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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

รายงานผลดำเนินการของรายวิชา

Course Report (TQF5/OBE5)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย CIM1202 นวัตกรรมการจัดการ

อังกฤษ Management Innovation

2. จำนวนหน่วยกิต 3(3-0-6) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา หมวดวิชาแกน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน

อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน

สถานที่ติดต่อ : อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

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

อาคารเหมวดีพิทักษณ์ (อาคาร 37) วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

รหัสวิชา CIM1202 **ระดับปริญญา** ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ **หลักสูตร** หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต 3(3-0-6) สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

9. ข้อมูลประกอบการประกันคุณภาพการศึกษา

9.1 ทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ดำเนินการ / จำเป็นต้องมีทุกข้อ)

☑ **รายวิชานี้ได้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน ดังนี้** (Criterion 3.2)

รายวิชา CIM1202 นวัตกรรมการจัดการ ได้รับการออกแบบให้นักศึกษาเป็นผู้ขับเคลื่อนการเรียนรู้ของตนเองอย่างแท้จริง ไม่ใช่เพียงนั่งฟังบรรยายและจดจำทฤษฎี แต่เป็นการเปิดพื้นที่ให้นักศึกษาได้ลงมือทำทดลอง และสร้างสรรค์นวัตกรรมผ่านกิจกรรมที่หลากหลายตลอดทั้งภาคการศึกษา ตั้งแต่สัปดาห์แรก นักศึกษาจะได้เข้าสู่บรรยากาศการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทันที ผ่านการวิเคราะห์กรณีศึกษานวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลวในโลกจริง ไม่ว่าจะเป็นกรณีของ Netflix ที่ปฏิวัติอุตสาหกรรมบันเทิง หรือ Kodak ที่ล้มเหลวในการปรับตัว การอภิปรายแลกเปลี่ยนประสบการณ์และมุมมองที่แตกต่างกันในชั้นเรียนช่วยให้นักศึกษาเห็นภาพที่กว้างขึ้น พร้อมทั้งฝึกทักษะการตั้งคำถาม ถกเถียง และให้เหตุผลอย่างมีวิจารณญาณ

เมื่อเข้าสู่ช่วงกลางภาคการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้จะเน้นการประยุกต์ใช้ความรู้มากขึ้น ในสัปดาห์ที่ 3-4 นักศึกษาจะได้รับมอบหมายให้วิเคราะห์สถานการณ์ธุรกิจจริง เช่น ปัญหาการบริการลูกค้าของร้านค้าปลีก หรือความท้าทายในการแข่งขันของธุรกิจสตาร์ทอัพ จากนั้นต้องเสนอแนวทางการจัดการที่เหมาะสมพร้อมเหตุผลประกอบ สิ่งที่น่าสนใจคือนักศึกษาไม่ได้แค่นำเสนอคำตอบอย่างเดียว แต่ได้แสดงกระบวนการคิดวิเคราะห์และการชั่งน้ำหนักทางเลือกต่างๆ อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จะนำไปใช้ได้จริง

จุดเด่นของรายวิชานี้อยู่ที่กิจกรรม Workshop ในสัปดาห์ที่ 5-6 ที่นักศึกษาจะได้สัมผัสกับตัวอย่างนวัตกรรมที่ใช้กันจริงในองค์กรชั้นนำ เช่น Design Thinking ที่เน้นการทำความเข้าใจผู้ใช้งานก่อนพัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือ Business Model Canvas ที่ช่วยวางแผนธุรกิจอย่างเป็นระบบ การได้ลงมือปฏิบัติจริงในรูปแบบทีมทำให้นักศึกษาเรียนรู้การทำงานร่วมกัน การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ และการประสานงานเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ความโดดเด่นอีกประการหนึ่งของรายวิชานี้คือ การจัดกิจกรรมศึกษาดูงานนอกสถานที่ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติในโลกแห่งความเป็นจริง ในวันที่ 27 ตุลาคม 2568 นักศึกษาจะได้เดินทางไปศึกษาดูงานที่สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ซึ่งเป็นองค์กรชั้นนำด้านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมของประเทศ การเยือนครั้งนี้จะช่วยให้นักศึกษาได้สัมผัสกับกระบวนการสร้างนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจริงในระดับองค์กรระดับชาติ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ การบ่มเพาะสตาร์ทอัพ หรือการถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ภาคอุตสาหกรรม นักศึกษาจะได้พบปะกับนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานด้านนวัตกรรมจริง ได้ฟังประสบการณ์จากผู้ปฏิบัติงาน ได้ตั้งคำถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงได้เห็นโครงการนวัตกรรมที่กำลังดำเนินการอยู่ ซึ่งจะช่วยขยายมุมมองและสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการของตนเองนำความรู้ที่ได้รับกลับมาวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ในโครงงานของตนเอง

รหัสวิชา CIM1202 **ระดับปริญญา** ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ **หลักสูตร** หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต 3(3-0-6) สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

โครงงานกลุ่มที่เริ่มในสัปดาห์ที่ 13 ถือเป็นการบูรณาการความรู้ทั้งหมดที่ได้เรียนมา รวมถึงประสบการณ์จากการศึกษาดูงานที่ สวทช. นักศึกษาจะได้ออกแบบนวัตกรรมการจัดการสำหรับองค์กรหรือธุรกิจที่สนใจ ตั้งแต่การระบุปัญหา การวิเคราะห์บริบท การพัฒนาแนวทางแก้ไข ไปจนถึงการวางแผนการนำไปใช้จริง สิ่งที่ทำให้กิจกรรมนี้มีคุณค่าคือ นักศึกษาต้องรับผิดชอบต่อคุณภาพของผลงานตนเองอย่างเต็มที่ ตั้งแต่การค้นคว้าข้อมูล การออกแบบการนำเสนอ ไปจนถึงการนำเสนอต่อหน้าชั้นเรียน การได้รับฟังคำวิจารณ์และข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนและอาจารย์ผู้สอนยังช่วยเปิดมุมมองใหม่ๆ

ในช่วงท้ายของภาคการศึกษา กิจกรรมการสะท้อนความคิดและการจัดทำ Portfolio สะสมผลงานและใบประกาศที่ได้จาการศึกษาเรียนรู่เพิ่มเติมนอกชั้นเรียน กลายเป็นโอกาสสำคัญที่นักศึกษาจะได้หยุดและมองย้อนกลับไปดูเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง ว่าได้พัฒนาอะไรบ้าง ยังมีจุดไหนที่ต้องปรับปรุง และจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์อย่างไรในอนาคต กระบวนการนี้ช่วยปลูกฝังนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ด้วยการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างหลากหลายตลอดภาคการศึกษา ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รายวิชานวัตกรรมการจัดการ จึงไม่ใช่แค่วิชาที่นักศึกษามานั่งเรียนแล้วกลับไป แต่เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่นักศึกษาได้ลงมือทำ ได้ทดลอง ได้ผิดพลาดและเรียนรู้จากความผิดพลาด ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้สัมผัสกับการทำงานจริงในองค์กรชั้นนำ และที่สำคัญคือได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาที่ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมีความรับผิดชอบในกระบวนการเรียนรู้ และเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก้าวเข้าสู่โลกของการทำงานได้อย่างมั่นใจ

<u>หมายเหตุ</u>

กิจกรรมการเรียนการสอนควรถูกออกแบบเพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วม<u>อย่างมีความรับผิดชอบในกระบวนการเรียนรู้</u>หมายถึงการเรียนรู้ไม่ใช่เพียงแค่การรับสารจากผู้สอนอย่างเดียว แต่ต้องเป็นกระบวนการที่นักศึกษา

- มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น
- มีบทบาทเป็นผู้ร่วมสร้างความรู้
- รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง
- มีโอกาสแลกเปลี่ยน ถกเถียง ตั้งคำถาม วิเคราะห์ และสะท้อนคิด

