

รหัสวิชา CIM1202
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมกรรมการจัดการ
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 นวัตกรรมกรรมการจัดการ
อังกฤษ Management Innovation

2. จำนวนหน่วยกิต 3(3-0-6) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา หมวดวิชาแกน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

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

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 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)		
พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงาน เป็นทีม ผ่านการออกแบบ เกม การแข่งขัน การวางแผน กลยุทธ์ ซึ่งเป็นทักษะจำเป็น ของ มืออาชีพในอุตสาหกรรม สมัยใหม่ โดยเน้นการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง	นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะที่ สามารถต่อยอดเป็นอาชีพใน สายงานเกมและอีสปอร์ต ส่งเสริมค่านิยมของการ แข่งขันอย่างมีน้ำใจนักกีฬา การคิดเชิงกลยุทธ์ และการ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอย่าง สร้างสรรค์พัฒนาทักษะใน ศตวรรษที่ 21 เช่น การคิด วิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และ ทักษะดิจิทัล	ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ผ่าน กิจกรรมแข่งขันในรูปแบบต่างๆ หรือส่งเสริมให้นักศึกษา เรียนรู้ ด้วยตนเอง วางแผนทำงานเป็น ทีม พัฒนาทักษะเชิงเทคนิค และ ฝึกการปรับตัว เพื่อการประกอบ อาชีพในวงการเกมหรือกิจกรรม สร้างสรรค์	ช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะ วิชาชีพที่เป็นที่ต้องการของ ตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมจัดการ ความสำคัญของนวัตกรรมจัดการต่อการดำเนิน
ธุรกิจ ประเภทของนวัตกรรมจัดการและนวัตกรรมการจัดการ มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับ
การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ

ภาษาอังกฤษ

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.

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

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 เพื่อให้ศึกษาดูตระหนักถึงความสำคัญและผลกระทบของนวัตกรรมจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ โดยเข้าใจบทบาทในการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันและการเพิ่มประสิทธิภาพองค์กร

4.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถจำแนกและวิเคราะห์ประเภทของนวัตกรรมต่างๆ โดยเข้าใจลักษณะเฉพาะและโอกาสในการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทขององค์กร

4.4 เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการพัฒนาและออกแบบกระบวนการนำนวัตกรรมจัดการมาใช้ ตั้งแต่การวางแผน การดำเนินการ และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

4.5 เพื่อให้ศึกษาสามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมจัดการให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ โดยตอบสนองต่อความท้าทายและโอกาสในยุคดิจิทัลและการแข่งขันระดับโลก

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO1 ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมจัดการ และความสำคัญของนวัตกรรมจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ

CLO2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และเลือกประเภทของนวัตกรรมจัดการที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจในบริบทต่าง ๆ

CLO3 ผู้เรียนสามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือ หรือนวัตกรรมจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อแสดงความสามารถในการปฏิบัติได้จริง

CLO4 ผู้เรียนมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงความซื่อสัตย์ เคารพความเห็นต่าง และยึดหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมจัดการ

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

รายวิชา	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4
CIM1202 นวัตกรรมจัดการ	U	A1		A2, A3
CLO1 (U) ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมจัดการ และการดำเนินงานธุรกิจ การดำเนินธุรกิจ CLO2 (A1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และเลือกประเภทของนวัตกรรมจัดการที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุง กระบวนการทางธุรกิจในบริบทต่าง ๆ CLO3 (A2) ผู้เรียนสามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือ หรือนวัตกรรมจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อแสดง ความสามารถในการปฏิบัติได้จริง CLO4 (A3) ผู้เรียนมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงความซื่อสัตย์ เคารพความเห็นต่าง และยึดหลัก จริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมจัดการ				

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

รหัสวิชา CIM1202

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมจัดการ

หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหมวดวิชาเฉพาะด้าน

รหัสวิชา / ชื่อวิชา	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CIM1202 นวัตกรรมจัดการ	✓	✓				✓		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. ทำให้เหมือนธรรมชาติ

