

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

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย

นวัตกรรมและเทคโนโลยีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

อังกฤษ

Innovation and Technology for Esports Business and Entertainment

2. จำนวนหน่วยกิต

3(3-0-9) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

วิชาเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ดร.ณัฐวุฒิ พลศรี

อาจารย์ผู้สอน : ดร.ณัฐวุฒิ พลศรี

สถานที่ติดต่อ : วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

e-mail : -

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 24 เมษายน 2567

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาโท

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่าง ยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองและทักษะการ สร้างความรู้ในการปฏิบัติ การคิดริเริ่ม สร้างสิ่งใหม่ เพื่อสร้างความรู้เชิง วิชาการหรือวิชาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้าน ดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
รายวิชานี้มุ่งเน้นการ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณธรรมใน วิชาชีพ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการทำงาน จริง และเป็นผู้นำในสาย อาชีพ สอดคล้องกับ วิสัยทัศน์ของหลักสูตรใน การสร้างผู้นำมืออาชีพที่มี คุณภาพ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SDG 4: การศึกษาที่มี คุณภาพ</li> <li>- SDG 8: การจ้างงานที่มี คุณค่าและการเติบโตทาง เศรษฐกิจ</li> <li>- SDG 9: อุตสาหกรรม นวัตกรรม และโครงสร้าง พื้นฐาน</li> </ul>	นักศึกษาจะได้เรียนรู้การ ค้นคว้าและติดตาม เทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่าง ต่อเนื่อง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญ ของผู้ประกอบการยุคใหม่	รายวิชาเน้นการใช้ เครื่องมือดิจิทัล แพลตฟอร์ม และ ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง กับธุรกิจอีสปอร์ตและ บันเทิง

## หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

### Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

##### ภาษาไทย

หลักการนวัตกรรมเทคโนโลยีทางการกีฬา ผลกระทบที่มีต่อธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง การบูรณาการปัจจัยด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ พฤติกรรมที่มีต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และกระบวนการใหม่ขององค์กรกีฬาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบันเทิง และการวิเคราะห์กรณีศึกษา

##### ภาษาอังกฤษ

Principles of sports technology innovation; impacts on the Esports and entertainment business; leveraging contemporary technology and innovation in managing Esports and entertainment businesses; integrating factors of technology, economics, and behaviors affecting product development and organizational processes in sports-related entertainment businesses; and case study analysis.

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง/ภาคเรียน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์	ไม่มี ชั่วโมง/ภาคเรียน ไม่มี ชั่วโมง/สัปดาห์	135 ชั่วโมง/ภาคเรียน 9 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา  บรรยาย  ฝึกปฏิบัติ

#### 3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

#### 4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ตและอุตสาหกรรมบันเทิง ทั้งในด้านการวางกลยุทธ์ การผลิตเนื้อหา การตลาด การสื่อสาร และการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคที่ตอบสนองต่อแนวโน้มของโลกดิจิทัล รวมถึงสามารถวิเคราะห์และประเมินผลกระทบของเทคโนโลยีต่อรูปแบบธุรกิจในอนาคตได้อย่างมีหลักการและสร้างสรรค์

### 5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

- CLO 1 อธิบายแนวคิดและประเภทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง
- CLO 2 วิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อพฤติกรรมผู้บริโภคและโครงสร้างธุรกิจในอนาคตดิจิทัล
- CLO 3 ประเมินศักยภาพของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการสร้างความได้เปรียบทางธุรกิจ
- CLO 4 แสดงจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อในการเลือกใช้เทคโนโลยีในการดำเนินธุรกิจ
- CLO 5 ใช้เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลในการออกแบบและนำเสนอแนวคิดนวัตกรรมทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 ประยุกต์ความรู้จาก ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ มีทักษะด้าน ดิจิทัลเพื่อเป็นเครื่องมือทาง เทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือใน การบริหารธุรกิจ เพื่อช่วยในการ วิเคราะห์แนวทางการบริหาร จัดการ สามารถปฏิบัติตนในการ บริหารจัดการอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักธรรมาภิบาล	✓			
PLO 2 บูรณาการหลักการและ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ การ บริหารธุรกิจ เทคโนโลยีธุรกิจ ดิจิทัล ธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้		✓		
PLO 3 ประเมินเปรียบเทียบ คุณภาพหรือประสิทธิภาพการ ดำเนินธุรกิจทางด้านอีสปอร์ต และบันเทิง รวมถึงแสดงออกถึง พฤติกรรมภาวะผู้นำ ประสาน ความร่วมมือ ทำงานเป็นทีม มี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล และมีความรับผิดชอบต่อ สังคม			✓	
PLO 4 พัฒนางานวิจัยขั้นสูง องค์ความรู้ กรอบแนวความคิดที่ เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจอี สปอร์ตและบันเทิงได้อย่างมี		✓		✓