รหัสวิชา CIM1202 **ระดับปริญญา** ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ **หลักสูตร** หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต 3(3-0-6) สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

☑ CLOs ของรายวิชานี้ สอดคล้องกับ YLOs ของชั้นปี 1 ดังนี้ (Criterion 1.5)

การเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับปีการศึกษา (YLOs) ชั้นปีที่ 1 ในรายวิชา CIM1202 นวัตกรรมการจัดการเป็นรายวิชาแกนที่เปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 1 โดยมีการออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปีที่ 1 ซึ่งเน้นการสร้างพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เบื้องต้น และการปลูกฝังทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับ ชั้นปีที่ 1 กำหนดให้นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการและทฤษฎีพื้นฐานในสาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม เข้าใจแนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดการธุรกิจ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นและนำเสนอความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผล รวมถึงมีทักษะการทำงานเป็นทีมและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง รายวิชานวัตกรรมการจัดการได้รับการออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) ให้สอดคล้องและสนับสนุน YLOs ของชั้นปีที่ 1 ดังนี้

CLO1 กำหนดให้ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการ และความสำคัญของนวัตกรรมการจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ เป็นการสร้างพื้นฐานความรู้ความเข้าใจที่สำคัญซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับ **YLOs** ของชั้นปีที่ 1 ในด้านการอธิบายหลักการและทฤษฎีพื้นฐาน นักศึกษาจะได้เรียนรู้แนวคิดสำคัญเกี่ยวกับนวัตกรรม ประเภทของนวัตกรรมการจัดการ และความสำคัญของนวัตกรรมต่อความสำเร็จขององค์กรในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการศึกษาในระดับที่สูงขึ้นในปีการศึกษาถัดไป

CLO2 กำหนดให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์และเลือกประเภทของนวัตกรรมการจัดการที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจในบริบทต่างๆ สนับสนุน **YLOs** ในด้านการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เบื้องต้น นักศึกษาจะได้ฝึกวิเคราะห์กรณีศึกษา ประเมินสถานการณ์ธุรกิจ และเลือกแนวทางที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาโดยใช้นวัตกรรมการจัดการ ทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้นักศึกษาสามารถพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ที่ซับซ้อนมากขึ้นในปีการศึกษาที่สูงขึ้น

CLO3 กำหนดให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือหรือนวัตกรรมการจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อแสดงความสามารถในการปฏิบัติได้จริง สอดคล้องกับ **YLOs** ในด้านการนำเสนอความคิดเห็นและการสื่อสาร นักศึกษาจะได้พัฒนาทักษะการนำเสนอ การสื่อสาร และการประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาในบริบทที่เป็นรูปธรรม การฝึกปฏิบัติผ่านโครงงานและการนำเสนอในชั้นปีที่ 1 จะเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะการปฏิบัติที่ซับซ้อนมากขึ้นในอนาคต

CLO4 กำหนดให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงความซื่อสัตย์ เคารพความเห็นต่าง และยึดหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการ สนับสนุน **YLOs** ในด้านการมี

ทักษะการทำงานเป็นทีมและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังเริ่มต้นการศึกษาในระดับอุดมศึกษา การปลูกฝังทัศนคติที่ดีตั้งแต่ชั้นปีแรกจะช่วยให้นักศึกษาสามารถพัฒนาตนเองและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดหลักสูตรการศึกษา

การออกแบบ CLOs ของรายวิชานวัตกรรมการจัดการให้สอดคล้องกับ YLOs ของชั้นปีที่ **1** ช่วยให้มั่นใจได้ว่านักศึกษาจะได้รับการพัฒนาทักษะและความรู้ที่เหมาะสมกับระดับชั้นปี และสามารถเชื่อมโยงไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นในปีการศึกษาถัดไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) เมื่อนักศึกษาสำเร็จการศึกษาครบตามหลักสูตร

9.2 ทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ดำเนินการ / ไม่จำเป็นต้องมีทุกข้อ

☑ **รายวิชานี้ได้มีการเพิ่มเติมผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) ที่นอกเหนือจากในเล่มหลักสูตรและ / หรือมีการปรับปรุงรูปแบบ วิธีการ เนื้อหา หลังจากได้รับข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในระหว่างการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ผ่านมา ดังนี้** (Criterion 2.3)

รายวิชา CIM1202 นวัตกรรมการจัดการได้มีการปรับปรุงและเพิ่มเติมผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) รวมถึงรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอน หลังจากได้รับข้อเสนอแนะที่มีคุณค่าจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายกลุ่ม ได้แก่ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ศิษย์เก่าที่ทำงานในสายงานที่เกี่ยวข้อง และผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมจากภาคอุตสาหกรรม การปรับปรุงดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อให้รายวิชานี้สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานและเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการรับฟังความคิดเห็นของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต พบว่าองค์กรต่างๆ มีความต้องการบุคลากรที่ไม่เพียงแต่มีความรู้ทางทฤษฎีเท่านั้น แต่ต้องสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงและมีทักษะในการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นรายวิชานี้จึงได้เพิ่มเติม CLO3 ที่เน้นการนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือและนวัตกรรมการจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจริงและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงาน

ศิษย์เก่าที่ทำงานในสายงานการจัดการได้ให้ข้อเสนอแนะว่าการทำงานในยุคปัจจุบันต้องอาศัยความสามารถในการทำงานเป็นทีมและการยึดมั่นในหลักจริยธรรมอย่างมาก โดยเฉพาะในการพัฒนานวัตกรรมที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายฝ่าย จากข้อเสนอแนะนี้ รายวิชาจึงได้เสริม CLO4 ให้มีความชัดเจนมากขึ้นในเรื่องทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น การแสดงความซื่อสัตย์

การเคารพความเห็นต่าง และการยึดหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรม พร้อมทั้งเพิ่มกิจกรรมการทำงานเป็นทีมและการอภิปรายในประเด็นจริยธรรมเข้ามาในกระบวนการเรียนการสอน

ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมจากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ ได้เสนอแนะว่านักศึกษาควรได้รับโอกาสในการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงในสถานประกอบการ เพื่อให้เห็นภาพรวมของการสร้างและพัฒนานวัตกรรมในบริบทที่แท้จริง จากข้อเสนอแนะนี้ รายวิชาจึงได้เพิ่มกิจกรรมการศึกษาดูงานที่สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ในวันที่ 27 ตุลาคม 2568 เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักศึกษาได้สัมผัสกับกระบวนการสร้างนวัตกรรมในระดับประเทศ ได้พบปะกับนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญ และได้นำประสบการณ์ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในโครงงานของตนเอง นอกจากการปรับปรุง CLOs แล้ว รายวิชายังได้ปรับปรุงวิธีการประเมินผลให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยเพิ่มการประเมินผ่านโครงงานกลุ่มที่ต้องนำเสนอการนำเสนอข้อมูล เรื่องรวมประเด็นทางด้านนวัตกรรมการจัดการ การประเมิน Portfolio ที่สะท้อนการเรียนรู้และการพัฒนาของนักศึกษา นักศึกษาต้องวิเคราะห์และนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ วิธีการประเมินเหล่านี้จะช่วยให้สามารถวัดความสามารถของนักศึกษาได้อย่างรอบด้านและสะท้อนความพร้อมในการทำงานจริง

การปรับปรุงรายวิชาจากข้อเสนอแนะของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการพัฒนาหลักสูตรให้มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของตลาดงานอย่างแท้จริง รายวิชานวัตกรรมการจัดการจึงไม่ได้เป็นเพียงรายวิชาที่สอนตามตำราเท่านั้น แต่เป็นรายวิชาที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยนำข้อมูลป้อนกลับจากผู้ที่มีประสบการณ์จริงในวงการมาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อให้มั่นใจว่านักศึกษาจะได้รับการเตรียมความพร้อมที่ดีที่สุดสำหรับการก้าวเข้าสู่โลกการทำงานในอนาคต