Affective Domain

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

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 นวัตกรรมจัดการทั้งในเชิงทฤษฎีและการวิเคราะห์ กรณีศึกษาจากองค์กรจริง เช่น การนวัตกรรมในธุรกิจเทคโนโลยี หรือการปรับปรุงกระบวนการผลิต จัดกิจกรรมให้นักศึกษา วิเคราะห์ตัวอย่างนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลว ให้คำแนะนำในการปรับปรุงการอธิบายให้มีความชัดเจนและ เชื่อมโยงกับความสำคัญต่อธุรกิจมากขึ้น	การทดสอบแบบเลือกตอบ (MCQ) หรือข้อสอบแบบอธิบาย (Essay) เพื่อให้ผู้เรียนแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับ หลักการของนวัตกรรมจัดการ การ วิเคราะห์กรณีศึกษาที่ต้องอธิบาย ความสำคัญของนวัตกรรมต่อการ ดำเนินธุรกิจ
CLO 2	S	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาที่นักศึกษาต้อง วิเคราะห์สถานการณ์ธุรกิจจริงและระบุปัญหาที่เกิดขึ้น จากนั้น นำเสนอประเภทของนวัตกรรมจัดการที่เหมาะสมสำหรับ แก้ไขปัญหานั้น ๆ การจำลองสถานการณ์ธุรกิจที่ต้องตัดสินใจ เลือกใช้นวัตกรรม ส่งเสริมการสะท้อนความคิดและผลลัพธ์จาก การวิเคราะห์และการเลือกใช้นวัตกรรม ให้ผลป้อนกลับเกี่ยวกับ	การประเมินผลจากการทำงานเป็นทีม ในการวิเคราะห์กรณีศึกษา การ นำเสนอแผนการเลือกใช้นวัตกรรม พร้อมเหตุผลประกอบ การประเมินผล การอภิปรายและการแสดงความ คิดเห็นในชั้นเรียน

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

		ความสมเหตุสมผลของการวิเคราะห์และความเหมาะสมของการเลือกนวัตกรรม	
CLO 3	E	การจัดโครงการกลุ่มที่นักศึกษาต้องออกแบบและจำลองการใช้ นวัตกรรมจัดการในสถานการณ์จริง เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อปรับปรุงกระบวนการทำงาน หรือการออกแบบระบบการจัดการใหม่ การนำเสนอผลงานในรูปแบบ Prototype หรือ Pilot Project ให้คำแนะนำด้านเทคนิคและการปรับปรุง การนำเสนอให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การสะท้อนผลจากการปฏิบัติจริงและข้อเรียนรู้ที่ได้รับ	การประเมินโครงการและการนำเสนอ ผลงาน การประเมินความคิดสร้างสรรค์และความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติของนวัตกรรมที่นำเสนอ การประเมินทักษะการนำเสนอและการสื่อสาร
CLO 4	S	การจัดกิจกรรมการทำงานเป็นทีมที่เน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการตัดสินใจร่วมกัน การอภิปรายในหัวข้อจริยธรรม ในการพัฒนานวัตกรรม เช่น ปัญหาทางด้านสิทธิส่วนบุคคลในยุคดิจิทัล หรือผลกระทบของนวัตกรรมต่อสังคม การจัดบทบาทสมมติที่ต้องเผชิญกับประเด็นขัดแย้งทางจริยธรรม ให้คำแนะนำเชิงบวกและเชิงพัฒนาการในด้านการทำงานร่วมกันและการปฏิบัติตามจรรยาบรรณ	การประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมและการแสดงออกในกิจกรรมกลุ่ม การประเมินการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการให้ความเห็น การประเมินการปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานและการศึกษา การสังเกตพฤติกรรมในการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างและการแก้ไขข้อขัดแย้ง

* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

CLO1 (U): ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมกรรมการจัดการ และความสำคัญของนวัตกรรมกรรมการจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ		
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%)
ไม่สามารถอธิบายหรือระบุหลักการพื้นฐานของนวัตกรรมกรรมการจัดการได้อย่างถูกต้อง มีความเข้าใจคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญ ไม่สามารถเชื่อมโยงความสำคัญของนวัตกรรมกรรมการจัดการกับการดำเนินธุรกิจได้ หรือยกตัวอย่างที่ไม่เหมาะสม	สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรมกรรมการจัดการได้ ถูกต้องในระดับหนึ่ง แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจได้พอสมควร แต่ยังมีข้อผิดพลาดหรือขาดความลึกซึ้งในบางประเด็น	สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดของนวัตกรรมกรรมการจัดการได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และครอบคลุม เชื่อมโยงความสำคัญกับการดำเนินธุรกิจได้อย่างมีเหตุผล พร้อมยกตัวอย่างที่เหมาะสมและหลากหลายได้

