

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## รายละเอียดของรายวิชา

### Course Specification (TQF3/OBE3)

#### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### Section 1 General Information

#### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
อังกฤษ Advanced Event Management

#### 2. จำนวนหน่วยกิต

3(1-4-4) หน่วยกิต

#### 3. หมวดวิชา

หมวดวิชาบังคับ

#### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ดร.วิชา ชันคำ

อาจารย์ผู้สอน : ดร.วิชา ชันคำ

สถานที่ติดต่อ : อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

#### 5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ชั้นปีที่ 1

#### 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 ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์  
มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนางาน เพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
วิชานี้มุ่งเน้นทักษะเชิง วิชาชีพในการจัดอีเวนต์ที่ ตอบโจทย์ตลาดงานจริง การบริหารจัดการ การ วางแผนกลยุทธ์ และการ สื่อสาร	วิชานี้ นักศึกษาจะได้เตรียม ความพร้อมทำงานใน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เสริมศักยภาพในการเป็นผู้ จัดงานมืออาชีพที่คำนึงถึง ความยั่งยืนการเข้าถึงของ ชุมชน และ การใช้ ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า	วิชานี้ มีการบูรณาการการ ทำงานเป็นทีม การคิด วิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยี เพื่อออกแบบอีเวนต์ และ การฝึกปฏิบัติจริงภายใต้ ความรับผิดชอบที่สะท้อน จริยธรรมวิชาชีพ	เน้นการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น โปรแกรมออกแบบ งานอีเวนต์ การตลาด ออนไลน์ และการวัดผล ตอบรับจากผู้ร่วมงานผ่าน แพลตฟอร์มดิจิทัล

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
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

บูรณาการองค์ความรู้ที่หลากหลาย บทบาทและความสำคัญของการออกแบบงานอีเวนต์ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เข้าใจในระเบียบการและพื้นฐานการจัดการ การเตรียมความพร้อมด้านสถานที่ อุปกรณ์ บุคลากร และแผนการบริการในงานจัดเลี้ยง การควบคุมต้นทุนและคุณภาพการบริการ

##### ภาษาอังกฤษ

Integration of diversified knowledge in event building, role and importance of event design, creation process, understanding of regulation and fundamental management, preparation of event site, material, staff and plan for ceremony, cost control and quality of service

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

ประเภทรายวิชา  บรรยาย  ฝึกปฏิบัติ

#### 3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

- 3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
- 3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

#### 4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

- 4.1 เพื่อพัฒนาทักษะในการวางแผนและออกแบบอีเวนต์ระดับมืออาชีพ
- 4.2 เพื่อส่งเสริมความสามารถในการบริหารจัดการทรัพยากรและงบประมาณในอีเวนต์ขนาดใหญ่หรือซับซ้อน
- 4.3 เพื่อเสริมสร้างทักษะการบริหารความเสี่ยงและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการจัดอีเวนต์
- 4.4 เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร การประสานงาน และการบริหารทีมงานในบริบทของอีเวนต์จริง
- 4.5 เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการประเมินผลอีเวนต์ และนำผลการประเมินไปปรับปรุงในอนาคต

#### 5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 (U) อธิบายการวางแผนและออกแบบอีเวนต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์กลุ่มเป้าหมาย และแนวคิดสร้างสรรค์

CLO 2 (R) เข้าใจการจัดการทรัพยากรรวมถึงงบประมาณของอีเวนต์ขนาดใหญ่หรือซับซ้อนได้อย่างเหมาะสม

CLO 3 (U) อธิบายความเสี่ยงและเลือกใช้แนวทางการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์จริง

CLO 4 (U) ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร ประสานงาน และบริหารทีมงานได้อย่างมืออาชีพภายใต้บริบทของการทำงานจริงในอีเวนต์

CLO 5 (U) อธิบายการจัดอีเวนต์ได้อย่างเป็นระบบทำงานเป็นทีมและสามารถใช้ข้อมูลการประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดอีเวนต์ในอนาคตและรับผิดชอบต่อสังคม

#### 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 3 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	✓		✓	

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 4 ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม		✓		
PLO 5 แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม			✓	
PLO 6 สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบต่อเพื่อนร่วมงาน นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต				✓

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 1 อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม	✓		✓		✓
PLO 2 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม		✓			
PLO 3 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต					
PLO 4 ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม				✓	
PLO 5 แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม					✓
PLO6 สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบต่อเพื่อนร่วมงาน นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต					

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1 (U) อธิบายการวางแผนและออกแบบอีเวนท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และแนวคิดสร้างสรรค์		✓					2	2