☐ **รายวิชานี้มีการบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่นและ/หรือร่วมกับการฝึกปฏิบัติงานกับผู้ประกอบการ ภายนอก (WIL) หรือบูรณาการกับงานวิจัย หรืองานบริการวิชาการอื่นๆ ดังนี้**
(Criterion 2.5)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

รหัสวิชา CIM1202 **ระดับปริญญา** ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ **หลักสูตร** หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต 3(3-0-6) สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

☑ รายวิชานี้ได้ใช้แนวทางในการปลูกฝังทักษะดังต่อไปนี้ (Criterion 3.4)

รายวิชา CIM1202 นวัตกรรมการจัดการได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบเพื่อปลูกฝังทักษะสำคัญสามประการที่นักศึกษาจะต้องใช้ตลอดชีวิตการทำงาน ได้แก่ ทักษะการส่งเสริมการเรียนรู้ ทักษะการเรียนรู้วิธีเรียนรู้ และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยแต่ละทักษะได้รับการพัฒนาผ่านกิจกรรมและวิธีการที่หลากหลายตลอดภาคการศึกษา

ทักษะการส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning)

รายวิชานี้ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้นักศึกษาเป็นผู้ริเริ่มในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง แทนที่จะเป็นผู้รับความรู้แบบเฉื่อยชา ตั้งแต่สัปดาห์แรกของการเรียน อาจารย์ผู้สอนได้สร้างข้อตกลงร่วมกับนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น นักศึกษาจะได้รับมอบหมายให้วิเคราะห์กรณีศึกษานวัตกรรมจากองค์กรจริง เช่น กรณีของ Netflix ที่ปฏิวัติอุตสาหกรรมบันเทิงด้วยการเปลี่ยนจากการส่งแผ่นดีวีดีทางไปรษณีย์มาเป็นบริการสตรีมมิงออนไลน์ หรือกรณีของ Kodak ที่ล้มเหลวในการปรับตัวสู่ยุคดิจิทัล การวิเคราะห์กรณีศึกษาเหล่านี้ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว นักศึกษาต้องค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง ทั้งจากวารสารวิชาการ บทความข่าว และเว็บไซต์ขององค์กร จากนั้นนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบและสร้างข้อสรุปที่มีเหตุผลประกอบ กระบวนการนี้ช่วยปลูกฝังนิสัยการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองและการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ

กิจกรรมการอภิปรายในชั้นเรียนได้รับการออกแบบให้นักศึกษาต้องแสดงความคิดเห็นและตั้งคำถามอย่างสม่ำเสมอ อาจารย์ผู้สอนใช้เทคนิคการตั้งคำถามเปิดที่กระตุ้นให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ เช่น "ทำไมนวัตกรรมนี้จึงประสบความสำเร็จในบริบทหนึ่งแต่ล้มเหลวในอีกบริบทหนึ่ง" หรือ "หากคุณเป็นผู้บริหารขององค์กรนี้ คุณจะตัดสินใจอย่างไรและเพราะเหตุใด" คำถามเหล่านี้ไม่ได้มุ่งหาคำตอบที่ถูกหรือผิด แต่มุ่งเน้นกระบวนการคิดและการให้เหตุผล นักศึกษาได้รับการส่งเสริมให้กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าตั้งคำถาม และกล้าท้าทายแนวคิดต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ บรรยากาศการเรียนรู้แบบนี้ช่วยสร้างความมั่นใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

การศึกษาดูงานที่สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติในวันที่ 27 ตุลาคม 2568 เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ก่อนการเดินทาง นักศึกษาจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสวทช และเตรียมคำถามที่ต้องการเรียนรู้ ระหว่างการเยือน นักศึกษาต้องสังเกตกระบวนการทำงาน จดบันทึกสิ่งที่น่าสนใจ และกล้าที่จะตั้งคำถามกับนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญ หลังจากกลับมานักศึกษาต้องเขียนรายงานสะท้อนการเรียนรู้และวิเคราะห์ว่าสิ่งที่ได้เห็นและเรียนรู้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในโครงงานของตนได้อย่างไร กระบวนการนี้ช่วยให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของการเรียนรู้จากแหล่งที่หลากหลายและสามารถเชื่อมโยงความรู้จากแหล่งต่างๆ เข้าด้วยกันได้

รหัสวิชา CIM1202 **ระดับปริญญา** ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ **หลักสูตร** หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต 3(3-0-6) สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

ทักษะการเรียนรู้วิธีเรียนรู้ (Learning How to Learn)

รายวิชานี้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความสามารถของนักศึกษาในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ โดยสอนเทคนิคและเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้เรื่องใหม่ๆ ได้ตลอดชีวิต การสอนเทคนิค Design Thinking ในสัปดาห์ที่ห้าเป็นตัวอย่างที่ดี อาจารย์ผู้สอนไม่เพียงแต่อธิบายขั้นตอนของ Design Thinking ที่ประกอบด้วยห้าขั้นตอน ได้แก่ การเอาใจใส่ผู้ใช้งาน การนิยามปัญหา การระดมความคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบ แต่ยังอธิบายถึงหลักการคิดเบื้องหลังแต่ละขั้นตอนและเหตุผลที่ต้องดำเนินการตามลำดับนี้ นักศึกษาจึงไม่เพียงแต่จำขั้นตอนได้ แต่เข้าใจเหตุผลและสามารถปรับใช้กับบริบทที่แตกต่างกันได้ การสอนในลักษณะนี้ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจหลักการและสามารถถ่ายทอดไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้ การใช้ Business Model Canvas เป็นอีกตัวอย่างของการสอนเครื่องมือที่นักศึกษาสามารถนำไปใช้เรียนรู้และวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ๆ ด้วยตนเองในอนาคต อาจารย์ผู้สอนอธิบายทั้งวิธีการใช้เครื่องมือนี้และหลักการคิดเบื้องหลังแต่ละองค์ประกอบของโมเดล เช่น ทำไมต้องพิจารณากลุ่มลูกค้าก่อนจึงจะกำหนดคุณค่าที่นำเสนอได้ หรือความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมหลักกับโครงสร้างต้นทุนเป็นอย่างไร นักศึกษาได้ฝึกใช้เครื่องมือนี้กับกรณีศึกษาหลายกรณี จนเข้าใจวิธีการคิดวิเคราะห์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับธุรกิจอื่นๆ ด้วยตนเองได้ กิจกรรมการสะท้อนความคิดเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิธีเรียนรู้ หลังจากกิจกรรมสำคัญแต่ละครั้ง เช่น การทำ Workshop การศึกษาดูงาน หรือการนำเสนอโครงงาน นักศึกษาจะได้รับมอบหมายให้เขียนสะท้อนความคิดโดยตอบคำถามสำคัญหลายข้อ เช่น "สิ่งใดที่คุณเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำไม" "มีอุปสรรคอะไรบ้างในการเรียนรู้และคุณแก้ไขอย่างไร" "หากมีโอกาสเรียนรู้เรื่องนี้อีกครั้ง คุณจะทำอย่างไรให้ดีขึ้น" การตอบคำถามเหล่านี้อย่างสม่ำเสมอช่วยให้นักศึกษาตระหนักรู้ถึงรูปแบบการเรียนรู้ของตนเอง เข้าใจว่าตนเองเรียนรู้ได้ดีที่สุดในสภาพแวดล้อมแบบใด ด้วยวิธีการใด และมีอุปสรรคอะไรบ้าง ความเข้าใจในตนเองนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนการเรียนรู้เรื่องใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