CLO2 (A1): ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และเลือกประเภทของนวัตกรรมกรรมการจัดการที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจในบริษัทต่าง 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 ขาดความเข้าใจในประเภทของนวัตกรรมกรรมการจัดการ ไม่สามารถเลือกนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริษัทได้ หรือให้เหตุผลประกอบการเลือกไม่ชัดเจน	สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และระบุปัญหาพื้นฐานได้ เข้าใจประเภทของนวัตกรรมกรรมการจัดการในระดับหนึ่ง เลือกนวัตกรรมที่เหมาะสมได้พอสมควร แต่การวิเคราะห์อาจขาดความลึกซึ้งหรือพิจารณาปัจจัยไม่ครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ธุรกิจได้อย่างครอบคลุมและลึกซึ้ง เข้าใจประเภทของนวัตกรรมกรรมการจัดการอย่างชัดเจน เลือกนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริษัทได้อย่างมีเหตุผล และสามารถเสนอทางเลือกสำรองได้

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

<p>CLO3 (A2): ผู้เรียนสามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือ หรือนวัตกรรมจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อแสดงความสามารถในการปฏิบัติได้จริง ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Applying พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): นำเสนอ, จำลอง, ออกแบบ, ปฏิบัติ</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>ไม่สามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้นวัตกรรมได้อย่างชัดเจน การจำลองหรือกรณีศึกษาไม่สมจริงหรือไม่เป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ขาดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบหรือการนำเสนอไม่มีประสิทธิภาพ</p>	<p>สามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือหรือนวัตกรรมได้ในระดับพื้นฐาน การจำลองหรือกรณีศึกษามีความสมเหตุสมผลพอสมควร แสดงความเข้าใจในการปฏิบัติได้ แต่อาจขาดรายละเอียดหรือความคิดสร้างสรรค์</p>	<p>สามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้นวัตกรรมได้อย่างสร้างสรรค์และน่าสนใจ การจำลองหรือกรณีศึกษามีความสมจริงและเป็นไปได้ในทางปฏิบัติสูง แสดงความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ</p>

<p>CLO4 (A3): ผู้เรียนมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงความซื่อสัตย์ เคารพความเห็นต่าง และยึดหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมจัดการ ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Applying พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): แสดงออก, ปฏิบัติ, ยึดมั่น, เคารพ</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>ไม่แสดงทัศนคติที่เหมาะสมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ไม่เคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง แสดงพฤติกรรมที่ไม่ซื่อสัตย์หรือขาดจรรยาบรรณ ไม่ให้ความสำคัญกับหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรม</p>	<p>แสดงทัศนคติที่เหมาะสมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในระดับพื้นฐาน ให้ความเคารพต่อความคิดเห็นที่แตกต่างพอสมควร ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมขั้นต่ำ แต่อาจยังไม่สม่ำเสมอหรือต้องการการเตือนในบางครั้ง</p>	<p>แสดงทัศนคติที่ดีเยี่ยมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เคารพและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างอย่างเปิดใจ แสดงความซื่อสัตย์และยึดมั่นในหลักจริยธรรมอย่างสม่ำเสมอ เป็นแบบอย่างที่ดีในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ</p>

