยอมรับ 9.5 การจัดการการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม			- อภิปรายเชิงวิพากษ์การสื่อสารและวัฒนธรรมองค์กร - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202		
16	บทที่ 10 การประเมินผลและการพัฒนาต่อเนื่อง 10.1 การออกแบบระบบการวัดผลนวัตกรรม 10.2 เครื่องมือและวิธีการประเมินผล 10.3 การสร้างกระบวนการเรียนรู้องค์กร 10.4 การปรับปรุงและพัฒนาวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง 10.5 การสร้างความยั่งยืนของนวัตกรรม	CLO3, CLO4	3	- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่าน SSRU DLP - สรุปการบรรยายเนื้อหาและสื่อการสอน Canva Interactive - ชมบรรยายการสอน Video Lecture ผ่าน SSRU DLP - อภิปรายเชิงวิพากษ์ประเมินผลและการพัฒนาต่อเนื่อง - เอกสารประกอบการสอน รายวิชา CIM1202	ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 10	TAW
17	สอบปลายภาค (เนื้อหาบทที่ 5-10)	CLO 1-4	3	สอบผ่านระบบ SSRU DLP (ปรนัย + อัตนัย)	สอบปลายภาค (Final)	TAW

หมายเหตุ:

1. ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ

2. ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น

TAW : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน

3. กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง

4. ระบุตัวย่อผังการทดสอบ เช่น Q: แบบทดสอบย่อย (Quiz) A: การมอบหมายงาน (Assignments) M: การทดสอบกลางภาค (Midterm)

2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	สัปดาห์ที่ประเมิน	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 1-2	10%	สัปดาห์ที่ 1-2	✓	✓		
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 3-4	10%	สัปดาห์ที่ 3-4,5-6		✓	✓	
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 5-6	10%	สัปดาห์ที่ 7,9-10		✓	✓	
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 7-8	10%	สัปดาห์ที่ 11-12,13-14		✓	✓	✓
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 9-10	10%	สัปดาห์ที่ 15,16		✓	✓	✓
สอบกลางภาค (Midterm)	20%	สัปดาห์ที่ 8	✓	✓	✓	✓
สอบปลายภาค (Final) (แบบปรนัย)	20%	สัปดาห์ที่ 17	✓	✓	✓	✓
สอบปลายภาค (Final) (แบบอัตนัย)	10%	สัปดาห์ที่ 17	✓	✓	✓	✓

รหัสวิชา CIM1202
 ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ
 หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

หัวข้อ	สัดส่วน	สัปดาห์ที่ประเมิน	รายละเอียดการประเมิน	จำนวนข้อ/องค์ประกอบ	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 1-2	10%	สัปดาห์ที่ 1-2	บทนำสู่นวัตกรรมการจัดการ ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับนวัตกรรม	20 ข้อ (ปรนัย)	✓	✓		
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 3-4	10%	สัปดาห์ที่ 3-4, 5-6	สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและนวัตกรรม การพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการ	20 ข้อ (ปรนัย)		✓	✓	
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 5-6	10%	สัปดาห์ที่ 7,9-10	การนำนวัตกรรมจัดการไปใช้ การจัดการนวัตกรรมเชิงกลยุทธ์	20 ข้อ (ปรนัย)		✓	✓	
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 7-8	10%	สัปดาห์ที่ 11-12,13-14	การนำกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ นวัตกรรมกระบวนการและเทคโนโลยี นวัตกรรมโครงสร้างองค์กรและการบริหารจัดการ	20 ข้อ (ปรนัย)		✓	✓	✓
ทดสอบย่อย (Quiz) ครั้งที่ 9-10	10%	สัปดาห์ที่ 15,16	นวัตกรรมด้านการสื่อสารและวัฒนธรรมองค์กร การประเมินผลและการพัฒนาต่อเนื่อง	20 ข้อ (ปรนัย)		✓	✓	✓
สอบกลางภาค (Midterm)	20%	สัปดาห์ที่ 8	สอบครอบคลุม บทที่ 1-5	60 ข้อ (ปรนัย)	✓	✓	✓	✓
สอบปลายภาค (Final – ปรนัย)	20%	สัปดาห์ที่ 17	สอบครอบคลุม บทที่ 6-10	60 ข้อ (ปรนัย)	✓	✓	✓	✓
สอบปลายภาค (Final – อัตนัย)	10%	สัปดาห์ที่ 17	อัตนัยวิเคราะห์กรณีศึกษา	2 ข้อ (อัตนัย)	✓	✓	✓	✓