อาจารย์ผู้สอนยังแนะนำเทคนิคการจัดการเวลาและการจัดการข้อมูลที่นักศึกษาสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ เช่น เทคนิค Pomodoro สำหรับการบริหารเวลาในการทำโครงงาน การใช้เครื่องมือ Mind Mapping ในการจัดระเบียบความคิดและข้อมูล หรือการใช้ Reference Management Software ในการจัดเก็บและอ้างอิงแหล่งข้อมูล แม้ว่าเทคนิคเหล่านี้จะไม่ใช่เนื้อหาหลักของรายวิชา แต่การแนะนำและส่งเสริมให้นักศึกษาทดลองใช้ช่วยให้พวกเขาค้นพบเครื่องมือที่เหมาะกับตนเองและสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้เรื่องอื่นๆ ต่อไปได้

รหัสวิชา	CIM1202	**ระดับปริญญา**	ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา	นวัตกรรมการจัดการ	**หลักสูตร**	หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต	3(3-0-6)		สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
		คณะ/วิทยาลัย	วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

การปลูกฝังทัศนคติและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นเป้าหมายสูงสุดของรายวิชานี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ว่าความรู้และทักษะในโลกปัจจุบันมีอายุสั้นลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในสาขาเทคโนโลยีและนวัตกรรม การยึดติดกับความรู้ที่เรียนมาเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอสำหรับการทำงานในอนาคต นักศึกษาต้องพัฒนานิสัยการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อย่างต่อเนื่องและการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง อาจารย์ผู้สอนได้นำเสนอตัวอย่างของผู้ประกอบการและผู้บริหารที่ประสบความสำเร็จโดยการเรียนรู้และปรับตัวอย่างต่อเนื่อง เช่น กรณีของ Satya Nadella ซีอีโอของ Microsoft ที่เปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรจาก "รู้ทุกอย่าง" เป็น "เรียนรู้ทุกอย่าง" และนำพาองค์กรกลับมาเติบโตอย่างแข็งแกร่ง ตัวอย่างเหล่านี้ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โครงงานกลุ่มที่ดำเนินการตั้งแต่สัปดาห์ที่ 13 เป็นเครื่องมือสำคัญในการปลูกฝังทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เมื่อนักศึกษาเริ่มทำโครงงานออกแบบนวัตกรรมการจัดการ พวกเขาจะพบว่าความรู้ที่เรียนมาในชั้นเรียนไม่เพียงพอสำหรับการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน นักศึกษาต้องค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง ทดลองใช้เครื่องมือใหม่ๆ ที่ไม่เคยเรียนในชั้นเรียน ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงแนวทางอย่างต่อเนื่อง กระบวนการนี้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะการทำงานจริงที่ต้องเผชิญกับปัญหาใหม่ๆ ที่ไม่มีคำตอบสำเร็จรูป และต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ประสบการณ์การทำโครงงานจึงช่วยให้นักศึกษาเข้าใจความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีความมั่นใจว่าตนสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้เมื่อจำเป็น การจัดทำ Portfolio ในสัปดาห์ที่ 16 เป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยปลูกฝังการเรียนรู้ตลอดชีวิต นักศึกษาต้องรวบรวมผลงานที่สำคัญตลอดภาคการศึกษา วิเคราะห์การพัฒนาของตนเองในด้านต่างๆ เช่น ความรู้ความเข้าใจ ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการนำเสนอ ระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา และที่สำคัญคือต้องวางแผนการพัฒนาตนเองในอนาคต โดยระบุทักษะหรือความรู้ที่ต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม แหล่งเรียนรู้ที่จะใช้ และแผนการดำเนินการที่ชัดเจน การวางแผนการเรียนรู้ในระยะยาวเช่นนี้ช่วยให้นักศึกษาเห็นว่าการเรียนรู้ไม่สิ้นสุดเมื่อจบรายวิชาหรือจบการศึกษา แต่เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ต้องวางแผนและดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย อาจารย์ผู้สอนยังแนะนำแหล่งเรียนรู้ที่นักศึกษาสามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเองต่อไปได้หลังจากจบรายวิชา เช่น หลักสูตรออนไลน์ใน Coursera และ edX ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับนวัตกรรมและการจัดการจากมหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วโลก Podcast และ YouTube Channels ที่นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ หนังสือและวารสารวิชาการที่น่าสนใจ รวมถึงการเข้าร่วมชุมชนออนไลน์และงานสัมมนาที่เกี่ยวข้อง การแนะนำแหล่งเรียนรู้เหล่านี้ช่วยให้นักศึกษามีเครื่องมือและช่องทางในการเรียนรู้ต่อไปด้วยตนเองและสร้างนิสัยการติดตามความรู้ใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ

รหัสวิชา CIM1202 **ระดับปริญญา** ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ **หลักสูตร** หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต 3(3-0-6) สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

☑ รายวิชานี้มีแนวทางปลูกฝังเรื่องต่อไปนี้ ด้วยวิธีการดังนี้ (Criterion 3.5)

รายวิชา CIM1202 นวัตกรรมการจัดการมุ่งพัฒนาคุณลักษณะสำคัญของผู้ประกอบการและผู้นำองค์กรในยุคปัจจุบัน ประกอบด้วย ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ความคิดใหม่ การพัฒนานวัตกรรม และทัศนคติของผู้ประกอบการ โดยบูรณาการผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายตลอดภาคการศึกษา

ความคิดใหม่ (New Ideas)

รายวิชานี้ปลูกฝังความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ผ่านการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและยอมรับความหลากหลายของความคิด อาจารย์ผู้สอนเน้นย้ำตั้งแต่สัปดาห์แรกว่าทุกความคิดเห็นมีคุณค่าและจะได้รับการรับฟังอย่างจริงจัง ช่วยให้นักศึกษากล้าแสดงความคิดที่แตกต่างโดยไม่กลัวความผิดพลาด กิจกรรมระดมสมองถูกนำมาใช้อย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะในสัปดาห์ที่ห้าที่นักศึกษาฝึกเทคนิค Brainstorming ที่เน้นการผลิตความคิดจำนวนมากโดยไม่วิพากษ์วิจารณ์ระหว่างกระบวนการ พร้อมทั้งเรียนรู้เทคนิค SCAMPER ซึ่งช่วยกระตุ้นให้มองสิ่งต่างๆ ในมุมมองใหม่ผ่านการแทนที่ ผสมผสาน ดัดแปลง ปรับเปลี่ยน และกลับด้านแนวคิดเดิม การฝึกคิดเช่นนี้อย่างต่อเนื่องช่วยพัฒนาความยืดหยุ่นในการคิดและความสามารถในการมองเห็นโอกาสใหม่ การศึกษาดูงานที่สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติในวันที่ 27 ตุลาคม 2568 เป็นโอกาสสำคัญที่นักศึกษาได้รับแรงบันดาลใจจากนวัตกรรมใหม่ๆ ที่กำลังพัฒนาอยู่ การได้เห็นโครงการวิจัยที่หลากหลายและพบปะกับนักวิจัยช่วยเปิดมุมมองใหม่และกระตุ้นให้คิดถึงความเป็นไปได้ใหม่ๆ สำหรับโครงงานของตนเอง นอกจากนี้ การวิเคราะห์กรณีศึกษานวัตกรรมระดับโลก เช่น Airbnb และ Instagram ยังช่วยให้นักศึกษาเห็นว่าความคิดใหม่ไม่จำเป็นต้องซับซ้อน แต่ต้องตอบโจทย์ความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งาน

การสร้างนวัตกรรม (Innovation)

