รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์

อังกฤษ Product Design for Event

2. จำนวนหน่วยกิต

3(1-4-4) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

หมวดวิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ดร.วิชา ขันคำ

อาจารย์ผู้สอน : ดร.วิชา ขันคำ

สถานที่ติดต่อ : อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

e-mail : vicha.ku@ssru.ac.th

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 1 **ปีการศึกษา** 2567 **ชั้นปีที่** 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

[คลิกพิมพ์]

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

[คลิกพิมพ์]

8. สถานที่เรียน

อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร ๓๗) ชั้น ๔

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

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

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย "ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน"		**ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองในการปฏิบัติและการปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)**	**ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล**
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	**พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)**		
การสร้างมืออาชีพที่มีทักษะตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมอีเวนต์การสนับสนุนการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืนผ่านการออกแบบกิจกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและสังคม	รายวิชานี้ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการเรียนรู้ตลอดชีวิตสร้างทักษะวิชาชีพในสายงานอีเวนต์ที่มีความต้องการสูงส่งเสริมการออกแบบกิจกรรมโดยคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสนับสนุนการทำงานร่วมกับชุมชนหรือหน่วยงานภายนอกเพื่อจัดกิจกรรมจริง	พัฒนาทักษะด้านการออกแบบงานอีเวนท์อย่างมืออาชีพส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การทำแผนงาน การประเมินอีเวนท์สร้างผู้เรียนให้สามารถประกอบอาชีพด้านการจัดงานอีเวนท์หรือผู้ประกอบการสนับสนุนแนวคิดการพัฒนาสังคมผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์	รายวิชามุ่งเน้นการฝึกฝนทักษะปฏิบัติจริงการวางแผนกลยุทธ์การทำงานเป็นทีม และการใช้เทคโนโลยีส่งเสริมจริยธรรมในการออกแบบอีเวนท์ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชนหรืออุตสาหกรรมเกมฝึกการใช้เครื่องมือดิจิทัลโปรแกรมออกแบบวิเคราะห์ข้อมูล

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

การวางแนวคิดงานหลัก การเล่าเรื่องราวที่สอดคล้องกับงาน และการสื่อสารออกมาเป็นงานออกแบบให้เหมาะสม ของเนื้อหาและสถานที่จัดงาน ขั้นตอนการจัดสถานที่สำหรับงานการจัดและตกแต่ง วัสดุอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกในงาน ระบบแสง ไฟ เสียง และมัลติมีเดีย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับของสถานที่จัดงาน การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและของสถานที่จัดงานอีเว้นท์

ภาษาอังกฤษ

Thinking about the concept of the main job, storytelling and communication matched with design, content and venue, procedures of organizing venues for events, decorating materials, equipment and facilities in events, lighting, sound and multimedia systems, rules, regulations of venues and onsite troubleshooting

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
15/ภาคเรียน 1/สัปดาห์	16/ภาคเรียน 4สัปดาห์	60/ภาคเรียน 4/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา ☑☐ **บรรยาย** ☑☐ **ฝึกปฏิบัติ**

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

4.1 เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการ แนวคิด และกระบวนการออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์อย่างเป็นระบบ

4.2 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายการวางแผนและออกแบบอีเวนท์ในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และบริบทของงาน

4.3 พื่อพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในการออกแบบและนำเสนอแนวคิดการจัดอีเวนท์อย่างมืออาชีพ

4.4 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความรับผิดชอบในการออกแบบและจัดกิจกรรมให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 (R) อธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างถูกต้อง

CLO 2 (R) อธิบายรูปแบบและบริบทของอีเวนท์เพื่อวางแผนงานได้อย่างเหมาะสม

CLO 3 (U) ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบแผนการจัดอีเวนท์ที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

CLO 4 (U) อธิบายแนวคิดและนำเสนอแผนงานการจัดอีเวนท์อย่างมืออาชีพด้วยการใช้เทคนิคการสื่อสาร รับผิดชอบต่อสังคม

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

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C
PLO 1 อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม	✓			
PLO 2 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม		✓		
PLO 4 ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม				✓
PLO 5 แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม			✓	

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
PLO 1 อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม	✓	✓		✓
PLO 2 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม				
PLO 3 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต				
PLO 4 ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม			✓	
PLO 5 แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม				✓