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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/สร้างข้อตกลงเกี่ยวกับแนวทางการเรียนการสอนและกิจกรรม/ทดสอบก่อนเรียน บทที่ 1 บทนำสู่นวัตกรรมการจัดการ - ความหมายและความสำคัญของนวัตกรรมจัดการ - วิวัฒนาการของนวัตกรรมจัดการ	CLO1	3	ทฤษฎี - แจกเอกสารประกอบการสอนบรรยายด้วยสื่อ PowerPoint และ Canva กิจกรรม 1. บรรยาย + ชมวิดีโอตัวอย่างนวัตกรรมจัดการ 2. การอภิปรายเกี่ยวกับประสบการณ์และความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับนวัตกรรม	แบบทดสอบก่อนเรียน	TAW
2	บทที่ 1 (ต่อ) และบทที่ 2 - องค์ประกอบของนวัตกรรมจัดการ - ผลกระทบและความท้าทาย - ทฤษฎีนวัตกรรมคลาสสิก - ประเภทของนวัตกรรมจัดการ	CLO1	3	กิจกรรม 1. บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์แบบ Online หรือ Onsite 2. เอกสาร + วิเคราะห์กรณีศึกษา 3. ศึกษาด้วยตัวเอง	แบบฝึกหัดกลุ่ม (10 ข้อ)	TAW
3	บทที่ 2 (ต่อ) และบทที่ 3 - ระดับของการเปลี่ยนแปลงนวัตกรรม - แหล่งที่มาของความคิดนวัตกรรม - การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกและภายใน	CLO2	3	กิจกรรม 1. บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. เกมจำลองสถานการณ์การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมธุรกิจ		TAW
4	บทที่ 3 (ต่อ) - แรงขับเคลื่อนของนวัตกรรม - อุปสรรคต่อการสร้างนวัตกรรม - โอกาสจากการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม	CLO2	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. Lecture + แบ่งกลุ่มวิเคราะห์กรณีศึกษา 3. วิเคราะห์ทัศนคติในเกมจริง		TAW
5	บทที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ - กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ - เครื่องมือและวิธีการสร้างนวัตกรรม - การจัดการทีมนวัตกรรม	CLO3	3	กิจกรรม 1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. Team workshop การฝึกเทคนิค Design Thinking และ Brainstorming 4. กิจกรรมการใช้เครื่องมือ Business Model Canvas		TAW
6	บทที่ 4 (ต่อ) - การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ - การประเมินและคัดเลือกแนวคิดนวัตกรรม	CLO3	3	กิจกรรม งานกลุ่ม การวิเคราะห์และประเมินแนวคิดนวัตกรรมด้วยเครื่องมือต่างๆ	นำเสนอ SWOT	TAW
7	บทที่ 5 การนำนวัตกรรมจัดการไปใช้ - การวางแผนการนำนวัตกรรมไปใช้ - การจัดการการเปลี่ยนแปลง - ขั้นตอนการนำไปใช้จริง	CLO3	3	กิจกรรม 1. สอนในลักษณะแบบ online 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษาแนะนำเสนอ	การประเมินการสื่อสาร	TAW

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ลำดับที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
				4. การศึกษากรณีตัวอย่างการพัฒนาบุคลากร เพื่อรองรับนวัตกรรม		
8	สอบกลางภาค	CLO1-3	3	การประเมิน 1. ข้อสอบกลางภาค (เขียน/วิเคราะห์) - ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน - การวิเคราะห์กรณีศึกษา - การประยุกต์ใช้เครื่องมือ	สอบกลาง ภาค (M)	TAW
9	บทที่ 5 (ต่อ) และบทที่ 6 - การสร้างสมรรถนะและการพัฒนาบุคลากร - การสร้างระบบสนับสนุน - การเชื่อมโยงนวัตกรรมกับกลยุทธ์องค์กร	CLO2, CLO4	3	กิจกรรม 1. สอนในลักษณะแบบ online 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นวัตศึกษานำเสนอ 4. การศึกษากรณีตัวอย่างการพัฒนาบุคลากร เพื่อรองรับนวัตกรรม		TAW
10	บทที่ 6 (ต่อ) และบทที่ 7 - การพัฒนาแผนแม่บทนวัตกรรม - การจัดการผลงานและการสร้างมูลค่า - การปรับปรุงกระบวนการทำงาน - การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	CLO2, CLO3	3	กิจกรรม 1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดิทัศน์ 4. Workshop การสร้างแผนแม่บทนวัตกรรม	Q (10 ข้อ)	TAW
11	บทที่ 7 (ต่อ) และบทที่ 8 - การจัดการการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี - การจัดการข้อมูลและความรู้ - การออกแบบโครงสร้างองค์กรใหม่ - การสร้างทีมงานและการทำงานร่วมกัน	CLO2, CLO4	3	กิจกรรม 1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดิทัศน์ 4. การอภิปรายเรื่องจริยธรรมในการใช้ เทคโนโลยีและการจัดการข้อมูล		TAW
12	บทที่ 8 (ต่อ) และบทที่ 9 - การพัฒนาภาวะผู้นำแบบใหม่ - การจัดการประสิทธิภาพและการพัฒนา บุคลากร - การสร้างวัฒนธรรมนวัตกรรม - การปฏิรูประบบการสื่อสาร	CLO3, CLO4	3	กิจกรรม 1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. วิเคราะห์กรณีศึกษา การสร้างวัฒนธรรม นวัตกรรม 4. บรรยาย ถาม-ตอบ ผู้สอน		TAW
13	บทที่ 9 (ต่อ) และบทที่ 10 - การจัดการความหลากหลายและการรวมกลุ่ม - การจัดการการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม - การออกแบบระบบการวัดผลนวัตกรรม - เครื่องมือและวิธีการประเมินผล	CLO1-4	3	กิจกรรม 1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดิทัศน์ 4. การจัดทำโครงการนวัตกรรมจัดการ (เริ่มต้น)		WIC
14	บทที่ 10 (ต่อ) - การสร้างกระบวนการเรียนรู้องค์กร - การปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมการอย่าง ต่อเนื่อง - การสร้างความยั่งยืนของนวัตกรรม การนำเสนอโครงการ	CLO3, CLO4	3	กิจกรรม 1. การนำเสนอโครงการนวัตกรรมจัดการ + การวิเคราะห์และสะท้อนผลจากเพื่อนในชั้น 2. การประเมินการทำงานเป็นทีมและทัศนคติ ต่อการทำงานร่วมกัน	การประเมิน โครงการ และการ นำเสนอ (P)	WIC
15	การสรุปและการสะท้อนผลการเรียนรู้ - การบูรณาการความรู้ทั้งหมด	CLO1-4	3	กิจกรรม 1. แบบสะท้อนความรู้ แบบสัมภาษณ์		WIC

