



รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณฑ์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย ESM1208 ผลิตภัณฑ์เกม
อังกฤษ Gaming Products

2. จำนวนหน่วยกิต 3(3-0-6) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา หมวดวิชาบังคับ

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 2 ปีการศึกษา 2568 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 ห้อง 37311 วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

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

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตรหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์
มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วย ตนเองในการปฏิบัติและการ ปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการ ประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
รายวิชา ESM1208 สร้าง ความรู้และทักษะด้าน ผลิตภัณ์เกม ทั้งผลิตภัณ์ ในเกม อุปกรณ์เกม และ อุปกรณ์เสริมสำหรับอีสปอร์ต ช่วยให้นักศึกษามีความเข้าใจ เชิงลึกเกี่ยวกับอุตสาหกรรม สินค้า กลไกตลาด และความ ต้องการของผู้บริโภค สามารถพัฒนาทักษะ วิเคราะห์สินค้า ออกแบบ ต่อ ยอด และประเมินคุณค่าเชิง ธุรกิจของผลิตภัณ์เกม นำไปสู่การประกอบอาชีพได้ จริงในธุรกิจเกม อีสปอร์ต และสื่อดิจิทัล	สนับสนุนเป้าหมาย SDG 4 (Quality Education) และ SDG 8 (Decent Work and Economic Growth) โดย การพัฒนาความรู้ทางวิชาชีพ ด้านเกมและอีสปอร์ตอย่าง เป็นระบบ สร้างทักษะการ ทำงานยุคใหม่และทักษะ ดิจิทัลที่จำเป็นต่อ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ช่วย ให้นักศึกษาสามารถ สร้างสรรค์ผลิตภัณ์ที่ตอบ โจทย์ผู้บริโภค เพิ่มโอกาส ทางอาชีพและการเติบโตทาง เศรษฐกิจ รองรับเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ของประเทศ	รายวิชานี้ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน การค้นคว้า ทดลองใช้ผลิตภัณ์ เกม การวิเคราะห์ตลาด การ พัฒนาแนวคิดสินค้า และการ ปฏิบัติงานจริง นักศึกษาฝึก กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดรับเทคโนโลยีใหม่ เข้าใจ แนวโน้มอุตสาหกรรมเกมที่ เปลี่ยนแปลงเร็ว ส่งเสริมการ เรียนรู้ต่อเนื่องเพื่อพัฒนา ความสามารถให้สอดคล้องกับ ทักษะอาชีพในอนาคต	รายวิชาเสริมสร้างความรู้ เกี่ยวกับผลิตภัณ์ดิจิทัล อุปกรณ์เกม เทคโนโลยีอี สปอร์ต อุปกรณ์เสริม และ แพลตฟอร์มเกมออนไลน์ ช่วย ให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง เหมาะสม เข้าใจการทำงาน ของผลิตภัณ์ เกมดิจิทัล และ อุปกรณ์ต่าง ๆ พร้อม ประยุกต์ใช้เพื่อการสร้างสรรค ผลงานในอนาคต

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

ผลิตภัณ์ท์วีดีโอเกม ผลิตภัณ์ท์เกมรวมถึงผลิตภัณ์ท์ส่วนเสริมภายในเกม อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นหรือปริโภคสื่อวีดีโอเกม อุปกรณ์ในการเล่นเกมและอุปกรณ์เสริมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต

ภาษาอังกฤษ

Gaming products including in-app accessories, gaming gears and accessories for eSports competition

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)

ให้คำปรึกษาทางวิชาการแก่นักศึกษาอย่างต่อเนื่องสัปดาห์ละไม่น้อยกว่า 1 ชั่วโมง โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาสอบถามเรื่องการเรียน แผนการศึกษา การลงทะเบียน ปัญหาการเรียนรู้ รวมถึงแนวทางพัฒนาศักยภาพรายบุคคล เพื่อให้เกิดการติดตามความก้าวหน้าและสนับสนุนให้สำเร็จการศึกษาตามเป้าหมาย

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ระบบ DLP, Google Meet, Line Official, และ Google Calendar ในการนัดหมาย ติดตามผล ให้คำปรึกษาออนไลน์ และส่งเอกสาร/คำแนะนำแบบเรียลไทม์ ทำให้การสื่อสารคล่องตัวและช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงการให้คำปรึกษาได้สะดวกยิ่งขึ้น

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตรหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

4.1 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจประเภท รูปแบบ และพัฒนาการของผลิตภัณ์ท์เกมและผลิตภัณ์ท์วีดีโอเกม รวมถึงโครงสร้างของสินค้าในอุตสาหกรรมเกมทั้งเกมหลักและส่วนเสริมภายในเกม