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1 (R) อธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างถูกต้อง	✓						2	2
CLO2 (R) อธิบายรูปแบบและบริบทของอีเวนท์เพื่อวางแผนงานได้อย่างเหมาะสม		✓					2	2
CLO3 (U) ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบแผนการจัดอีเวนท์ที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง		✓					2	2
CLO4 (U) อธิบายแนวคิดและนำเสนอแผนงานการ		✓					2	2

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

จัดอีเวนท์อย่างมืออาชีพด้วยการใช้เทคนิคการสื่อสารรับผิดชอบต่อสังคม								

Cognitive Domain

R=Remembering U=Understanding Ap=Applying An=Analyzing Ev=Evaluating C=Creating

Psychomotor Domain

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

Affective Domain

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

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

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	อธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างถูกต้อง - บรรยายพร้อมตัวอย่าง - กิจกรรมกลุ่มระดมความคิด - ถาม-ตอบเชิงลึกเพื่อทบทวนเนื้อหา	- แบบทดสอบปรนัย/อัตนัย - แบบฝึกหัดวิเคราะห์กรณีศึกษา
CLO 2	S	อธิบายรูปแบบและบริบทของอีเวนท์เพื่อวางแผนงานได้อย่างเหมาะสม - กรณีศึกษา (Case Study) - Work-based Learning - ฝึกวางแผนจากสถานการณ์จำลอง	- รายงานแผนงาน - การนำเสนอแผนงาน - Rubric ประเมินการวางแผน
CLO 3	S	สามารถสื่อสารการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบแผนการจัดอีเวนท์ที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง - การเรียนรู้ผ่านโปรเจกต์ (Project-based Learning) - ฝึกใช้เทคโนโลยี (เช่น Canva, Google Slides, Event Software) - การโค้ชรายกลุ่ม	- ผลงานนำเสนอแผนเทคโนโลยี - แบบประเมินผลงานตามเกณฑ์ (Rubric) - Peer review
CLO 4	E-C	เข้าใจแนวคิดและนำเสนอแผนงานการจัดอีเวนท์อย่างมืออาชีพด้วยการใช้เทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสม - การสื่อสารแบบ Role-play - การนำเสนอหน้าชั้นเรียน - ฟีดแบ็กจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์	- การประเมินทักษะการนำเสนอ - แบบประเมินตนเองและเพื่อน - Rubric ด้านจริยธรรมและการสื่อสาร

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

* 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: (R) อธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างถูกต้อง ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Remembering พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	**Meet Expectation** ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	**Exceeds Expectation** ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างชัดเจน อธิบายได้ไม่ครบถ้วนหรือมีข้อผิดพลาดที่สำคัญ	สามารถอธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างถูกต้อง มีการระบุองค์ประกอบหลักได้ครบถ้วน แต่ยังอาจขาดความลึกซึ้งในบางด้าน	อธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างครบถ้วนและชัดเจน มีการเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่างๆ และสามารถยกตัวอย่างหรืออธิบายได้ดี

CLO 2: (R) อธิบายรูปแบบและบริบทของอีเวนท์เพื่อวางแผนงานได้อย่างเหมาะสม ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Remembering พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก	**Meet Expectation** ผลลัพธ์ที่แสดงออก	**Exceeds Expectation** ผลลัพธ์ที่แสดงออก

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างชัดเจน อธิบายได้ไม่ครบถ้วนหรือมีข้อผิดพลาดที่สำคัญ	สามารถอธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างถูกต้อง มีการระบุองค์ประกอบหลักได้ครบถ้วน แต่ยังอาจขาดความลึกซึ้งในบางด้าน	อธิบายองค์ประกอบหลักของการออกแบบและจัดการอีเวนท์ได้อย่างครบถ้วนและชัดเจน มีการเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่างๆ และสามารถยกตัวอย่างหรืออธิบายได้ดี

CLO 3: (U) สามารถสื่อสารการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบแผนการจัดอีเวนท์ที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	**Meet Expectation** ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	**Exceeds Expectation** ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายการใช้เทคโนโลยีได้ชัดเจนการออกแบบแผนการจัดอีเวนท์ไม่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงขาดความคิดสร้างสรรค์ในแนวทางการใช้เทคโนโลยีไม่มีความเชื่อมโยงระหว่างการใช้เทคโนโลยีกับแผนการจัดอีเวนท์อย่างมีประสิทธิภาพ	สามารถอธิบายการใช้เทคโนโลยีได้ในระดับที่เข้าใจและเชื่อมโยงกับการออกแบบแผนการจัดอีเวนท์ การออกแบบแผนการจัดอีเวนท์สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในบางส่วนมีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคโนโลยี แต่ยังขาดความสมบูรณ์แบบในแผนการจัดอีเวนท์	สามารถอธิบายการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบแผนการจัดอีเวนท์ได้อย่างละเอียดและเชื่อมโยงได้อย่างมีประสิทธิภาพการออกแบบแผนการจัดอีเวนท์สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงอย่างสมบูรณ์มีความคิดสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดอีเวนท์