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

CLO2 (R) เข้าใจการจัดการทรัพยากรรวมถึงงบประมาณของอีเวนต์ขนาดใหญ่หรือซับซ้อนได้อย่างเหมาะสม	✓						2	2
CLO3 (U) อธิบายความเสี่ยงและเลือกใช้แนวทางการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์จริง		✓					2	2
CLO4 (U) ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารประสานงาน และบริหารทีมงานได้อย่างมืออาชีพภายใต้บริบทของการทำงานจริงในอีเวนต์		✓					2	2
CLO5 (U) อธิบายการจัดอีเวนต์ได้อย่างเป็นระบบทำงานเป็นทีมและสามารถใช้ข้อมูลการประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดอีเวนต์ในอนาคตและรับผิดชอบต่อสังคม		✓					2	2

*Cognitive Domain*

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

*Psychomotor Domain*

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

*Affective Domain*

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

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

---

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูก  
ออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

### 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	อธิบายการวางแผนและออกแบบอีเวนท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และแนวคิดสร้างสรรค์ - การบรรยายร่วมกับการอภิปรายกรณีศึกษา - การวิเคราะห์ตัวอย่างจริง - การระดมความคิดในกลุ่ม	- แบบทดสอบปลายหน่วย - รายงานการวิเคราะห์กรณีศึกษา - การนำเสนอแผนออกแบบอีเวนท์
CLO 2	S	เข้าใจการจัดการทรัพยากรรวมถึงงบประมาณของอีเวนท์ขนาดใหญ่หรือซับซ้อนได้อย่างเหมาะสม - การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) - การจำลองสถานการณ์การจัดงบประมาณ	- โจทย์ปัญหาให้คำนวณและวางแผนทรัพยากร - แบบฝึกหัดจัดทำงบประมาณ
CLO 3	S	อธิบายความเสี่ยงและเลือกใช้แนวทางการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์จริง - การจำลองสถานการณ์ (Simulation) - การวิเคราะห์กรณีศึกษาฉุกเฉิน - การอภิปรายกลุ่ม	- การประเมินการแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง - รายงานการวิเคราะห์ความเสี่ยง
CLO 4	S	ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร ประสานงาน และบริหารทีมงานได้อย่างมืออาชีพภายใต้บริบทของการทำงานจริงในอีเวนท์ - การทำงานเป็นทีมด้วยเครื่องมือดิจิทัล - การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ	- การประเมินการทำงานกลุ่ม - การสังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยี - รายงานผลการทำงาน
CLO 5	E-C	อธิบายการจัดอีเวนท์ได้อย่างเป็นระบบ ทำงานเป็นทีมและสามารถใช้ข้อมูลการประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดอีเวนท์ในอนาคตและรับผิดชอบต่อสังคม	- โครงการงานจัดอีเวนท์จริง - การประเมินตนเองและเพื่อน

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

	- การเรียนรู้โดยใช้โครงงาน - การสะท้อนผล	- แบบประเมินความรับผิดชอบต่อสังคม
--	---	-----------------------------------

\* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

\* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

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

<p><b>CLO 1:</b> (U) อธิบายการวางแผนและออกแบบอีเวนท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และแนวคิดสร้างสรรค์</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>อธิบายได้ไม่ครบหรือคลุมเครือ ไม่สามารถเชื่อมโยงแนวคิดกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน ขาดองค์ประกอบสำคัญ</p>	<p>อธิบายองค์ประกอบหลักได้ครบถ้วน สามารถเชื่อมโยงแนวคิดกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายได้ในระดับที่เหมาะสม มีการใช้ตัวอย่างแต่ยังขาดความคิดสร้างสรรค์บางประการ</p>	<p>อธิบายองค์ประกอบได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้ง มีการวิเคราะห์แนวคิดสร้างสรรค์เชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน พร้อมตัวอย่างที่แสดงถึงความเข้าใจและความคิดสร้างสรรค์</p>

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

<p><b>CLO 2: (R)</b> เข้าใจการจัดการทรัพยากรรวมถึงงบประมาณของอีเวนท์ขนาดใหญ่หรือซับซ้อนได้อย่างเหมาะสม ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Remembering พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถอธิบายองค์ประกอบหลักของการจัดการทรัพยากรและงบประมาณในอีเวนท์ได้ หรือให้ข้อมูลไม่ถูกต้อง/ไม่ครบถ้วน มีความเข้าใจคลาดเคลื่อน</p>	<p>สามารถอธิบายองค์ประกอบพื้นฐานของการจัดการทรัพยากรและงบประมาณในอีเวนท์ได้อย่างถูกต้อง แม้จะยังไม่ครอบคลุมทุกด้านหรือยังขาดตัวอย่างที่ชัดเจน</p>	<p>อธิบายได้อย่างชัดเจนและแม่นยำ ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการจัดการทรัพยากรและงบประมาณ มีการยกตัวอย่างที่เหมาะสมและแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในบริบทของอีเวนท์ขนาดใหญ่หรือซับซ้อน</p>