รายวิชานี้เน้นว่านวัตกรรมไม่ใช่เพียงความคิดที่ดี แต่ต้องสามารถพัฒนาให้เป็นรูปธรรมและสร้างคุณค่าได้จริง กระบวนการ Design Thinking ที่สอนในสัปดาห์ที่ห้าเป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนานวัตกรรม เริ่มจากการเอาใจใส่ผู้ใช้งานที่นักศึกษาต้องสังเกตและสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อเข้าใจความต้องการที่แท้จริง ตามด้วยการนิยามปัญหาที่ชัดเจนและเจาะจง ซึ่งนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมที่ตรงจุดและมีประสิทธิภาพ กิจกรรม Workshop ในสัปดาห์ที่ห้าถึงหกให้นักศึกษาฝึกสร้างต้นแบบเบื้องต้น แม้จะยังไม่สมบูรณ์แบบ แต่ช่วยให้เห็นภาพและเข้าใจแนวคิดได้ชัดเจนขึ้น จากนั้นนำไปทดสอบกับผู้ใช้งานจริงหรือเพื่อนในชั้นเรียน รับฟังความคิดเห็นแล้วนำกลับมาปรับปรุง กระบวนการวนซ้ำระหว่างการสร้างต้นแบบ การทดสอบ และการปรับปรุงนี้ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจว่านวัตกรรมต้องผ่านการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การใช้ Business Model Canvas ช่วยให้นักศึกษาเห็นภาพรวมของการนำนวัตกรรมไปใช้จริง โดยต้องคิดครอบคลุมทั้งคุณค่าที่นำเสนอ กลุ่มลูกค้า ช่องทางการเข้าถึง แหล่งรายได้ โครงสร้างต้นทุน และพันธมิตรที่จำเป็น ทำให้

นวัตกรรมที่พัฒนามีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติมากขึ้น โครงงานกลุ่มตั้งแต่สัปดาห์ที่ 13 เป็นการบูรณาการความรู้และทักษะทั้งหมดในการสร้างนวัตกรรมที่สมบูรณ์ ตั้งแต่การระบุปัญหา การพัฒนาผ่านกระบวนการ Design Thinking ไปจนถึงการนำเสนอพร้อมแผนการนำไปใช้จริง

ทัศนคติของผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Mindset)

รายวิชานี้ปลูกฝังทัศนคติของผู้ประกอบการที่ประกอบด้วยความกล้าเสี่ยง การมองเห็นโอกาส ความมุ่งมั่นในการแก้ปัญหา และความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง การศึกษากรณีศึกษาของผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลว เช่น Steve Jobs ที่ถูกไล่ออกจาก Apple แต่กลับมาสร้างความสำเร็จอีกครั้ง หรือ Sara Blakely ผู้ก่อตั้ง Spanx ที่ถูกปฏิเสธหลายครั้งก่อนประสบความสำเร็จ ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจว่าความล้มเหลวเป็นบทเรียนและโอกาสในการปรับปรุง ไม่ใช่เหตุผลที่จะยอมแพ้ กิจกรรมการทำงานเป็นทีมในโครงงานช่วยปลูกฝังทัศนคติในด้านการแก้ปัญหาและการรับผิดชอบ เมื่อทีมเผชิญอุปสรรคหรือความขัดแย้ง นักศึกษาต้องเรียนรู้การเจรจาต่อรองและหาทางออกร่วมกันด้วยตนเอง โดยไม่มีอาจารย์คอยให้คำตอบ การนำเสนอโครงงานต่อหน้าชั้นเรียนในสัปดาห์ที่ 14 ช่วยปลูกฝังความกล้าแสดงออกและความมั่นใจ รวมถึงการเรียนรู้การรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและนำมาปรับปรุงผลงานของตนเอง การให้นักศึกษาเลือกหัวข้อโครงงานเองและวางแผนการดำเนินงานเองช่วยปลูกฝังความเป็นเจ้าของและความรับผิดชอบ นักศึกษาต้องวิเคราะห์ความเป็นไปได้ กำหนดเป้าหมาย จัดสรรหน้าที่ และติดตามความคืบหน้าอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งสะท้อนการทำงานของผู้ประกอบการจริง การจัดทำ Portfolio ในสัปดาห์ที่ 16 ที่ต้องวางแผนการพัฒนาตนเองในอนาคตช่วยปลูกฝังทัศนคติการมองไปข้างหน้าและการวางแผนระยะยาว ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้ประกอบการและผู้นำองค์กรที่ประสบความสำเร็จ

การบูรณาการการปลูกฝังทั้งสามด้านตลอดรายวิชาผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและเชื่อมโยงกันช่วยให้นักศึกษาพัฒนาคุณลักษณะเหล่านี้อย่างเป็นธรรมชาติและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ไม่ว่าจะเป็นการเป็นผู้ประกอบการ การทำงานในองค์กร หรือการพัฒนาโครงการส่วนตัว ทักษะและทัศนคติเหล่านี้จะเป็นรากฐานสำคัญสำหรับความสำเร็จในโลกการทำงานที่เต็มไปด้วยความท้าทายและโอกาสใหม่ๆ

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

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

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. รายงานชั่วโมงการสอนจริงที่คลาดเคลื่อนจากแผนการสอน (ถ้ามี)

-ไม่มี-

2. หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน (ถ้ามี)

-ไม่มี-

3. จัดสิ่งสนับสนุนเพื่อประสิทธิผลในการเรียนรู้ของนักศึกษา

สิ่งสนับสนุน	ผลการดำเนินการ		
	มีการดำเนินการ	ไม่ได้ดำเนินการ	แผนการปรับปรุง
1. เอกสารประกอบการสอนเป็นปัจจุบัน	✓		รายวิชามีเอกสารประกอบการสอน 285 หน้า จัดทำโดยอาจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน พร้อมอ้างอิงหนังสือตำราหลักระดับสากลที่เป็นปัจจุบัน ได้แก่ Strategic Management of Technological Innovation (Schilling, 2023), Innovation Management (Maital & Seshadri, 2007), Managing Innovation (Tidd & Bessant, 2021) และ Innovation Management: A Strategic Perspective (Li-Ying & Bernhard, 2020) มีการปรับปรุงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกรณีศึกษาและแนวโน้มใหม่ๆ ในปี 2568 แผนปรับปรุงประกอบด้วยการเพิ่มกรณีศึกษาจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การรวบรวมบทความวิจัยล่าสุด และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบมัลติมีเดีย
2. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	✓		รายวิชาใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลหลัก https://ssrudlp.ssru.ac.th/ สำหรับจัดการเนื้อหา การส่งงาน และติดตามผลการเรียน แพลตฟอร์มสนับสนุนได้แก่ Google Classroom, Microsoft Teams Education และ Zoom Education ซอฟต์แวร์และเครื่องมือดิจิทัลประกอบด้วย Microsoft Office 365, Canva Education, Miro/Mural สำหรับ Mind Mapping และ Google Workspace for Education นักศึกษาสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลวิชาการทั้งระดับชาติ (หอสมุดกลาง SSRU, ThaiLIS) และระดับนานาชาติ (ScienceDirect, Emerald Insight, SpringerOpen) แผนปรับปรุงประกอบด้วยการพัฒนาเนื้อหาบนระบบให้โต้ตอบได้มากขึ้น
3. ระบบในการรับทราบปัญหา	✓		อาจารย์ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษารายบุคคลอย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และเปิดช่องทางการติดต่อผ่าน ไลน์กลุ่ม Email (tawatchai.so@ssru.ac.th), Google Classroom และ Microsoft Teams โดยตอบกลับภายใน 24 ชั่วโมง มีการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่เปิดกว้างให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นและสอบถามข้อสงสัย อาจารย์ใช้การสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมเพื่อระบุผู้ที่มีปัญหา พร้อมจัดแบบประเมินความพึงพอใจกลางภาคการศึกษา แผนปรับปรุงประกอบด้วยการพัฒนาระบบนัดหมายออนไลน์ การเพิ่มช่องทางสื่อสารที่นักศึกษาคุ้นเคย
4. ระบบช่วยเหลือนักศึกษาที่มีปัญหา	✓		เมื่อระบุนักศึกษาที่มีปัญหา อาจารย์นัดพบเพื่อวินิจฉัยสาเหตุและจัดทำแผนช่วยเหลือเฉพาะบุคคล ซึ่งอาจประกอบด้วยการให้เอกสารเสริม การจัดกลุ่มเรียนพิเศษ การมอบหมายงานเสริม หรือการจับคู่กับเพื่อนที่มีความสามารถสูงกว่า สำหรับปัญหาการ

รหัสวิชา CIM1202 **ระดับปริญญา** ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา นวัตกรรมการจัดการ **หลักสูตร** หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต 3(3-0-6) สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

สิ่งสนับสนุน	ผลการดำเนินการ		
	มีการดำเนินการ	ไม่ได้ดำเนินการ	แผนการปรับปรุง
			ทำงานเป็นทีม อาจารย์เข้าไปไกล่เกลี่ยและสอนทักษะการสื่อสาร หากเป็นปัญหาส่วนตัว อาจารย์ประสานงานกับงานกิจการนักศึกษา มีการติดตามผลและปรับแผนช่วยเหลืออย่างสม่ำเสมอ แผนปรับปรุงประกอบด้วยการพัฒนาระบบติดตามนักศึกษาที่มีความเสี่ยงโดยใช้ข้อมูลผลการเรียน การจัดทำคู่มือการช่วยเหลือนักศึกษา การอบรมทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับอาจารย์ และการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานสนับสนุนนักศึกษาในมหาวิทยาลัย
5. อื่นๆ ...(ระบุ).....			