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

		ผู้เรียนสามารถสื่อสารและถ่ายทอดแนวคิดได้ดี

CLO 4: (U) เข้าใจแนวคิดและนำเสนอแผนงานการจัดอีเวนท์อย่างมืออาชีพด้วยการใช้เทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสม

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถนำเสนอแผนงานได้อย่างชัดเจนหรือไม่เข้าใจหลักการพื้นฐานของการจัดอีเวนท์ การใช้เทคนิคการสื่อสารไม่เหมาะสมหรือขาดความชัดเจน ไม่มีการแสดงถึงการใช้วิธีการหรือเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ในการจัดอีเวนท์ขาดความเข้าใจในกระบวนการหรือลำดับขั้นตอนในการจัดอีเวนท์	สามารถนำเสนอแผนงานการจัดอีเวนท์ที่มีความชัดเจนและเชื่อมโยงกับแนวคิดที่เรียนรู้การใช้เทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสม เช่น การใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายหรือสื่อสารได้ตรงประเด็นมีการเลือกเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แต่บางส่วนอาจต้องการการปรับปรุงมีการวางแผนที่ดีในแต่ละขั้นตอนของการจัดอีเวนท์	สามารถนำเสนอแผนงานการจัดอีเวนท์อย่างมืออาชีพ โดยการใช้เทคนิคการสื่อสารที่มีความชัดเจนและเหมาะสมการใช้สื่อและเครื่องมือการสื่อสารมีความเหมาะสมและเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอมีการวางแผนที่ละเอียดครบถ้วน ครอบคลุมทุกแง่มุมของการจัดอีเวนท์การตอบคำถามหรือข้อสงสัยของผู้ฟังมีความคล่องแคล่วและเป็นมืออาชีพ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.3 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

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

3.5 มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม และแนวคิดของผู้ประกอบการ

4.1 มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย โดยสอดคล้องกับการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและวัตถุประสงค์การเรียนการสอน

4.2 นโยบายการประเมินผู้เรียน การอุทธรณ์ผลการประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียนและนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

4.3 การประเมินผู้เรียนต้องมีมาตรฐานและกระบวนการที่แสดงความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ

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

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.6 มีการป้อนกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที

4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
1	คำอธิบายรายวิชา/สร้างข้อตกลงเกี่ยวกับแนวการเรียนการสอนและกิจกรรม/ทดสอบก่อนเรียน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอีเวนท์และการออกแบบ	CLO1	3	ทฤษฎี – แจกเอกสารประกอบการสอน บรรยายด้วยสื่อ power point ปฏิบัติ Canva 1. นำเสนอด้วยสื่อวีดีทัศน์ 2. เรียนแบบ Onsite 3. บรรยาย, คลิปวิดีโอกรณีศึกษา, ถาม-ตอบ		WIC
2	ประเภทของอีเวนท์และองค์ประกอบ	CLO1	3	1.บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัตินำเสนอด้วยสื่อวีดีทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. วิเคราะห์กรณีศึกษาผ่าน Google Slides	(10 ข้อ)	WIC
3	การวางแผนและกระบวนการออกแบบอีเวนท์	CLO1	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canvaปฏิบัตินำเสนอด้วยสื่อวีดีทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. การระดมความคิดกลุ่ม, แผนผังความคิด		WIC
4	การกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย	CLO2	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัตินำเสนอด้วยสื่อวีดีทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. Lecture + แบ่งกลุ่มวิเคราะห์กรณีศึกษา		WIC