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

รหัสวิชา CIM1202
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
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 ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลสัมฤทธิ์ที่ตั้งไว้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบิก (Scoring Rubric) สำหรับข้อสอบอัตนัย

มิติการประเมิน	ระดับคะแนน 4	ระดับคะแนน 3	ระดับคะแนน 2	ระดับคะแนน 1	คะแนนเต็ม
มิติที่ 1 ความสมบูรณ์ ของเนื้อหา/คำตอบ (Completeness)	คำตอบมีความสมบูรณ์ครบถ้วน ครอบคลุมทุกประเด็นสำคัญตามคำถามอย่างชัดเจน มีการอธิบายรายละเอียดได้ครบถ้วนตรงตามประเด็นที่กำหนด แสดงความสามารถในการเชื่อมโยงสาระสำคัญ แนวคิด หรือองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องได้อย่างเป็นระบบ และสะท้อนความเข้าใจเนื้อหาในระดับลึก	คำตอบมีความครบถ้วนในประเด็นสำคัญส่วนใหญ่ ครอบคลุมสาระหลักได้ค่อนข้างดี แต่ยังขาดรายละเอียดบางประเด็นย่อย หรืออธิบายบางส่วนได้ไม่สมบูรณ์ อย่างไรก็ตามยังคงแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในประเด็นหลักของคำถามอย่างชัดเจน	คำตอบครอบคลุมเพียงบางส่วนของประเด็นที่ถาม มีการกล่าวถึงสาระสำคัญเพียงบางประเด็น แต่ยังขาดสาระหลักหลายส่วน หรือขาดการอธิบายรายละเอียดที่จำเป็น ทำให้คำตอบยังไม่สมบูรณ์เพียงพอต่อการแสดงความเข้าใจอย่างครบถ้วน	คำตอบไม่สมบูรณ์อย่างชัดเจน ขาดประเด็นสำคัญจำนวนมาก หรือมีเนื้อหาไม่ตรงกับคำถาม ตอบคลาดเคลื่อนจากสาระที่กำหนด หรือไม่สามารถแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในประเด็นที่ถามได้	4
มิติที่ 2 ความถูกต้องและ ชัดเจนทางวิชาการ (Accuracy & Clarity)	คำตอบมีความถูกต้องตามหลักวิชาการอย่างครบถ้วน ใช้แนวคิด ทฤษฎี หลักการ หรือศัพท์ทางวิชาการได้อย่างเหมาะสมและแม่นยำ การอธิบายมีความชัดเจน เป็นเหตุเป็นผล สามารถยกเหตุผลประกอบหรือเชื่อมโยงหลักวิชาได้อย่างถูกต้อง สะท้อนความเข้าใจเชิงวิชาการอย่างมีคุณภาพ	คำตอบมีความถูกต้องทางวิชาการเป็นส่วนใหญ่ ใช้แนวคิดหรือหลักวิชาได้เหมาะสมในระดับดี แม้อาจมีข้อคลาดเคลื่อนเล็กน้อยบางจุด หรือมีบางส่วนที่อธิบายยังไม่ชัดเจนเต็มที่ แต่โดยรวมยังถือว่าถูกต้องและสื่อความหมายทางวิชาการได้ดี	คำตอบมีความถูกต้องเพียงบางส่วน มีข้อผิดพลาดทางวิชาการอยู่พอสมควร หรือมีการใช้แนวคิด/คำศัพท์ทางวิชาการไม่เหมาะสมบางจุด การอธิบายยังไม่ชัดเจน ขาดเหตุผลสนับสนุน หรือทำให้การสื่อสารเชิงวิชาการยังไม่สมบูรณ์	คำตอบมีความคลาดเคลื่อนทางวิชาการอย่างชัดเจน ใช้แนวคิดหรือหลักการไม่ถูกต้อง หรือไม่สามารถอธิบายสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน ขาดความเป็นเหตุเป็นผล และไม่สะท้อนความเข้าใจทางวิชาการตามที่คำถามต้องการ	4
มิติที่ 3 การเรียบเรียงและ การใช้ภาษา (Organization & Language)	มีการเรียบเรียงคำตอบอย่างเป็นระบบ ลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน ชัดเจน ตั้งแต่การเกริ่นนำ การอธิบายประเด็นหลัก จนถึงข้อสรุป หรือสาระสำคัญ ใช้ภาษาทางวิชาการได้เหมาะสม ถูกต้อง ชัดเจน สละสลวย และสื่อความหมายได้ตรงประเด็น โดยแทบไม่มีข้อผิดพลาดด้านภาษา	มีการเรียบเรียงคำตอบค่อนข้างเป็นระบบ ลำดับความคิดเข้าใจได้ชัดเจนในภาพรวม ใช้ภาษาเหมาะสมกับลักษณะข้อสอบอัตนัย แม้อาจมีข้อผิดพลาดด้านภาษาหรือความต่อเนื่องของการเขียนเล็กน้อย แต่ไม่กระทบต่อความเข้าใจของผู้อ่าน	การเรียบเรียงคำตอบยังขาดความเป็นระบบบางส่วน ลำดับความคิดไม่ต่อเนื่องในบางช่วง ใช้ภาษายังไม่เหมาะสมหรือไม่ชัดเจน เพียงพอ มีข้อผิดพลาดด้านภาษาอยู่พอสมควร ซึ่งส่งผลต่อความชัดเจนในการสื่อความหมายบางส่วน	การเรียบเรียงคำตอบไม่เป็นระบบ ลำดับความคิดสับสน ใช้ภาษาไม่เหมาะสมหรือมีข้อผิดพลาดด้านภาษาเป็นจำนวนมาก จนส่งผลให้การสื่อความหมายไม่ชัดเจน และทำให้ผู้อ่านเข้าใจคำตอบได้ยาก	2