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)

CLO1 นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการและแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการได้อย่างถูกต้องและครอบคลุม รวมถึงเข้าใจความสำคัญของนวัตกรรมการจัดการต่อการดำเนินธุรกิจในยุคปัจจุบัน โดยสามารถอธิบายวิวัฒนาการของนวัตกรรมการจัดการ องค์ประกอบสำคัญของนวัตกรรม ประเภทของนวัตกรรมการจัดการในรูปแบบต่างๆ และผลกระทบที่นวัตกรรมมีต่อความสำเร็จขององค์กร ทั้งนี้ นักศึกษาจะสามารถเชื่อมโยงแนวคิดทางทฤษฎีกับตัวอย่างจากองค์กรจริงได้อย่างเหมาะสม

CLO2 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ทางธุรกิจได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ โดยสามารถระบุปัญหาและโอกาสในการพัฒนานวัตกรรมได้อย่างชัดเจน พร้อมทั้งเลือกประเภทของนวัตกรรมการจัดการที่เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน นักศึกษาจะสามารถประเมินปัจจัยแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกองค์กร วิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนของทางเลือกต่างๆ และให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจเลือกใช้นวัตกรรมได้อย่างมีหลักการและสมเหตุสมผล ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้นักศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจในบริบทที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

CLO3 นักศึกษาสามารถนำเสนอการประยุกต์ใช้เครื่องมือและนวัตกรรมการจัดการได้อย่างเป็นรูปธรรมผ่านการจำลองสถานการณ์หรือการศึกษากรณีศึกษา โดยแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการปฏิบัติจริง ทั้งนี้ นักศึกษาจะสามารถออกแบบและพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมการจัดการที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งาน ทดสอบและปรับปรุงนวัตกรรมตามผลป้อนกลับที่ได้รับ รวมถึงนำเสนอแนวคิดและผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านช่องทางและรูปแบบที่เหมาะสม การพัฒนาทักษะการปฏิบัตินี้จะช่วยเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปใช้งานจริงในองค์กรหรือการประกอบธุรกิจของตนเองได้อย่างมั่นใจ

CLO4 นักศึกษามีทัศนคติและจริยธรรมที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการ โดยแสดงออกถึงความซื่อสัตย์ในการทำงานและการรายงานผลงาน มีความเคารพและเปิดรับฟัง

รหัสวิชา	CIM1202	**ระดับปริญญา**	ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา	นวัตกรรมการจัดการ	**หลักสูตร**	หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
หน่วยกิต	3(3-0-6)		สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
		คณะ/วิทยาลัย	วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

ความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่น และยึดมั่นในหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมที่คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย นักศึกษาจะสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และสามารถจัดการความขัดแย้งได้อย่างสร้างสรรค์ ทัศนคติและจริยธรรมเหล่านี้เป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยให้นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่นและประสบความสำเร็จในสายอาชีพ

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

5. ประสิทธิผลของวิธีการจัดการเรียนรู้และวิธีการประเมินผลที่ดำเนินการเพื่อทำให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดรายวิชา (อ้างอิงจาก OBE3 หมวดที่ 4)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	ผลที่เกิดกับนักศึกษาตาม CLOs (บรรลุ/ไม่บรรลุ)	กิจกรรมการเรียนการสอนที่ระบุ	วิธีการจัดการสอน (เหมาะสม/ไม่เหมาะสม)	วิธีการวัดผลและประเมินผล	วิธีการวัดผล (เหมาะสม/ไม่เหมาะสม)	แนวทางการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้นักศึกษาบรรลุตามแต่ละ CLO หรือแนวทางที่ทำให้มีวิธีการจัดการสอนหรือวิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม
CLO1 นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการ และความสำคัญของนวัตกรรมการจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ	✓	การบรรยายแบบโต้ตอบ การศึกษากรณีศึกษาจากองค์กรจริง การอภิปรายกลุ่ม กิจกรรม Workshop การอ่านและวิเคราะห์บทความวิชาการ	✓	การทดสอบกลางภาคและปลายภาค การประเมินผลงานโดยเพื่อนร่วมชั้นเรียน (Peer Assessment)	✓	นักศึกษาส่วนหนึ่งยังขาดทักษะการสื่อสารทางวิชาการและการจับใจความสำคัญจากเอกสารที่มีความยาว แนวทางปรับปรุงประกอบด้วยการจัดกิจกรรมอภิปรายกลุ่มที่มีโครงสร้างชัดเจนพร้อมให้ข้อเสนอแนะรายบุคคล การฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ผ่านเทคนิค Skimming and Scanning และการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ใช้บทความ ต้นฉบับ (authentic materials) ที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันและสาขาวิชาของนักศึกษา เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้
CLO2 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์สถานการณ์และเลือกประเภทของนวัตกรรมการจัดการที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจในบริบทต่างๆ	✓	การวิเคราะห์กรณีศึกษาเชิงลึก การจำลองสถานการณ์ธุรกิจ กิจกรรมเกมจำลองการศึกษาดูงานที่สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ การทำงานเป็นทีม	✓	การประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา การประเมินการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียน รายงานจากการศึกษาดูงาน แบบทดสอบย่อย	✓	นักศึกษาบางส่วนยังขาดความลึกซึ้งในการวิเคราะห์ปัจจัยที่ซับซ้อนและการให้เหตุผลที่มีหลักการมั่นคง แนวทางปรับปรุงประกอบด้วยการเพิ่มกิจกรรม Case Study ที่มีความซับซ้อนขึ้นเป็นลำดับ การสอนและฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ที่หลากหลาย เช่น SWOT Analysis และ PESTEL Analysis การให้ข้อเสนอแนะเฉพาะบุคคลที่ระบุจุดที่ต้องพัฒนาอย่างชัดเจน และการจัดกิจกรรม Peer Review เพื่อฝึกการวิพากษ์และรับฟังความคิดเห็น
CLO3 นักศึกษาสามารถนำเสนอการ	✓	โครงงานกลุ่มการพัฒนานวัตกรรม กิจกรรม	✓	การประเมินโครงงานกลุ่มทั้งกระบวนการ	✓	นักศึกษาบางส่วนยังขาดทักษะการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพและการพัฒนาต้นแบบที่สมบูรณ์ แนวทางปรับปรุงประกอบด้วยการจัด Workshop เฉพาะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Suan Sunandha Rajabhat University