4.2 เพื่อให้ศึกษามีความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นหรือบริโภคสื่อวีดีโอเกม เช่น เกม คอนโทรลเลอร์ อุปกรณ์ต่อพ่วง เครื่องเกม และอุปกรณ์สำหรับประสบการณ์การเล่นที่สมบูรณ์

4.3 เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ เลือกใช้ และประเมินคุณค่าของอุปกรณ์เกมและอุปกรณ์เสริมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต ให้เหมาะสมกับประเภทเกมและการใช้งานจริงในอุตสาหกรรม

4.4 เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านตลาดผลิตภัณ์ท์เกม ทำให้นักศึกษาสามารถมองเห็นโอกาสทางธุรกิจ เข้าใจความต้องการของผู้บริโภค แนวโน้มเทคโนโลยี และความนิยมของผลิตภัณ์ท์ในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

4.5 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ในการออกแบบ พัฒนา หรือคัดเลือกผลิตภัณ์ท์เกม สำหรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตหรือการประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพิ่มมูลค่าและสร้างประสบการณ์ที่มีคุณภาพแก่ผู้เล่นหรือผู้ชม

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO1 ด้านความรู้ นักศึกษาอธิบายประเภท ลักษณะ และองค์ประกอบของผลิตภัณ์ท์เกมได้อย่างถูกต้อง รวมถึงผลิตภัณ์ท์วีดีโอเกม ผลิตภัณ์ท์เสริมภายในเกม อุปกรณ์เกม และอุปกรณ์สำหรับอีสปอร์ต

CLO2 ด้านทักษะปฏิบัติ นักศึกษาวิเคราะห์และจำแนกคุณสมบัติของผลิตภัณ์ท์เกมและอุปกรณ์เสริมที่เหมาะสมต่อการใช้งานในสถานการณ์ต่าง ๆ ของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตได้อย่างเป็นระบบ

CLO3 ด้านการคิดวิเคราะห์ นักศึกษาประเมินคุณค่า มาตรฐาน คุณภาพ และความเหมาะสมของอุปกรณ์เกมและอุปกรณ์อีสปอร์ต โดยใช้เกณฑ์ด้านเทคนิค ประสบการณ์ผู้เล่น และความต้องการของตลาด

CLO4 ด้านทักษะดิจิทัล นักศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการค้นคว้า เปรียบเทียบข้อมูลผลิตภัณ์ท์เกม และนำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วยสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและเป็นมืออาชีพ

CLO5 ด้านคุณธรรมและการทำงานร่วมกัน นักศึกษาปฏิบัติงานอย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เคารพสิทธิ และทำงานร่วมกับผู้อื่นในการศึกษาและคัดเลือกผลิตภัณ์ท์เกมหรืออุปกรณ์อีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

6. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes – PLOs)

และ

รายวิชา	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4
CIM1202 นวัตกรรมจัดการ	U	A1	A2	A2,A3
CLO1 (U) ผู้เรียนสามารถอธิบายประเภท ลักษณะ และองค์ประกอบของผลิตภัณ์ท์เกม อุปกรณ์เกม และอุปกรณ์อีสปอร์ตได้อย่างถูกต้อง				
CLO2 (A1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และจำแนกผลิตภัณ์ท์เกมและอุปกรณ์เสริมตามการใช้งาน ความเหมาะสม และคุณลักษณะด้านเทคนิคได้อย่างเป็นระบบ				
CLO3 (A2) ผู้เรียนสามารถประเมินคุณค่า คุณภาพ และความเหมาะสมของผลิตภัณ์ท์เกมหรืออุปกรณ์อีสปอร์ตโดยอ้างอิงหลักเกณฑ์ทางเทคนิคและความต้องการของผู้ใช้ได้				
CLO4 (A2, A3) ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการค้นคว้า เปรียบเทียบข้อมูล และนำเสนอผลการวิเคราะห์ผลิตภัณ์ท์เกมได้อย่างเหมาะสม				
CLO5 (A3) ผู้เรียนแสดงความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เคารพลิขสิทธิ์ และปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นในการศึกษาและเลือกผลิตภัณ์ท์เกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ				

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs)

ตารางแสดงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

ลำดับที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
		R	U	Ap	An	Ev	C		
PLO1	ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและองค์ประกอบของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต รวมถึงประเภทผลิตภัณ์ท์เกม อุปกรณ์เกม เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และบริบททางธุรกิจของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล	✓	✓		✓			1	1
PLO2	ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล วิเคราะห์และประเมินปัญหาในการใช้งานผลิตภัณ์ท์เกม/อุปกรณ์เกม และประยุกต์ใช้ทักษะเพื่อแก้ปัญหาหรือปรับปรุงงานในบริบทองค์กรได้		✓	✓	✓	✓		1, 2, 3	2, 4
PLO3	ผู้เรียนสามารถประเมินคุณภาพ มาตรฐาน ความเหมาะสมของผลิตภัณ์ท์เกมหรือ			✓	✓	✓	✓	2, 3	3