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

1.1 เอกสารประกอบการสอน

ธวัชชัย สู่เพื่อน. (2568). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา CIM1202 นวัตกรรมจัดการ. วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 285 หน้า

1.2 หนังสือตำราและทรัพยากรเรียนรู้หลัก

Schilling, M. A. (2023). *Strategic management of technological innovation* (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Maital, S., & Seshadri, D. V. R. (2007). *Innovation management: Strategies, concepts and tools for growth and profit*. SAGE Publications India.

V., Li-Ying, J., & Bernhard, F. (Eds.). (2020). *Innovation management: A strategic perspective*. Edward Elgar Publishing.

Tidd, J., & Bessant, J. (2021). *Managing innovation: Integrating technological, market and organizational change* (7th ed.). John Wiley & Sons.

1.3 ห้องปฏิบัติการและสิ่งอำนวยความสะดวก

ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมและเทคโนโลยี อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 ที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์สำหรับการจำลองและการออกแบบนวัตกรรม

ห้องสัมมนาสำหรับการทำงานกลุ่มและการนำเสนอ พร้อมอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ครบครัน

1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ และอุปกรณ์

Microsoft Office 365 สำหรับการจัดทำเอกสารและการนำเสนอ

Canva Education สำหรับการออกแบบสื่อการนำเสนอ

Miro หรือ Mural สำหรับการประชุมและการทำงาน Mind Mapping แบบออนไลน์

Google Workspace for Education สำหรับการทำงานร่วมกันและการแบ่งปันเอกสาร

1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สำหรับการศึกษาดูงานการพัฒนานวัตกรรมพื้นที่แสดงนวัตกรรมและเทคโนโลยี ภายในมหาวิทยาลัย

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

2.1 แพลตฟอร์มการเรียนรู้หลัก

<https://ssrudlp.ssru.ac.th/> - ระบบการเรียนรู้ดิจิทัลของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ใช้สำหรับการจัดการเนื้อหา การส่งงาน และการติดตามผลการเรียน

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

2.2 แพลตฟอร์มสนับสนุน

Google Classroom - สำหรับการแบ่งปันเอกสาร การมอบหมายงาน และการสื่อสารระหว่างอาจารย์และนักศึกษา

Microsoft Teams Education - สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์และการทำงานร่วมกัน

Zoom Education - สำหรับการประชุมและการสัมมนาออนไลน์

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

3.1 ฐานข้อมูลวิชาการออนไลน์

<https://library.ssru.ac.th/th/home> - หอสมุดกลางมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ThaiLIS Digital Collection - คลังสารสนเทศดิจิทัลไทย สำหรับเข้าถึงวารสารวิชาการและงานวิจัยภาษาไทย

Thai E-Journals Database - ฐานข้อมูลที่ให้บริการค้นหาบทความวารสารวิชาการที่เผยแพร่ในประเทศไทยทุกสาขาวิชา

3.2 แหล่งข้อมูลวิชาการระดับนานาชาติ

ScienceDirect - สำหรับการเข้าถึงวารสารวิชาการด้านการจัดการและนวัตกรรม

European Journal of Innovation Management (Emerald Insight) - วารสารชั้นนำด้านการจัดการนวัตกรรมในยุโรป