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	ผลที่เกิดกับนักศึกษาตาม CLOs (บรรลุ/ไม่บรรลุ)	กิจกรรมการเรียนการสอนที่ระบุ	วิธีการจัดการสอน (เหมาะสม/ไม่เหมาะสม)	วิธีการวัดผลและประเมินผล	วิธีการวัดผล (เหมาะสม/ไม่เหมาะสม)	แนวทางการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้นักศึกษาบรรลุตามแต่ละ CLO หรือแนวทางที่ทำให้มีวิธีการจัดการสอนหรือวิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม
ประยุกต์ใช้เครื่องมือหรือนวัตกรรมการจัดการผ่านการจำลองหรือกรณีศึกษา เพื่อแสดงความสามารถในการปฏิบัติได้จริง		Workshop Design Thinking การสร้างและทดสอบต้นแบบ การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน การใช้ Business Model Canvas การปรับปรุงนวัตกรรมตามผลป้อนกลับ		และผลลัพธ์ การประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียน การประเมินการทำงานเป็นทีม		ด้าน Presentation Skills การให้นักศึกษาฝึกนำเสนอหลายรอบและได้รับข้อเสนอแนะในแต่ละรอบ การจัดหา Mentor หรือผู้เชี่ยวชาญมาให้คำปรึกษาในการพัฒนาโครงงาน การสอนหลักการทดสอบนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ และการส่งเสริมให้มีการปรับปรุงนวัตกรรมหลายรอบจนได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพ
CLO4 นักศึกษามีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงความซื่อสัตย์ เคารพความเห็นต่าง และยึดหลักจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการ	✓	การทำงานเป็นทีมในโครงงานกลุ่ม การอภิปรายประเด็นจริยธรรม กิจกรรม Role Playing สถานการณ์ที่มีความขัดแย้ง การสะท้อนความคิดและการประเมินตนเอง การประเมินโดยเพื่อนร่วมทีม	✓	การสังเกตพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม การประเมินโดยเพื่อนร่วมทีม การประเมินจากการสะท้อนความคิด การประเมินการมีส่วนร่วมและการแสดงความคิดเห็นในกิจกรรม	✓	นักศึกษาบางส่วนยังมีปัญหาในการจัดการความขัดแย้งในทีมและขาดความเข้าใจในประเด็นจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม แนวทางปรับปรุงประกอบด้วยการจัด Workshop เรื่อง Teamwork และ Conflict Management การฝึกจัดการสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งผ่าน Role Playing การหมุนเวียนบทบาทในทีม การเพิ่มเนื้อหาและกรณีศึกษาเกี่ยวกับจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมที่ชัดเจนมากขึ้น และการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านจริยธรรมธุรกิจมาบรรยายพิเศษ

หมายเหตุ

- ผู้สอนแสดงปัญหาของการที่นักศึกษาไม่สามารถเรียนรู้ CLO ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด และ/หรือปัญหาที่เกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยแสดงอย่างน้อย 1 ปัญหาในแต่ละภาคการศึกษา
- สามารถบรรยายปัญหา วิธีการแก้ไข รวมถึงผลลัพธ์การแก้ปัญหา ต่อเนื่องกันหลายภาคการศึกษาได้

* หลักสูตรกำหนดเกณฑ์ซึ่งเป็นร้อยละของนักศึกษาที่ต้องผ่านเกณฑ์ในแต่ละ CLO

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 3 ระบบการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินผลแบบ Formative Evaluation (criterion 4.3)

☐ มีการประเมิน (กรุณาให้ข้อมูลในตาราง เพิ่มเติม)
☑ ไม่มีการประเมิน

วิธีจัดการประเมินผลแบบ Formative Evaluation	แผนที่กำหนดไว้		แนวทางการปรับปรุงพัฒนา
	มี	ไม่มี	
ก. กำหนดระยะเวลา/ช่วงเวลาประเมินชัดเจน			
ข. กำหนดเครื่องมือที่ใช้ ถ้ามี ระบุเครื่องมือที่ใช้..... (เช่น การสอบเก็บคะแนนการซักถามในชั้นเรียน การให้การบ้านรายสัปดาห์ การเขียน Reflection การทำ Peer Evaluation เป็นต้น)			
ค. มีการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักศึกษารายบุคคล ถ้ามี ระบุวิธีการที่ใช้.....			
ง. นำผลประเมินมาวางแผนเพื่อพัฒนานักศึกษา			

2. การประเมินผลแบบ Summative Evaluation (criterion 4.5)

มาตรฐานและการประกันคุณภาพระบบการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา

กระบวนการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	การดำเนินการ		แนวทางการพัฒนาคุณภาพ
	มี	ไม่มี	
1. ใช้การวัดผลด้วยการสอบ	✓		รายวิชา CIM1202 นวัตกรรมการจัดการใช้การวัดผลด้วยการสอบทั้งกลางภาคและปลายภาค โดยข้อสอบได้รับการออกแบบให้ครอบคลุมผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้งสี่ด้าน ประกอบด้วยข้อสอบแบบเลือกตอบสำหรับวัด CLO1 และข้อสอบแบบอธิบายสำหรับวัด CLO1-3 แนวทางพัฒนาคุณภาพประกอบด้วยการปรับปรุงข้อสอบให้มีความหลากหลายและวัดทักษะการคิดระดับสูงมากขึ้น การจัดทำคลังข้อสอบ และการวิเคราะห์ข้อสอบหลังการใช้งานเพื่อปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง
2. จัดทำ Rubrics เป็นเครื่องมือในการวัดผล (ในกรณีวัดผลด้วย	✓		รายวิชามี Rubrics ที่ชัดเจนสำหรับการประเมินทุกกิจกรรม ได้แก่ Rubrics สำหรับการประเมินโครงงานกลุ่มที่พิจารณาทั้งการระบุปัญหา การวางแผนการนำไปใช้ และการนำเสนอ Rubrics สำหรับการประเมินการนำเสนอที่พิจารณาทั้งเนื้อหา การจัดลำดับ การใช้สื่อประกอบ และทักษะ

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

กระบวนการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	การดำเนินการ		แนวทางการพัฒนาคุณภาพ
	มี	ไม่มี	
โครงงาน, รายงาน, สอบปฏิบัติ, นำเสนองาน เป็นต้น)			การนำเสนอ Rubrics สำหรับการประเมิน Portfolio ที่พิจารณาความครอบคลุม การสะท้อนความคิด และแผนการพัฒนาตนเอง และ Rubrics สำหรับการประเมินการทำงานเป็นทีมที่พิจารณาการมีส่วนร่วม ความรับผิดชอบ และการแก้ปัญหาร่วมกัน Rubrics ทั้งหมดแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ Below Expectation, Meet Expectation และ Exceeds Expectation พร้อมคำอธิบายพฤติกรรมที่คาดหวังในแต่ละระดับอย่างชัดเจน แนวทางพัฒนาคุณภาพประกอบด้วยการทบทวนและปรับปรุง Rubrics ให้มีความชัดเจนและใช้งานได้จริงมากขึ้น การอบรมอาจารย์ผู้สอนในการใช้ Rubrics อย่างมีประสิทธิภาพ และการเผยแพร่ Rubrics ให้นักศึกษาทราบตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา
3. กำหนดเกณฑ์ตัดสินผลการประเมินไว้ชัดเจน	✓		รายวิชามีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลและน้ำหนักคะแนนอย่างชัดเจนตั้งแต่สัปดาห์แรกของการเรียน โดยแจ้งให้นักศึกษาทราบผ่านทาง มคอ.3 และประกาศในระบบการเรียนรู้ดิจิทัล (DLP) เกณฑ์การประเมินประกอบด้วยทดสอบย่อย 10% การมอบหมายงาน 30% โครงงานและการนำเสนอ 20% สอบกลางภาค 20% และสอบปลายภาค 20% พร้อมทั้งระบุสัปดาห์ที่จะมีการประเมินในแต่ละรายการอย่างชัดเจน เกณฑ์การให้คะแนนใช้มาตราส่วน A ถึง F ตามระเบียบมหาวิทยาลัย แนวทางพัฒนาคุณภาพประกอบด้วยการทบทวนความเหมาะสมของน้ำหนักคะแนนในแต่ละส่วนให้สอดคล้องกับความสำคัญของผลลัพธ์การเรียนรู้ การสื่อสารเกณฑ์การประเมินให้นักศึกษาเข้าใจอย่างถ่องแท้ และการเปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมิน
4. ใช้ระบบการตัดสินผล/การตัดเกรดที่เป็นไปตามมาตรฐาน ☑ อิงเกณฑ์ ☐ อิงกลุ่ม ☐ อื่น ๆ ระบุ.....	✓		รายวิชาใช้การตัดเกรดแบบอิงเกณฑ์ตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยนักศึกษาที่ได้คะแนน 86-100 จะได้เกรด A, 82-85 ได้เกรด A-, 78-81 ได้เกรด B+, 74-77 ได้เกรด B, 70-73 ได้เกรด B-, 66-69 ได้เกรด C+, 62-65 ได้เกรด C, 58-61 ได้เกรด C-, 54-57 ได้เกรด D+, 50-53 ได้เกรด D, 46-49 ได้เกรด D- และ 0-45 ได้เกรด F ระบบนี้เป็นธรรมและโปร่งใส โดยนักศึกษาจะได้รับเกรดตามความสามารถที่แท้จริงของตนเองเมื่อเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผลการเรียนของเพื่อนร่วมชั้นเรียน การทบทวนเกณฑ์การตัดเกรดให้เหมาะสมกับระดับความยากของรายวิชา การตรวจสอบความสอดคล้องของการให้คะแนนกับเกณฑ์ที่กำหนดและการจัดเก็บหลักฐานการให้คะแนนอย่างเป็นระบบความโปร่งใสและตรวจสอบได้
6. จัดการทวนสอบการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	✓		รายวิชามีกระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย การตรวจสอบการให้คะแนนและการประเมินผล การสุ่มตรวจผลงานนักศึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน การทบทวนการให้คะแนนโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ กระบวนการทวนสอบดำเนินการอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้งหลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ผลจากการทวนสอบจะนำมาใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลในภาคการศึกษาถัดไป การนำผลจากการทวนสอบมาใช้ในการปรับปรุงอย่างเป็นรูปธรรม