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ลำดับที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
		R	U	Ap	An	Ev	C		
	นวัตกรรมที่เกี่ยวข้อง ตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ และสร้างสรรค์แนวทางใหม่เพื่อตอบโจทย์อุตสาหกรรม								
PLO4	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย เคารพสิทธิ เคารพความคิดเห็นผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และสามารถทำงานร่วมกับทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพในบริบทเกมและอีสปอร์ต							1	1, 2, 4

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหมวดวิชาเฉพาะด้าน

รหัสวิชา / ชื่อวิชา	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CIM1202 นวัตกรรมจัดการ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1, 2, 3	3, 4, 5

Cognitive Domain

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

Psychomotor Domain

- เลียนแบบ
- ทำตามคำสั่ง
- ทำเพื่อความถูกต้อง
- ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อเนื่อง
- ทำได้เหมือนธรรมชาติ

Affective Domain

- การรับ
- การตอบสนอง
- การให้ค่านิยม
- การจัดรวบรวม
- การพัฒนาลักษณะนิสัยจากค่านิยม

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต
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	ระบุผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	ใช้การอภิปรายและยกตัวอย่างผลิตภัณ์ท์เกมจริงเพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจประเภท ลักษณะ และองค์ประกอบของผลิตภัณ์ท์ ผู้สอนให้คำอธิบายเพิ่มเติมเป็นรายบุคคลพร้อมให้ข้อเสนอแนะอย่างสม่ำเสมอเพื่อปรับความเข้าใจของผู้เรียน	ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน การสอบปรนัย/อัตนัย และการถามตอบในชั้นเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจอย่างแท้จริง รวมทั้งประเมินการมีส่วนร่วมในการอภิปรายเพื่อสะท้อนระดับความเข้าใจของผู้เรียน
CLO 2	S	จัดกิจกรรมการทดลองใช้อุปกรณ์เกมและผลิตภัณ์ท์จริง ผู้เรียนปฏิบัติตามขั้นตอนและฝึกแยกแยะคุณสมบัติสินค้าพร้อมรับคำแนะนำที่จากผู้สอนเพื่อแก้ไขความผิดพลาดและปรับความสามารถในการประเมินผลิตภัณ์ท์ได้อย่างถูกต้อง	ประเมินด้วยแบบตรวจสอบทักษะปฏิบัติ (Performance Checklist) รายงานการวิเคราะห์ผลิตภัณ์ท์ และการสาธิตการจำแนกอุปกรณ์เกมอย่างเป็นระบบโดยดูจากความถูกต้อง ความเหมาะสม และความแม่นยำในการอธิบายเหตุผล
CLO 3	C	ใช้การเรียนรู้แบบใช้โครงข่ายท้าทายให้ผู้เรียนวิเคราะห์คุณค่ามาตรฐาน และความเหมาะสมของผลิตภัณ์ท์เกมในมุมมองด้านเทคนิคและด้านตลาด ผู้สอนให้ผลป้อนกลับเชิงลึกเป็นรายกลุ่มเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีระบบและมีเหตุผล	การประเมินโครงงานและการนำเสนอผลงาน การประเมินความคิดสร้างสรรค์และความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติของนวัตกรรมที่นำเสนอ การประเมินทักษะการนำเสนอและการสื่อสาร
CLO 4	S / C	ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลผลิตภัณ์ท์เกมจากแหล่งข้อมูลดิจิทัล วิเคราะห์เนื้อหา และจัดทำสื่อดิจิทัล เช่น อินโฟกราฟิก หรือสื่อประกอบการวิเคราะห์ ผู้สอนให้ผลป้อนกลับเป็นรายชิ้นงานผ่านระบบออนไลน์ เพื่อปรับปรุงทักษะการใช้เทคโนโลยีให้มีประสิทธิภาพ	ประเมินจากงานสื่อดิจิทัล รายงานออนไลน์ และงานนำเสนอ โดยดูจากความถูกต้องของข้อมูล ความเป็นระบบความสวยงาม ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม พร้อมทั้งประเมินความคิดเชิงวิเคราะห์ที่สะท้อนผ่านงานดังกล่าว
CLO 5	E	ใช้กิจกรรมกลุ่มและการอภิปรายเพื่อเสริมสร้างความรู้สึกรับผิดชอบ จริยธรรม การเคารพสิทธิ และการทำงานร่วมกัน ผู้สอนให้ผลป้อนกลับด้านทัศนคติอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนานิสัยที่ดีตามค่านิยมวิชาชีพในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	ประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน การทำงานกลุ่ม การตรงต่อเวลา การปฏิบัติตามกติกา Peer Evaluation และ Self-Assessment เพื่อวัดความตระหนักรู้ด้านจริยธรรม การรับผิดชอบ และการให้คุณค่าต่อการทำงานร่วมกัน

* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C I T

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

<p>CLO1 (K): อธิบายประเภทและองค์ประกอบของผลิตภัณ์เกม ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understanding พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): อธิบาย, ระบุ, บรรยาย</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>อธิบายประเภทผลิตภัณ์เกมได้ คลาดเคลื่อน ไม่ถูกต้อง หรือขาดความ เข้าใจพื้นฐานอย่างชัดเจนไม่สามารถ ระบุองค์ประกอบหรือคุณลักษณะ สำคัญของผลิตภัณ์เกมได้</p>	<p>อธิบายประเภทผลิตภัณ์เกมได้ ถูกต้องในระดับพื้นฐาน พร้อม ยกตัวอย่างที่เหมาะสมสามารถอธิบาย องค์ประกอบของผลิตภัณ์เกมได้ ครบถ้วนในระดับมาตรฐาน</p>	<p>อธิบายประเภทและองค์ประกอบ ผลิตภัณ์เกมได้อย่างลุ่มลึก พร้อม เชื่อมโยงบริบทการใช้งานจริงอย่าง ชัดเจนยกตัวอย่างที่หลากหลายและ วิเคราะห์เหตุผลประกอบได้อย่าง ถูกต้องและมีตรรกะ</p>

<p>CLO2 (S): วิเคราะห์และจำแนกผลิตภัณ์เกมตามคุณสมบัติ ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Applying พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): วิเคราะห์, จำแนก, เปรียบเทียบ</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>วิเคราะห์ผลิตภัณ์เกมได้ไม่ถูกต้อง ไม่ สามารถจำแนกประเภทหรือคุณสมบัติ พื้นฐานได้ขาดความเข้าใจข้อมูลเชิง เทคนิค หรืออธิบายเหตุผลไม่สัมพันธ์ กับข้อมูลที่ให้มา</p>	<p>วิเคราะห์ผลิตภัณ์เกมได้ถูกต้องใน ระดับมาตรฐาน สามารถจำแนกตาม คุณสมบัติที่เห็นได้ชัดเจนอธิบาย เหตุผลสนับสนุนการจำแนกประเภทได้ อย่างมีตรรกะในระดับเบื้องต้น</p>	<p>วิเคราะห์ผลิตภัณ์เกมได้อย่างลุ่มลึก แยกประเภทอย่างถูกต้องแม่นยำ พร้อมเทียบเคียงข้อดี-ข้อเสีย ให้ เหตุผลประกอบการจำแนกได้อย่างมี อาชีพ พร้อมประเมินผลกระทบต่อผู้ใช้ และบริบทการแข่งขัน</p>

รหัสวิชา ESM1208
 ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์เกม
 หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญาตรี
 หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO3 (C): ประเมินคุณค่า คุณภาพ และความเหมาะสมของผลิตภัณ์เกม		
ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Evaluating		
พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ประเมิน, ตัดสินใจ, วิพากษ์		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ประเมินคุณค่าหรือประสิทธิภาพของผลิตภัณ์เกมได้คลาดเคลื่อนหรือไม่สัมพันธ์กับข้อมูล ให้เหตุผลประกอบไม่ชัดเจน ขาดหลักฐานรองรับ หรืออาศัยความคิดเห็นส่วนตัวมากเกินไป	ประเมินคุณภาพผลิตภัณ์เกมได้ถูกต้องในระดับมาตรฐาน และให้เหตุผลสนับสนุนตามข้อมูลที่ใช้เชื่อมโยงเกณฑ์การประเมินกับผลการวิเคราะห์ได้อย่างเหมาะสม	ประเมินผลิตภัณ์เกมได้อย่างครอบคลุม ใช้เกณฑ์วัดหลายด้านพร้อมวิเคราะห์ผลกระทบต่อผู้ใช้ให้เหตุผลเชิงวิชาการชัดเจน ใช้ข้อมูลสนับสนุน และเสนอข้อปรับปรุงได้อย่างลุ่มลึก

CLO4 (S/C): ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้น วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลผลิตภัณ์เกม		
ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Applying + Creating		
พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): สืบค้น, นำเสนอ, สร้างสรรค์		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างจำกัด ขาดความถูกต้องของข้อมูล หรือจัดรูปแบบข้อมูลไม่น่าเชื่อถือการนำเสนอขาดความเป็นระเบียบ ไม่สามารถจัดเรียงข้อมูลได้อย่างเหมาะสม	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสืบค้นข้อมูลได้ถูกต้อง และนำเสนอข้อมูลได้อย่างเป็นระบบออกแบบสื่อนำเสนอที่มีความชัดเจน ถูกต้อง และใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมในระดับพื้นฐาน	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้น วิเคราะห์ และจัดทำสื่อนำเสนอได้อย่างสร้างสรรค์ มีความสวยงาม เป็นมืออาชีพตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลอย่างรอบด้าน และสามารถสังเคราะห์ข้อมูลจากหลายแหล่งได้อย่างมีคุณภาพ



รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญาตรี
หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO5 (E): แสดงจริยธรรม ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกันในงานที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณ์เกม

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Valuing / Organization / Characterization

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb): ปฏิบัติ, รับผิดชอบ, ประพฤติ, เคารพ

<p>Below Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p>Meet Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p>Exceeds Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่ร่วมมือในการทำงาน ขาดความ รับผิดชอบ ขาดวินัย หรือไม่ปฏิบัติตาม กติกาที่กำหนด ไม่มีความตระหนัก เรื่องลิขสิทธิ์ หรือมารยาทใน อุตสาหกรรมเกม</p>	<p>ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีในระดับ มาตรฐาน มีความรับผิดชอบและ ปฏิบัติตามกติกาอย่างเหมาะสมแสดง ความเคารพลิขสิทธิ์และจรรยาบรรณ ในระดับพื้นฐาน</p>	<p>แสดงความรับผิดชอบอย่างสม่ำเสมอ ทำงานร่วมกับทีมได้อย่างโดดเด่น และ ปฏิบัติตามจรรยาบรรณอย่างเคร่งครัด เป็นแบบอย่างด้านลิขสิทธิ์ จริยธรรม และแสดงพฤติกรรมวิชาชีพอย่าง ต่อเนื่อง</p>



รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
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	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ฝั่งการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
1	คำอธิบายรายวิชา/สร้างข้อตกลงเกี่ยวกับแนวทางการเรียนการสอนและกิจกรรม/ทดสอบก่อนเรียน บทที่ 1 ภาพรวมของอุตสาหกรรมวิดีโอเกม 1.1 ประวัติและวิวัฒนาการของวิดีโอเกม 1.2 ระบบนิเวศทางธุรกิจของอุตสาหกรรมเกม	CLO1	3	แจกเอกสารประกอบการสอน บรรยายด้วยสื่อ PowerPoint และ Canva - บรรยายพร้อม Canva จากเอกสาร ESM1208 - ชมวิดีโอ “ประวัติวิดีโอเกม” เพื่อปูพื้นฐาน - วิเคราะห์วงจรธุรกิจเกมผ่านอินโฟกราฟิก - นักศึกษาเข้าทำ Pre-test ผ่าน SSRU-DLP	Pre-test	TAW
2	บทที่ 1 (ต่อ) 1.3 แพลตฟอร์มและช่องทางการจัดจำหน่ายเกม 1.4 กลุ่มผู้บริโภคและพฤติกรรมการเล่นเกม 1.5 แนวโน้มและทิศทางของอุตสาหกรรมเกม	CLO1	3	- ศึกษาแพลตฟอร์ม Steam, PlayStation, Mobile - วิเคราะห์พฤติกรรมผู้เล่นจากรายงานจริง (Newzoo) - ทำกิจกรรม “วิเคราะห์แพลตฟอร์มยอดนิยมปี 2025” - สื่อการสอน Canva + วิดีโอรีวิวแพลตฟอร์มเกม	Q1	TAW
3	บทที่ 2 การพัฒนาและกรณีศึกษาวิดีโอเกม 2.1 กระบวนการพัฒนาเกม (Game Development Pipeline) 2.2 การออกแบบเกมและองค์ประกอบเกม	CLO2	3	- Workshop แผนผัง Game Pipeline - สร้าง “องค์ประกอบของเกมหนึ่งเกม” ผ่าน Miro/Canva - ชมวิดีโอ Devlog เพื่อเรียนรู้ขั้นตอนพัฒนาเกม - กิจกรรมปฏิบัติ วิเคราะห์องค์ประกอบเกมจริง (ROV / Free Fire)	A1	TAW
4	บทที่ 2 (ต่อ) 2.3 เทคโนโลยีและเครื่องมือในการพัฒนาเกม 2.4 การทดสอบและควบคุมคุณภาพ (QA) 2.5 การบริหารโครงการพัฒนาเกม	CLO2	3	- Demo แนะนำ Unity / Unreal (ระดับพื้นฐาน) - ทดลองทดสอบบั๊กในเกมตัวอย่าง - วิเคราะห์โครงการพัฒนาเกมแบบ Agile - สื่อการสอน เอกสารบทที่ 2 + วิดีโอ QA Testing	A1	TAW
5	บทที่ 3 ผลิตภัณฑ์เสริมภายในเกม (In-game Products) 3.1 โมเดลธุรกิจและการสร้างรายได้ 3.2 การออกแบบไอเทมและระบบเศรษฐกิจในเกม 3.3 การกำหนดราคาและกลยุทธ์การขาย	CLO3	3	- วิเคราะห์ระบบ “กาชา” และ Item Shop ในเกมจริง - ทำแผนออกแบบไอเทม 1 ชิ้นให้สมดุล (Balance) - ศึกษาเกมยอดนิยมเพื่อนำเสนอโมเดลรายได้ - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208, Canva, SSRU-DLP	A2	TAW
6	บทที่ 3 (ต่อ) 3.4 ระบบการชำระเงินและความปลอดภัย 3.5 กฎหมายและจริยธรรมเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ในเกม	CLO3	3	- วิเคราะห์ระบบการชำระเงินใน App Store / Play Store - Case Study: Loot Box Regulations - กิจกรรมกลุ่ม: จริยธรรม “Pay to Win ดีหรือไม่?” - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208 + บทความกฎหมายเกม	A2	TAW
7	บทที่ 4 อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม 4.1 ประเภทและคุณลักษณะของคอนโซลเกม 4.2 อุปกรณ์ควบคุมและอินพุตต่าง ๆ 4.3 จอแสดงผลและระบบเสียง	CLO2	3	- สำรวจและเปรียบเทียบคอนโซล (Switch/PS/Xbox) - ฝึกใช้อุปกรณ์ควบคุมต่าง ๆ ในห้องปฏิบัติการ - วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของอุปกรณ์ - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208, Canva, SSRU-DLP	A3	TAW
8	สอบกลางภาค Midterm ครอบคลุมบทที่ 1-4	CLO1-3	3	การประเมิน - ข้อสอบกลางภาค (เขียน/วิเคราะห์) สอบปรนัย + อัตนัย - วิเคราะห์กรณีศึกษาด้านอุปกรณ์เกมและ In-game	M	TAW
9	บทที่ 4 (ต่อ) และ บทที่ 5 เกมมือถือและแท็บเล็ต 5.1 แพลตฟอร์มและระบบปฏิบัติการ 5.2 การออกแบบสำหรับอุปกรณ์พกพา 5.3 ระบบควบคุมและการใช้งาน	CLO2, CLO4	3	- ทดลองเกมมือถือเพื่อวิเคราะห์ UX/UI - จำลองออกแบบปุ่มควบคุม (Mobile UI Workshop) - SSRU-DLP: ส่งงานวิเคราะห์ Mobile UI - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208, Canva, SSRU-DLP	Q2	TAW
10	บทที่ 5 (ต่อ) 5.4 การเชื่อมต่อและการเล่นออนไลน์ 5.5 การปรับแต่งประสิทธิภาพ	CLO2, CLO4	3	- ทดสอบ Ping/Latency - วิเคราะห์ Network Optimization - สร้าง Infographic เปรียบเทียบมือถือสำหรับเล่นเกม	A4	TAW



รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ลำดับที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
11	บทที่ 6 อีสปอร์ตและการแข่งขัน 6.1 โครงสร้างพื้นฐานสำหรับอีสปอร์ต 6.2 อุปกรณ์เฉพาะทางสำหรับการแข่งขัน 6.3 มาตรฐานและข้อกำหนดด้านอุปกรณ์	CLO3, CLO4	3	- ดูตัวอย่าง Setup นักกีฬา Esports - Workshop: จัดโต๊ะอีสปอร์ตมาตรฐาน - วิเคราะห์อุปกรณ์แข่งขันระดับโปร - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208, Canva, SSRU-DLP	A5	TAW
12	บทที่ 6 (ต่อ) และ บทที่ 7 เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR/AR) 7.1 อุปกรณ์แสดงผล VR/AR 7.2 ระบบควบคุมและการโต้ตอบ 7.3 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	CLO3, CLO4	3	- ทดลองอุปกรณ์ VR/AR ในห้องปฏิบัติการ - วิเคราะห์ UX ของประสบการณ์ VR - กิจกรรมออกแบบ "Mini VR Experience" - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208, Canva, SSRU-DLP	A6	TAW
13	บทที่ 7 (ต่อ) และ บทที่ 8 การสตรีมมิ่งและคลาวด์เกมมิ่ง 8.1 เทคโนโลยีการสตรีมเกม 8.2 อุปกรณ์และการเชื่อมต่อที่จำเป็น 8.3 คุณภาพการให้บริการ	CLO1-4	3	- ทดลอง Cloud Gaming (Geforce NOW/อื่น ๆ) - ทดสอบ Latency และความเสถียร - สร้างภาพรวม Cloud Gaming Mapping - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208, Canva, SSRU-DLP	WIC	TAW
14	บทที่ 8 (ต่อ) และ บทที่ 9 การวิเคราะห์ตลาดอุปกรณ์เกม 9.1 การวิเคราะห์อุปสงค์และอุปทาน 9.2 การแข่งขันในตลาดอุปกรณ์เกม 9.3 พฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค	CLO3, CLO4	3	- วิเคราะห์ราคา Gaming Gear ปี 2025 - ศึกษาฐานอีสปอร์ตออนไลน์จริง - สร้างรายงานวิเคราะห์ตลาด - โครงการและการนำเสนอ (Project) - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208, Canva, SSRU-DLP	P	TAW
15	บทที่ 9 (ต่อ) และ บทที่ 10 อนาคตของผลิตภัณฑ์เกม 10.1 เทคโนโลยีใหม่ที่กำลังมา 10.2 การหลอมรวมของแพลตฟอร์ม 10.3 นวัตกรรมด้านการควบคุม	CLO1-4	3	- วิเคราะห์ Megatrend เกมโลก - Workshop: "ออกแบบผลิตภัณฑ์เกมในอนาคต" - เสนอไอเดียในชั้นเรียน - โครงการและการนำเสนอ (Project) - สื่อการสอน เอกสาร ESM1208, Canva, SSRU-DLP	P	TAW
16	บทที่ 10 (ต่อ) 10.4 การพัฒนาที่ยั่งยืน 10.5 ผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรม	CLO3, CLO4	3	- ทำ Portfolio บทสรุปการเรียนรู้ทั้งหมด - Reflection การเรียนรู้ - เตรียมสอบปลายภาค	Portfolio	TAW
17	สอบปลายภาค Final Exam (บทที่ 1-10) - การทบทวนความรู้ครบถ้วน - การประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน - การวิเคราะห์กรณีศึกษาเชิงบูรณาการ	CLO1-4	3	การประเมิน - สอบ (เขียน/วิเคราะห์) สอบปรนัย + อัตนัย - กรณีศึกษาบูรณาการอุตสาหกรรมเกม	F	WIC