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
	- การเตรียมความพร้อมสำหรับการประยุกต์ใช้ในอนาคต - การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)			2. การเขียน Portfolio การเรียนรู้ส่วนบุคคล 3. การวางแผนการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้		
16	การเตรียม Portfolio และ Resume สำหรับ การประยุกต์ใช้นวัตกรรมจัดการ - การจัดทำ Portfolio ผลงานนวัตกรรม - การสร้าง Resume ที่เน้นทักษะด้าน นวัตกรรม - การเตรียมความพร้อมสำหรับโลกการทำงาน	CLO3, CLO4	3	กิจกรรม 1. Workshop การเขียน Portfolio และ Resume 2. การนำเสนอแผนการพัฒนาด้าน นวัตกรรม 3. การให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล 4. การแลกเปลี่ยนประสบการณ์และข้อเรียนรู้	การประเมิน Portfolio	WIC
17	สอบปลายภาค / ส่งรายงาน - การทบทวนความรู้ครบถ้วน - การประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาเชิง ซับซ้อน - การวิเคราะห์กรณีศึกษาเชิงบูรณาการ	CLO1-4	3	การประเมิน 1. สอบข้อเขียนหรือ Presentation - การวิเคราะห์กรณีศึกษาเชิงบูรณาการ - การเสนอแนวทางการสร้างนวัตกรรมใน องค์กร - การประเมินผลกระทบและความยั่งยืน	สอบปลาย ภาค F (40 ข้อ)	WIC

หมายเหตุ:

1. ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
2. ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น TAW : อาจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน
3. กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการ เรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียน (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ใน ชั้นเรียน (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)	10%	สัปดาห์ 2, 10	✓	✓		
การมอบหมายงาน (Assignments)	30%	สัปดาห์ 3, 6, 7, 11	✓	✓	✓	✓
โครงการและการนำเสนอ (Project)	20%	สัปดาห์ 14, 16		✓	✓	✓
สอบกลางภาค (Midterm)	20%	สัปดาห์ 8	✓	✓	✓	
สอบปลายภาค (Final)	20%	สัปดาห์ 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)	10%				6%	4%	-	-
แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมจัดการ	5%	2	บทที่ 1-2 ความหมายและทฤษฎีพื้นฐาน	10 ข้อเลือกตอบ (ใช้เวลา 15 นาที)	6 ข้อ	4 ข้อ	-	-
การจัดการนวัตกรรมเชิงกลยุทธ์	5%	10	บทที่ 6-7 กลยุทธ์และเทคโนโลยี	10 ข้อเลือกตอบ (ใช้เวลา 15 นาที)	4 ข้อ	6 ข้อ	-	-
การมอบหมายงาน (Assignments)	30%				7.5%	9%	9%	4.5%
การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมธุรกิจ	7.5%	3	วิเคราะห์องค์กรจริง สภาพแวดล้อมภายนอก (40%), ภายใน (35%), โอกาสและอุปสรรค (25%)	รายงาน 1,500-2,000 คำ	✓	✓	-	-
การประเมินและคัดเลือกแนวคิดนวัตกรรม	7.5%	6	ใช้เครื่องมือประเมิน (50%), การตัดสินใจ (30%), การปรับปรุง (20%)	การวิเคราะห์เปรียบเทียบ	-	✓	✓	-
การจัดทำแผนการนำนวัตกรรมไปใช้	7.5%	7	การวางแผน (40%), จัดการเปลี่ยนแปลง (35%), การติดตาม (25%)	แผนงาน รายละเอียด	-	-	✓	✓
การวิเคราะห์จริยธรรมและผลกระทบ	7.5%	11	ประเด็นจริยธรรม (45%), แนวทางจัดการ (35%), การสะท้อน (20%)	รายงานวิเคราะห์	-	✓	-	✓
โครงการและการนำเสนอ (Project)	20%				-	6%	8%	6%
โครงการกลุ่มการพัฒนานวัตกรรม	15%	14	การระบุปัญหา (20%), การออกแบบ (30%), การวางแผน (25%), การนำเสนอ (25%)	งานกลุ่ม 4-5 คน, นำเสนอ 20 นาที	-	✓	✓	✓
Portfolio การเรียนรู้	5%	16	การรวบรวมผลงาน (40%), การสะท้อน (35%), แผนพัฒนา (25%)	Portfolio รายบุคคล	-	-	✓	✓
สอบกลางภาค (Midterm)	20%				8%	7%	5%	-
สอบข้อเขียนครอบคลุมบทที่ 1-5	20%	8	เลือกตอบ 20 ข้อ (10 คะแนน) บทที่ 1-2 (8 ข้อ), บทที่ 3 (7 ข้อ), บทที่ 4-5 (5 ข้อ)	ใช้เวลา 2 ชั่วโมง	✓	✓	✓	-
			อธิบาย 3 ข้อ (10 คะแนน) กรณีศึกษา (4 คะแนน), เครื่องมือ (3 คะแนน), การวางแผน (3 คะแนน)					

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สอบปลายภาค (Final)	20%				6%	5%	5%	4%
สอบข้อเขียน ครอบคลุมบทที่ 1-10	20%	17	เลือกตอบ 25 ข้อ (12.5 คะแนน) ทฤษฎี (5 ข้อ), สภาพแวดล้อม (4 ข้อ), การพัฒนา (4 ข้อ), กลยุทธ์ (4 ข้อ), เทคโนโลยี (3 ข้อ), องค์กร (3 ข้อ), การประเมิน (2 ข้อ)	ใช้เวลา 3 ชั่วโมง	✓	✓	✓	✓
			กรณีศึกษาบูรณาการ 1 ข้อใหญ่ (7.5 คะแนน) การวิเคราะห์ปัญหา การเสนอ นวัตกรรม การวางแผนนำไปใช้ การประเมินผลกระทบ					

4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน
54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน
50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อยกว่า 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 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 สำหรับการระดมสมองและการทำ Mind Mapping แบบออนไลน์

Google Workspace for Education สำหรับการทำงานร่วมกันและการแบ่งปันเอกสาร

1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สำหรับการศึกษาดูงานการพัฒนานวัตกรรมในพื้นที่แสดงนวัตกรรมและเทคโนโลยี 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 วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

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> หนังสือที่นำเสนอกรณีศึกษาและเครื่องมือล่าสุดสำหรับการจัดการนวัตกรรมในโลกที่เป็นดิจิทัลและอัจฉริยะ

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

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

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

- การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา
 การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้รับผิดชอบ

หลักสูตรนั้น

- อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4
 การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา
 อื่นๆ (ระบุ) ...



อาจารย์ ดร.ธวัชชัย สุ่เฟื่อน
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา
วันที่ 25 พฤษภาคม 2568