Journal of Innovation and Entrepreneurship (SpringerOpen) - วารสารเปิดที่เน้นการแลกเปลี่ยนงานวิจัยด้านนวัตกรรมและการประกอบการ

Taylor & Francis Online - สำหรับการเข้าถึงวารสาร Innovation และ Asian Journal of Technology Innovation

3.3 แหล่งข้อมูลออนไลน์เสริม

TED Talks - วิดีโอการบรรยายด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีจากผู้เชี่ยวชาญระดับโลก

MIT Technology Review - สำหรับติดตามข่าวสารและแนวโน้มเทคโนโลยีล่าสุด

Harvard Business Review - บทความและกรณีศึกษาด้านการจัดการและกลยุทธ์

Coursera และ edX - หลักสูตรออนไลน์เสริมด้านนวัตกรรมจัดการจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ

3.4 องค์กรและสถาบันสนับสนุน

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) - www.nia.or.th สำหรับข้อมูลนโยบายและแนวทางการพัฒนา นวัตกรรมของประเทศ

สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม (KMIDS) - สำหรับทรัพยากรด้านการจัดการความรู้และ นวัตกรรม

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) - สำหรับข้อมูลการพัฒนาเทคโนโลยี และนวัตกรรม

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา

4.1 งานวิจัยด้านนวัตกรรมจัดการในบริบทไทย

Wonglimpiyarat, J. (2016). The innovation incubator, university business incubator and technology transfer strategy: The case of Thailand. *Technology in Society*, 46, 18–27.

<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2016.02.003> งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับศูนย์บ่มเพาะนวัตกรรม การบ่มเพาะธุรกิจในมหาวิทยาลัย และกลยุทธ์การถ่ายทอดเทคโนโลยีในประเทศไทย

Wonglimpiyarat, J. (2018). Challenges and dynamics of FinTech crowdfunding: An innovation system approach. *Journal of High Technology Management Research*, 29(2), 98–108.

<https://doi.org/10.1016/j.hitech.2018.04.009> การศึกษาความท้าทายและพลวัตของการระดมทุนผ่านเทคโนโลยีทางการเงินด้วยแนวทางระบบนวัตกรรม

Badir, Y., & Igel, B. (2024). Developing innovation culture in traditional Asian corporations – the case of four large business organisations in Thailand. *Asian Journal of Technology Innovation*, 32(3), 415–439. <https://doi.org/10.1080/19761597.2024.2400120>

งานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมนวัตกรรมในเศรษฐกิจอาเซียนและเสนอแบบจำลองสำหรับการสร้างวัฒนธรรมนวัตกรรมในองค์กรแบบดั้งเดิม

4.2 งานวิจัยด้านการจัดการนวัตกรรมระดับนานาชาติ

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press. งานวิจัยคลาสสิกเกี่ยวกับการแพร่กระจายของนวัตกรรม

Daim, T. U., & Meissner, D. (Eds.). (2020). *Innovation management in the intelligent world: Cases and tools*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-58301-9> หนังสือที่นำเสนอ

กรณีศึกษาและเครื่องมือล่าสุดสำหรับการจัดการนวัตกรรมในโลกที่เป็นดิจิทัลและอัจฉริยะ

4.3 งานวิจัยด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการ

Bharadwaj, A., El Sawy, O. A., Pavlou, P. A., & Venkatraman, N. (2013). Digital business strategy: Toward a next generation of insights. *MIS Quarterly*, 37(2), 471–482.

<https://doi.org/10.25300/MISQ/2013/37:2.3> งานวิจัยเกี่ยวกับกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัลและการปรับตัวขององค์กร

Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., & Choudary, S. P. (2016). *Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you*. W. W. Norton & Company. การศึกษาเกี่ยวกับการปฏิวัติแพลตฟอร์มและผลกระทบต่อเศรษฐกิจ

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

4.4 งานวิจัยด้านความยั่งยืนและนวัตกรรมสังคม

Boons, F., & Lüdeke-Freund, F. (2013). Business models for sustainable innovation: State-of-the-art and steps towards a research agenda. *Journal of Cleaner Production*, 45, 9–19.

<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2012.07.007> การศึกษารูปแบบธุรกิจเพื่อนวัตกรรมที่ยั่งยืน

Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). *The open book of social innovation*. NESTA. คู่มือการสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม

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

รหัสวิชา CIM1202
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

☒ ☐ การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้รับผิดชอบ
หลักสูตรนี้

☒ ☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

☒ ☐ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

☒ ☐ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

☒ ☐ อื่นๆ (ระบุ) ...



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชชัย สู่เฟื่อน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 11 พฤษภาคม 2569