<p><b>CLO 3: (U)</b> อธิบายความเสี่ยงและเลือกใช้แนวทางการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์จริง ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถอธิบายประเภทของความเสี่ยงได้หรืออธิบายผิดเลือกแนวทางการแก้ปัญหาไม่เหมาะสมหรือไม่สามารถอธิบายเหตุผลได้ไม่</p>	<p>อธิบายประเภทของความเสี่ยงได้ในระดับพื้นฐานเลือกแนวทางการแก้ปัญหาได้พอสมควร พร้อมมีเหตุผลสนับสนุนมีการเชื่อมโยง</p>	<p>อธิบายประเภทของความเสี่ยงได้อย่างครบถ้วน ชัดเจน และลึกซึ้งเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพสูง พร้อมอธิบายเหตุ</p>

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

มีความเชื่อมโยงระหว่างความเสี่ยงกับการแก้ไขปัญหา	ความเสี่ยงกับแนวทางแก้ไขในระดับพอใช้	ผลได้อย่างมั่นใจและมีตัวอย่างประกอบเชื่อมโยงความเสี่ยงกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบและมีตรรกะ
--	--------------------------------------	--

**CLO 4:** (U) ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร ประสานงาน และบริหารทีมงานได้อย่างมืออาชีพภายใต้บริบทของการทำงานจริงในอีเวนต์

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%)
ไม่สามารถเลือกหรือใช้เครื่องมือเทคโนโลยีที่เหมาะสมในกาสื่อสารหรือประสานงานทีมได้ไม่เข้าใจบทบาทของเครื่องมือดิจิทัลในการบริหารจัดการงานอีเวนต์ขาดการมีส่วนร่วมในการสื่อสารในทีม	สามารถเลือกและใช้เครื่องมือพื้นฐานในการสื่อสารและบริหารงานได้แสดงความเข้าใจบทบาทของเทคโนโลยีในสถานการณ์จริงได้อย่างชัดเจนมีส่วนร่วมในการประสานงานทีมได้ในระดับพอใช้	ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารและบริหารทีมได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพอธิบายเหตุผลของการเลือกใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนและเหมาะสมตามบริบทมีความคิดริเริ่มในการนำเทคโนโลยีมาเสริมประสิทธิภาพทีม

**CLO 5:** (U) อธิบายการจัดอีเวนต์ได้อย่างเป็นระบบ ทำงานเป็นทีมและสามารถใช้ข้อมูลการประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดอีเวนต์ในอนาคตและรับผิดชอบต่อสังคม

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): analysis

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation	Meet Expectation	Exceeds Expectation

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ขาดความเข้าใจในขั้นตอนการจัดอีเวนท์ ไม่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ขาดความรับผิดชอบ	อธิบายขั้นตอนการจัดอีเวนท์ได้ถูกต้องในระดับพื้นฐานทำงานร่วมกับทีมได้บ้าง มีบทบาทชัดเจนในบางส่วนของงาน	อธิบายได้ครบถ้วน ถ้าดับเป็นระบบ มีการเชื่อมโยงแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจนทำงานร่วมกับทีมได้ดี มีบทบาทสำคัญในการวางแผนและตัดสินใจร่วม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.3 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

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

3.5 มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม และแนวคิดของผู้ประกอบการ

4.1 มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย โดยสอดคล้องกับการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและวัตถุประสงค์การเรียนการสอน

4.2 นโยบายการประเมินผู้เรียน 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

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

---

4.6 มีการบ่อนกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที

4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา ESM2105  
 ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

### Section 4 Lesson Plan and Assessments

#### 1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
1	คำอธิบายรายวิชา/สร้างข้อตกลงเกี่ยวกับแนวการเรียนการสอนและ กิจกรรม/ทดสอบก่อนเรียน แนะนำรายวิชา และแนวคิดการจัดอีเวนต์ระดับมืออาชีพ	CLO1	3	ทฤษฎี – แจกเอกสารประกอบการสอน บรรยายด้วยสื่อ power point Canva 1. นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ 2. เรียนแบบ Onsite 3. บรรยาย-เอกสารประกอบการสอน		WIC
2	วิเคราะห์ประเภทของอีเวนต์และ กลุ่มเป้าหมาย	CLO1-2	3	1.บรรยายด้วยสื่อ Canva นำเสนอด้วย สื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. กรณีศึกษา	แบบฝึกหัดกลุ่ม	WIC
3	วางแผนกลยุทธ์การจัดอีเวนต์ Branding และ Concept	CLO2	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canvaปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. Workgroup Workshop		WIC
4	การบริหารโครงการอีเวนต์	CLO2-3	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. Lecture + แบ่งกลุ่มวิเคราะห์ กรณีศึกษา 3. ใบงาน		WIC
5	งบประมาณและการเงินในงานอีเวนต์	CLO3	3	1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. สอนใช้ Excel/Google Sheets ตัวอย่างกรณีจริง		WIC