รหัสวิชา MBE5603

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
ประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้				

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 1 ประยุกต์ความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ มีทักษะด้านดิจิทัลเพื่อเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือในการบริหารธุรกิจ เพื่อช่วยในการวิเคราะห์แนวทางการบริหารจัดการ สามารถปฏิบัติตนในการบริหารจัดการอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักธรรมาภิบาล	✓	✓	✓		✓
PLO 2 บูรณาการหลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ การบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิงและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้		✓	✓	✓	✓
PLO 3 ประเมินเปรียบเทียบคุณภาพหรือประสิทธิภาพการดำเนินธุรกิจทางด้านอีสปอร์ตและบันเทิง รวมถึงแสดงออกถึงพฤติกรรมภาวะผู้นำ ประสานความร่วมมือ ทำงานเป็นทีม มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และมีความรับผิดชอบต่อสังคม				✓	
PLO 4 พัฒนางานวิจัยขั้นสูง องค์ความรู้ กรอบแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้		✓	✓	✓	✓

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1 อธิบายแนวคิดและประเภทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่		✓					2	2

รหัสวิชา MBE5603

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง								
CLO2 วิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อพฤติกรรมผู้บริโภคและโครงสร้างธุรกิจในอุตสาหกรรมดิจิทัล				✓			3	3
CLO3 ประเมินศักยภาพของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการสร้างความได้เปรียบทางธุรกิจ					✓		3	3
CLO4 แสดงจริยธรรมและความรับผิดชอบในการเลือกใช้เทคโนโลยีในการดำเนินธุรกิจ					✓			4
CLO5 ใช้เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลในการออกแบบและนำเสนอแนวคิดนวัตกรรมทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ			✓	✓		✓	4	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

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร  
**ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีไม่ได้ใช้หลักสูตรแบบ OBE**

LOs/CLOs	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ความรู้ (K)	ทักษะ ทาง ปัญญา (S)	ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ (C)	ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ (IT)	ทักษะการ จัดการเรียนรู้ (เฉพาะครู ศาสตร์) (L)
LO1/CLO1						
LO2/CLO2						
LO3/CLO3						
LO4/CLO4						
LO5/CLO5						

### 7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 3.6 ข้อมูลการปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อแสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

**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	- การบรรยายแบบมีส่วนร่วม - การใช้กรณีศึกษา - แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน	- แบบทดสอบย่อย - สอบกลางภาค
CLO 2	S	- การอภิปรายกลุ่ม - วิเคราะห์กรณีศึกษา - การสืบค้นบทความ	- การมอบหมายงาน - สอบกลางภาค
CLO 3	S	- การนำเสนอแนวคิด / pitch - การใช้ rubric ประเมินนวัตกรรม - peer review	- แบบฝึกประเมินเทคโนโลยี - สอบปลายภาค
CLO 4	E	- การสะท้อนบทบาท (reflection) - วิเคราะห์กรณีจริยธรรมในธุรกิจดิจิทัล	- สังเกตพฤติกรรม - รายงานวิเคราะห์กรณีศึกษา
CLO 5	C	- การฝึกใช้เครื่องมือจริง เช่น Canva, OBS, PowerPoint - การสาธิตการใช้เทคโนโลยี	- การนำเสนอผลงาน - แบบประเมินโครงงาน

\* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

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

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

**CLO 1:** อธิบายแนวคิดและประเภทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

<b>Below Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	<b>Meet Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	<b>Exceeds Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายแนวคิดหรือหลักการพื้นฐานของการจัดการเชิงกลยุทธ์ได้ ขาดความเข้าใจในคำศัพท์หรือกรอบแนวคิดเบื้องต้น	สามารถอธิบายแนวคิดและหลักการพื้นฐานได้ในระดับหนึ่ง เข้าใจภาพรวมของการจัดการเชิงกลยุทธ์ แต่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์ธุรกิจจริงได้ชัดเจน	อธิบายแนวคิดและหลักการทางการจัดการเชิงกลยุทธ์ได้อย่างชัดเจน พร้อมยกตัวอย่างและเชื่อมโยงกับสถานการณ์ธุรกิจหรือกรณีศึกษาได้อย่างมีเหตุผล

**CLO 2:** วิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อพฤติกรรมผู้บริโภคและโครงสร้างธุรกิจในอุตสาหกรรมดิจิทัล