หมายเหตุ:

1. ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
2. ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น TAW : อาจารย์ ดร.ชัชชัย สู้เพื่อน
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)

รหัสวิชา ESM1208
 ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
 หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	สัปดาห์ที่ประเมิน	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4
ทดสอบย่อย (Quiz)	10%	สัปดาห์ 2, 9	✓	✓		
การมอบหมายงาน (Assignments)	30%	สัปดาห์ 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12	✓	✓	✓	✓
โครงการและการนำเสนอ (Project)	20%	สัปดาห์ 14, 16		✓	✓	✓
สอบกลางภาค (Midterm)	20%	สัปดาห์ 8	✓	✓	✓	
สอบปลายภาค (Final)	20%	สัปดาห์ 17	✓	✓	✓	✓

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

หัวข้อ	สัดส่วน	สัปดาห์ที่ประเมิน	รายละเอียดการประเมิน	จำนวนข้อ/ องค์ประกอบ	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4
Quiz 1 (Q1)	5%	2	แบบทดสอบเนื้อหา บทที่ 1 (ประวัติ วงจรธุรกิจเกม พฤติกรรมผู้บริโภค)	10 ข้อ (ปรนัย)	✓	✓	-	-
Quiz 2 (Q2)	5%	9	แบบทดสอบเนื้อหา บทที่ 4-5 (เกมมือถือ UX/UI และอุปกรณ์เกม)	10 ข้อ (ปรนัย)	✓	✓	-	-
Assignment 1 (A1)	5%	3	วิเคราะห์ Game Pipeline + องค์ประกอบเกม	Rubric 4 ด้าน	✓	✓	✓	✓
Assignment 2 (A1)	5%	4	วิเคราะห์เทคโนโลยี/เครื่องมือ และ QA Testing	Rubric 4 ด้าน	✓	✓	✓	✓
Assignment 3 (A2)	5%	5	วิเคราะห์ระบบ Gacha / Item Shop + ออกแบบไอเทม	Rubric 5 ด้าน	✓	✓	✓	✓
Assignment 4 (A2)	5%	6	วิเคราะห์ระบบชำระเงิน + จริยธรรมเกม (Loot Box)	Rubric 5 ด้าน	✓	✓	✓	✓
Assignment 5 (A3)	5%	7	เปรียบเทียบอุปกรณ์เกม Console / Controller / Display	Rubric 4 ด้าน	-	✓	✓	✓
Assignment 6 (A4)	5%	10	วิเคราะห์ Ping/Latency และ Network Optimization	Rubric 4 ด้าน	-	✓	✓	✓
Assignment 7 (A5)	5%	11	วิเคราะห์อุปกรณ์อีสปอร์ตและมาตรฐานการแข่งขัน	Rubric 4 ด้าน	-	✓	✓	✓
Assignment 8 (A6)	5%	12	ออกแบบ Mini VR Experience (UX/Interaction)	Rubric 5 ด้าน	-	✓	✓	✓
Project (P)	20%	14-15	โครงการวิเคราะห์ตลาดอุปกรณ์เกม + นำเสนอ	รายงาน + นำเสนอ	-	✓	✓	✓
Portfolio (รวมใน Assignments)		16	สะท้อนผลการเรียนรู้ตลอดรายวิชา (Reflection + Evidence)	Portfolio 1 เล่ม	-	✓	✓	✓
Midterm (M)	20%	8	สอบบทที่ 1-4 (ปรนัย + อัตนัย + กรณีศึกษา)	20 ข้อ	✓	✓	✓	-
Final Exam (F / WIC)	20%	17	สอบบทที่ 1-10 (ปรนัย + อัตนัย + กรณีศึกษา)	25 ข้อ	✓	✓	✓	✓