รหัสวิชา ESM2105  
 ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ฝั่งการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
6	สอบกลางภาค	CLO1-2	3	สอบข้อเขียน	M (10 ข้อ)	WIC
7	การตลาดและประชาสัมพันธ์งานอีเวนต์	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online/ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. วิเคราะห์สื่อจริง	Quiz	WIC
8	การบริหารทีมงานและอาสาสมัคร	CLO3	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canvaปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. จำลองสถานการณ์แบ่งกลุ่มอภิปราย	กิจกรรมกลุ่ม	WIC
9	การบริหารความเสี่ยงและการจัดการเหตุการณ์ฉุกเฉิน	CLO3	3	1. สอนในลักษณะแบบ online 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษาแนะนำเสนอ 4. บรรยาย + Workshop เอกสารและ คลิปวิดีโอ		WIC
10	เทคโนโลยีสำหรับงานอีเวนต์	CLO	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดิทัศน์ 4. ทดลองใช้งานจริง	Q (10 ข้อ)	WIC
11	การออกแบบประสบการณ์ผู้ร่วมงาน	CLO4-5	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดิทัศน์ 4. กรณีศึกษา		WIC
12	การเลือกสถานที่และการตกแต่งงาน	CLO5	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. ลงพื้นที่จริง		WIC

รหัสวิชา ESM2105  
 ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
				4. บรรยาย,ถาม-ตอบ ผู้สอน		
13	การจัดการผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	CLO3	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดีทัศน์ 4. Mind Mapping		WIC
14	การประเมินผลและรายงานหลัง งานอีเวนต์	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. วิเคราะห์กรณีจริงเขียนรายงานผล 4. บรรยาย,ถาม-ตอบ ผู้สอน ยกตัวอย่าง (กรณีศึกษา)	Quiz + ส่ง รายงาน	WIC
15	สรุปแผนงานอีเวนต์ (Project Pitch)	CLO1-5	3	1. P (Presentation) แบบกลุ่ม	นำเสนอผลงาน	WIC
16	นำเสนอผลงาน Final Project	CLO1-5	3	1. P (Presentation) แบบกลุ่ม	นำเสนอผลงาน	WIC
17	สอบปลายภาค	CLO2-4	3	สอบข้อเขียน + วิเคราะห์	F (40 ข้อ)	WIC

หมายเหตุ:

1. ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
2. ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น WIC : อาจารย์ ดร.วิชา ชันคำ
3. กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียน (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง
4. ระบุตัวย่อผังการทดสอบ เช่น Q: แบบทดสอบย่อย (Quiz) A: การมอบหมายงาน (Assignments) M: การทดสอบกลางภาค (Midterm)

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## 2. แผนการประเมิน (ระบุสัดส่วนที่ประเมิน)

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

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

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย	10%	3 ข้อ				
การมอบหมายงานเป็นงานเขียนหรือโปรเจกต์ที่นักศึกษาต้องทำเอง			✓			
โครงการที่มีการนำเสนอจะช่วยให้แก่นักเรียนฝึกทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสาร.				✓		
การมอบหมายงาน	30%		✓	✓		
โครงการและการนำเสนอ	20%	✓	✓	✓		
สอบกลางภาค	20%	✓	✓		✓	
สอบปลายภาค	20%	✓	✓	✓	✓	✓

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

#### 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 ESM2105  
 ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 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

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

### 1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

1.1 เอกสารประกอบการสอน วิชา ชั้นคำ (2565). รายวิชา ESM1205 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดอีเวนท์ กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 193 หน้า

1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ วิชา ชั้นคำ รายวิชา (2566) หลักการตลาด (2566) ศูนย์สื่อสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เลขที่ 1 ถนนอุทองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 จำนวนหน้า 272 หน้า

1.3 ห้องปฏิบัติการ ห้องปฏิบัติการอีสปอร์ต

1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์ -

1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์ -

### 2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

- [https://ssrudlp.ssrุ.ac.th/](https://ssrudlp.ssrु.ac.th/)

- Google Classroom

### 3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

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

3.1 <https://library.ssrุ.ac.th/th/home>

### 4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

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

4.2 ชื่องานวิจัย บุพปัจจัยในการสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-Sport ของนักศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

---

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

รหัสวิชา ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนต์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## 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 ESM2105  
ชื่อรายวิชา การจัดอีเวนท์ขั้นสูง  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

อื่นๆ (ระบุ) ...

#### 5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4
- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา
- อื่นๆ (ระบุ) ...



อาจารย์ ดร.วิชา ชันคำ  
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา  
วันที่ 27 เมษายน 2568