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

<b>Below Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	<b>Meet Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	<b>Exceeds Expectation</b> ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถวิเคราะห์สถานการณ์หรือระบุปัจจัยได้อย่างถูกต้องและชัดเจน	วิเคราะห์สถานการณ์ได้ในระดับพื้นฐาน และระบุปัจจัยที่สำคัญได้แต่ยังไม่ครบถ้วน	วิเคราะห์สถานการณ์อย่างลึกซึ้ง พร้อมระบุและประเมินปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกลยุทธ์อย่างครบถ้วน

**CLO 3: ประเมินศักยภาพของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการสร้างความได้เปรียบทางธุรกิจ**

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถประเมินหรือเลือก เครื่องมือกลยุทธ์ได้อย่างเหมาะสม และมีเหตุผล	ประเมินและเลือกเครื่องมือได้ใน ระดับพื้นฐาน แต่เหตุผลยังไม่ ชัดเจนหรือครบถ้วน	ประเมินและเลือกใช้เครื่องมือกล ยุทธ์ได้อย่างเหมาะสม มีเหตุผล รองรับและสามารถอธิบายผลลัพธ์ ได้

**CLO 4: แสดงจริยธรรมและความรับผิดชอบในการเลือกใช้เทคโนโลยีในการดำเนินธุรกิจ**

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่แสดงความรับผิดชอบหรือ จริยธรรมในการตัดสินใจ มี พฤติกรรมที่ขัดแย้งกับหลัก จริยธรรม	แสดงความรับผิดชอบใน ระดับพื้นฐาน และมีความตระหนัก ในจริยธรรมแต่ยังไม่ต่อเนื่องหรือ สม่ำเสมอ	ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบ สูง มีจริยธรรมและตัดสินใจอย่าง เหมาะสมในทุกสถานการณ์

**CLO 5: ใช้เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลในการออกแบบและนำเสนอแนวคิดนวัตกรรมทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ**

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถวางแผนหรือใช้	วางแผนและใช้เทคโนโลยีได้ใน	วางแผนและใช้เทคโนโลยีอย่าง

เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม และ ไม่เข้าใจบทบาทของเทคโนโลยี	ระดับพื้นฐาน สามารถอธิบาย บทบาทได้ แต่ยังขาดประสิทธิภาพ บางประการ	เหมาะสมและเต็มประสิทธิภาพ สนับสนุนการดำเนินงานได้อย่างมี ประสิทธิผล
--	---	---

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

4.6 มีการป้อนกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที

4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

### 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	แนะนำรายวิชา แนวคิดพื้นฐาน การจัดการเชิงกลยุทธ์	CLO1	3 (ท)	บรรยาย, ถาม-ตอบ, แจก เอกสารประกอบ	-	NAT
2	แนวคิดและกรอบการวิเคราะห์ เชิงกลยุทธ์	CLO1,2	3 (ท)	กรณีศึกษา, Workshop วิเคราะห์กรอบกลยุทธ์	Q	NAT
3	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทาง ธุรกิจ	CLO2	3 (ท)	บรรยาย, วิเคราะห์ SWOT, กิจกรรมกลุ่ม	A	NAT
4	การตั้งเป้าหมายและกลยุทธ์ องค์กร	CLO2,3	3 (ท)	Workshop การกำหนด เป้าหมาย, โครงร่างกลยุทธ์	A	NAT
5	เครื่องมือและวิธีการทางกลยุทธ์	CLO3	3 (ท)	บรรยาย, ฝึกใช้เครื่องมือกลยุทธ์ , การนำเสนอแบบกลุ่ม	Q	NAT
6	จริยธรรมและความรับผิดชอบทาง ธุรกิจ	CLO4	3 (ท)	วิเคราะห์กรณีศึกษา, กิจกรรม สะท้อนความคิด	-	NAT
7	การประเมินและเลือกกลยุทธ์	CLO3,4	3 (ท)	Workshop การประเมินกล ยุทธ์, การนำเสนอรายงาน	A	NAT
8	สอบกลางภาค	CLO1-3	-	-	M (40 ข้อ)	NAT
9	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ สนับสนุนกลยุทธ์	CLO5	3 (ท)	บรรยาย, สาธิตโปรแกรมและ เครื่องมือเทคโนโลยี	-	NAT
10	การวางแผนและใช้เทคโนโลยีใน การบริหาร	CLO5	3 (ท)	กิจกรรมการวางแผน, Workshop ใช้เครื่องมือ	A	NAT
11	การนำเสนอและการสื่อสารเชิงกล ยุทธ์	CLO5	3 (ท)	ฝึกนำเสนอ, ฝึกแบ็กจากเพื่อน และอาจารย์	P	NAT
12	การประยุกต์ใช้กลยุทธ์ใน สถานการณ์จริง	CLO3-5	3 (ท)	วิเคราะห์กรณีศึกษา, อภิปรายกลุ่ม	A	NAT
13	การจัดการเปลี่ยนแปลงและ นวัตกรรม	CLO3,4	3 (ท)	บรรยาย, กรณีศึกษา, Workshop	-	NAT
14	การวิเคราะห์และประเมินผลกล ยุทธ์	CLO3,4	3 (ท)	วิเคราะห์รายงานกลยุทธ์จริง, ฝึกแบ็กกลุ่ม	A	NAT
15	เตรียมความพร้อมสำหรับสอบ	CLO1-5	3 (ท)	ทบทวนเนื้อหา, ถามตอบ,	-	NAT