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
				3. Workshop เขียนโจทย์งาน, Google Forms		
5	การออกแบบสถานที่และเวที	CLO2	3	1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษานำเสนอ อิทธิพลของเกมในยุคโลกาภิวัตน์		WIC
6	การออกแบบบรรยากาศและสื่ออีเวนท์	CLO1-2	3	1. สอนในลักษณะแบบ online/ Onsite สเก็ตช์แนวคิด, ใช้ Canva/SketchUp		WIC
7	การจัดการงบประมาณและทรัพยากร	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online/ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษานำเสนอ 4. การออกแบบ Mood Board		WIC
8	สอบกลางภาค		3	สอบข้อเขียน	M (10 ข้อ)	WIC
9	การจัดการทีมงานและหน้าที่ในอีเวนท์	CLO5	3	1. สอนในลักษณะแบบ online 2. สื่อการสอน Canva 3. เกมจำลองการจัดงบผ่าน Google Sheets		WIC
10	การประเมินความเสี่ยงและแผนสำรอง	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดีทัศน์ 4. แบ่งกลุ่มจำลองทีม, Roll Play	Q (10 ข้อ)	WIC
11	เครื่องมือดิจิทัลที่ใช้ในการออกแบบอีเวนท์	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva	แบบฝึกหัดออกแบบ	WIC

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
				3. ชมวีดีทัศน์ 4. สาธิตใช้โปรแกรม Canva/Google Workspace		
12	การสื่อสารกับลูกค้าและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	CLO5	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. จำลองการพรีเซนต์งาน, ฝึกพูด		WIC
13	การเขียนข้อเสนอ (Proposal) อีเวนท์	CLO5	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดีทัศน์ 4. บรรยาย,ถาม-ตอบ ผู้สอน 5. เขียน Proposal ใน Google Docs		WIC
14	การทดลองออกแบบงานอีเวนท์กลุ่ม	CLO5	3	1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษานำเสนอ 4. ลงมือทำโครงงานกลุ่ม (Workshop)		WIC
15	การนำเสนอผลงานการออกแบบอีเวนท์	CLO5	3	1. พรีเซนต์ผลงานกลุ่มต่อชั้นเรียน P (Presentation) แบบกลุ่ม		WIC
16	สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้	CLO5	3	1. กิจกรรม Reflective Learning, แบบสอบถาม		WIC
17	สอบปลายภาค	CLO2-4	3	สอบข้อเขียน + วิเคราะห์	F (40 ข้อ)	WIC

หมายเหตุ:

1. ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

2. ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น WIC : อาจารย์ ดร.วิชา ขันคำ
3. กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียน (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	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย Q	*10%*	✓				
การมอบหมายงาน A	*30%*	✓	✓	✓		
โครงงานและการนำเสนอ P	*20%*		✓	✓	✓	✓
สอบกลางภาค M	*20%*	✓	✓			
สอบปลายภาค F	*20%*			✓	✓	✓

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

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย	*10%*		✓			
แนวคิดการออกแบบการจัดเวนท์		3 ข้อ	✓			
ออกแบบกิจกรรม/สื่อ/องค์ประกอบ				✓		
การมอบหมายงาน	30%	✓		✓	✓	
โครงงานและการนำเสนอ	20%	✓		✓	✓	✓
สอบกลางภาค	20%		✓	✓		

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
สอบปลายภาค	20%			✓	✓	✓

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-	ปานกลางค่อนข้างออน
54 – 57	D+	ค่อนข้างออน
50 – 53	D	ออน
46 – 49	D-	ออนมาก
0 – 45	F	ตก

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อย 80% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่มีความโดดเด่น โดยผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้เกินความคาดหมายตามที่กำหนดไว้ เช่น การทำคะแนนเกินเกณฑ์มาตรฐาน และแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน
บรรลุผลระดับที่ 2	จำนวนผู้เรียน 60-79% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความคาดหมาย ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุเป้าหมายขั้นต่ำได้ โดยผลการเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในระดับพื้นฐานได้ดี
บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์ความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้
Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

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

1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ วิชา ขันคำ รายวิชา (2566) หลักการตลาด (2566) ศูนย์สื่อสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เลขที่ 1 ถนนอู่ทองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 จานวนหน้า 272 หน้า

1.3 ห้องปฏิบัติการ ห้องปฏิบัติการอีสปอร์ต

1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์ -

1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์ -

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

- https://ssrudlp.ssru.ac.th/
- Google Classroom

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

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

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

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

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

4.2 ชื่องานวิจัย บุพปัจจัยในการสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-Sport ของนักศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

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

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา
Section 6 Course Evaluation and Improvement

1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

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

2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

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

3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

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

4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

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

รหัสวิชา CGD2101
ชื่อรายวิชา การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

☑☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

☑☐ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

☑☐ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

☑☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

อาจารย์ ดร.วิชา ขันคำ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา
วันที่ 27 เมษายน 2568