รหัสวิชา ESM1208
 ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
 หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
 สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
 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

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



รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์ ความคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ในระดับที่น่าพึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม
-------------------	---	--

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

1.1 เอกสารประกอบการสอน

ธวัชชัย สู่เพื่อน. (2568). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา ESM1208 ผลิตภัณ์ท์เกม. วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 223 หน้า

1.2 หนังสือตำราและทรัพยากรเรียนรู้หลัก

Smith, J., & Carter, L. (2021). *Esports management and operations: Foundations, structures, and event organization*. Routledge.

Brown, T. (2020). *Computer hardware and gaming technology essentials*. CRC Press.

Nguyen, P. (2022). *Live streaming and broadcast technology for esports*. Springer.

International Esports Federation. (2023). *Equipment standards for esports tournaments*.
<https://ie-sf.org/standards>

Thailand Esports Federation. (2022). *Esports competition standards and regulations manual*.
<https://tesf.or.th/standards>

1.3 ห้องปฏิบัติการและสิ่งอำนวยความสะดวก

ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมการและเทคโนโลยี อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 ที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์สำหรับการจำลองและการออกแบบนวัตกรรมการ

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 สำหรับการศึกษาดูงานการพัฒนานวัตกรรมการ
พื้นที่แสดงนวัตกรรมการและเทคโนโลยี ภายในมหาวิทยาลัย

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

2.1 แพลตฟอร์มการเรียนรู้หลัก

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

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 - สำหรับการเข้าถึงวารสารวิชาการด้านผลิตภัณ์ท์เกม

European Journal of Innovation Management (Emerald Insight) - วารสารชั้นนำด้านผลิตภัณ์ท์เกมในยุโรป

Journal of Innovation and Entrepreneurship (SpringerOpen) – วารสารเปิดที่เน้นการแลกเปลี่ยนงานวิจัยด้านผลิตภัณ์ท์เกม

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

3.3 แหล่งข้อมูลออนไลน์เสริม

TED Talks - วิดีโอการบรรยายด้านผลิตภัณ์ท์เกมจากผู้เชี่ยวชาญระดับโลก

MIT Technology Review - สำหรับติดตามข่าวสารและแนวโน้มเทคโนโลยีล่าสุด

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

Harvard Business Review - บทความและกรณีศึกษาด้านผลิตภัณ์ท์เกม

Coursera และ edX - หลักสูตรออนไลน์เสริมด้านผลิตภัณ์ท์เกมจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ

3.4 องค์กรและสถาบันสนับสนุน

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

สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม (KMIDS) – สำหรับทรัพยากรด้านผลิตภัณ์ท์เกม

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) - สำหรับข้อมูลการพัฒนาเทคโนโลยี
และนวัตกรรม

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา

4.1 งานวิจัยด้านผลิตภัณ์ท์เกมในบริบทไทย

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
การบ่มเพาะธุรกิจใหม่ในมหาวิทยาลัย 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> การศึกษาความท้าทายและพลวัตของการระดมทุน
ผ่านเทคโนโลยีทางการเงินด้วยแนวทางระบบนวัตกรรม

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>
งานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมนวัตกรรมในเศรษฐกิจอาเซียนและเสนอแบบจำลองสำหรับ
การสร้างวัฒนธรรมนวัตกรรมในองค์กรแบบดั้งเดิม

4.2 งานวิจัยด้านผลิตภัณ์ท์เกมระดับนานาชาติ

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

Daim, T. U., & Meissner, D. (Eds.). (2020). *Innovation management in the intelligent world:*

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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> งานวิจัยเกี่ยวกับกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัลและการปรับตัว
ขององค์กร

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. การศึกษาเกี่ยวกับการปฏิวัติแพลตฟอร์มและผลกระทบต่อ
เศรษฐกิจ

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

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
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/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้รับผิดชอบ

หลักสูตรนี้

รหัสวิชา ESM1208
ชื่อรายวิชา ผลิตภัณ์ท์เกม
หน่วยกิต 3(3-0-6)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4
 การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา
 อื่นๆ (ระบุ) ...



อาจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา
วันที่ 25 พฤศจิกายน 2568