รหัสวิชา MBE5603

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ลำดับที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
	ปลายภาค			จำลองสอบ		
16	นำเสนอผลงานกลุ่มและสรุปผล	CLO3,5	3 (ท)	นำเสนอผลงาน, รับประทานอาหาร	P	NAT
17	สอบปลายภาค	CLO1-5	-	-	F (40 ข้อ)	NAT

หมายเหตุ:

- ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
- ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น NTP: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร ....
- กิจกรรมการสอน (Teaching Activities) หมายถึง กิจกรรมและสื่อที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อนำพาการเรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียน (Learning Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนต้องกำหนดและมอบหมายให้ในชั้นเรียน (หรือนอกชั้นเรียน) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิด “ประสบการณ์การเรียนรู้” ด้วยตนเอง
- ระบุตัวย่อผังการทดสอบ เช่น Q: แบบทดสอบย่อย (Quiz) A: การมอบหมายงาน (Assignments) M: การทดสอบกลางภาค (Midterm)

## 2. แผนการประเมิน (ระบุลำดับที่ประเมิน)

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%	5 ข้อ	5 ข้อ			5 ข้อ
การมอบหมายงาน	30%		1 ชิ้น	1 ชิ้น	1 ชิ้น	1 ชิ้น
โครงการและการนำเสนอ	20%			1 งาน	1 งาน	1 งาน
สอบกลางภาค	20%	20 ข้อ	20 ข้อ			
สอบปลายภาค	20%	15 ข้อ	15 ข้อ	10 ข้อ	15 ข้อ	10 ข้อ

#### 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. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา**

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

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

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

### 1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

#### 1.1 เอกสารประกอบการสอน

- David, F. R., & David, F. R. (2023). Strategic Management: A Competitive Advantage Approach, Concepts and Cases (18th ed.). Pearson.

- Wheelen, T. L., & Hunger, J. D. (2018). Strategic Management and Business Policy: Globalization, Innovation and Sustainability (15th ed.). Pearson.

#### 1.2 สไลด์ประกอบการบรรยายในรูปแบบ PDF/PPT

#### 1.3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์พร้อมโปรแกรมที่จำเป็น

#### 1.4 อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและอุปกรณ์เครือข่าย

### 2. แหล่งเรียนรู้ออนไลน์

#### 2.1 Harvard Business Review, McKinsey Insights, The Economist (Business Section)

#### 2.2 YouTube ช่องวิเคราะห์กลยุทธ์ธุรกิจ

#### 2.3 คอร์สออนไลน์จาก Coursera, edX, LinkedIn Learning

#### 2.4 ฐานข้อมูลวารสาร: JSTOR, ProQuest, ScienceDirect

### 3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

#### 3.1 กรณีศึกษาจากองค์กรชั้นนำ เช่น Tesla, Netflix, Amazon, Apple ในด้านกลยุทธ์การแข่งขัน

#### 3.2 รายงานของ McKinsey, BCG, PwC และ Deloitte ที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มธุรกิจและกลยุทธ์

#### 3.3 วิดีโอสัมภาษณ์ผู้บริหารระดับสูง (C-Level) จาก TED Talks, Harvard Business Review

#### 3.4 บทวิเคราะห์กลยุทธ์ของบริษัท eSports และ Tech Startup (เช่น Twitch, Riot Games, Garena, ByteDance)

### 4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

4.1 Ghemawat, P. (2001). Distance Still Matters: The Hard Reality of Global Expansion. Harvard Business Review, September 2001.

4.2 Grant, R. M. (2021). Contemporary Strategy Analysis (10th ed.). Wiley.

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

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

## 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/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้รับผิดชอบหลักสูตรนั้น
- อื่นๆ (ระบุ) ...

### 5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

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

รหัสวิชา MBE5603

ชื่อรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง

หน่วยกิต 3(3-0-9)

ระดับปริญญา ปริญญาโท

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

---



ดร.ณัฐวุฒิ พลศรี

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ 1 ธันวาคม 2567