หมายเหตุ

- **Formative Evaluation** คือ การประเมินเพื่อพัฒนา จะทำเป็นระยะๆ บ่อยๆ ตลอดทั้งเทอม (เปรียบเหมือน “การชิมรสก่อนเสิร์ฟ” ⟶ ปรับปรุงได้เรื่อยๆ เพื่อให้ผลสุดท้ายดี)
- **Summative Evaluation** คือการประเมินเพื่อสรุปผลว่าบรรลุ CLOs หรือไม่ จะทำเพียงครั้งเดียว หรือเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม (เปรียบเหมือน “การตัดสินรสชาติเมื่ออาหารถูกเสิร์ฟ” ⟶ บ่งชี้ว่าผลสุดท้าย (CLOs) เป็นอย่างไร)

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 4 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

1. ผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

1.1 จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน จำนวน 31 คน

1.2 จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา จำนวน 31 คน

1.3 จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W) จำนวน 0 คน

1.3 การกระจายของระดับคะแนน (เกรด)

ระดับคะแนน	จำนวน	ร้อยละ
A	16	51.61
A-	6	19.35
B+	1	3.22
B	-	
B-	-	
C+	-	
C	-	
C-	-	
D+	-	
D	-	
D-	-	
F	-	
S	-	
U	-	
I	8	25.80
W	-	

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

2. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ (ถ้ามี)

.....

.....

.....

3. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชาทั้งด้านกำหนดเวลาและวิธีการประเมินผล (ถ้ามี)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน		สัปดาห์ที่ประเมิน		สัดส่วนของการประเมิน	
	ตามแผน	ตามจริง	ตามแผน	ตามจริง	ตามแผน	ตามจริง

4. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

☐ ผู้เรียนประเมินตนเอง (self-assessment)
☐ ผู้สอนประเมินการสอน (Teaching Reflection)
☐ กรรมการบริหารหลักสูตรประเมินภาพรวม (Program Assessment Review)
☐ ผู้ใช้บัณฑิตให้ข้อเสนอแนะ (Employer Feedback)
☐ อื่นๆ (ระบุ) .....

หมายเหตุ การทวนสอบ เป็นไปเพื่อตรวจสอบว่า กระบวนการเรียนการสอนนั้น
1. ตอบโจทย์ภาคการทำงานหรือไม่
2.สอดคล้องกับ CLOs หรือไม่

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 5 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก (ถ้ามี)

รายวิชา CIM1202 นวัตกรรมการจัดการประสบปัญหาด้านทรัพยากรที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมและเทคโนโลยีมีจำนวนจำกัด ทำให้เกิดปัญหาการจองห้องไม่เพียงพอในช่วงที่มีกิจกรรม Workshop และการสร้างต้นแบบ ส่งผลให้นักศึกษาบางกลุ่มไม่สามารถฝึกปฏิบัติได้อย่างเต็มที่ ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ CLO3 ที่เน้นความสามารถในการปฏิบัติจริง ซอฟต์แวร์เฉพาะทางและเครื่องมือดิจิทัลที่ใช้ในอุตสาหกรรมจริงยังมีไม่เพียงพอหรือไม่ทันสมัย ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่างทักษะที่นักศึกษาได้รับกับความต้องการของตลาดแรงงาน ฐานข้อมูลวิชาการระดับนานาชาติมีข้อจำกัดในจำนวนผู้ใช้งานพร้อมกัน ทำให้นักศึกษาไม่สามารถเข้าถึงบทความที่ต้องการได้ทันท่วงที ส่งผลต่อคุณภาพของงานค้นคว้า นอกจากนี้ หนังสือตำราภาษาอังกฤษในห้องสมุดมีจำนวนจำกัดไม่เพียงพอ ทำให้นักศึกษาไม่สามารถศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ CLO1 ได้อย่างลึกซึ้ง

2. ประเด็นด้านการบริหารจัดการ (ถ้ามี)

การบริหารจัดการรายวิชาประสบปัญหาในหลายมิติที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ การประสานงานกับหน่วยงานภายนอกสำหรับกิจกรรมศึกษาดูงานใช้เวลานานและมีความไม่แน่นอน หากเกิดการเปลี่ยนแปลงกำหนดการในนาทีสุดท้าย อาจส่งผลกระทบต่อแผนการเรียนการสอนและทำให้นักศึกษาพลาดโอกาสในการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง นอกจากนี้ กระบวนการจัดการงบประมาณและการขออนุมัติค่าใช้จ่ายใช้เวลานาน หากนักศึกษามีข้อจำกัดด้านการเงินอาจไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ ส่งผลให้เกิดความไม่เท่าเทียมในโอกาสการเรียนรู้

การจัดการโครงงานกลุ่มและการติดตามความคืบหน้าเป็นความท้าทายสำคัญ เนื่องจากแต่ละกลุ่มมีความก้าวหน้าและปัญหาที่แตกต่างกัน การจัดเวลาให้คำปรึกษาอย่างเพียงพอและเท่าเทียมกันเป็นเรื่องยาก โดยเฉพาะเมื่ออาจารย์ผู้สอนมีภาระงานอื่น ส่งผลให้นักศึกษาบางกลุ่มอาจได้รับการสนับสนุนน้อยกว่ากลุ่มอื่น ทำให้คุณภาพของโครงงานไม่สม่ำเสมอ นอกจากนี้ การทำงานร่วมกันในทีมบางทีมประสบปัญหาสมาชิกไม่รับผิดชอบหรือมีความขัดแย้ง หากไม่สามารถติดตามและช่วยเหลือได้ทันท่วงที อาจส่งผลร้ายแรงต่อผลงานและขวัญกำลังใจของสมาชิกที่ทำงานอย่างจริงจัง

รหัสวิชา	CIM1202	**ระดับปริญญา**	ปริญญาตรี
ชื่อรายวิชา	นวัตกรรมการจัดการ	**หลักสูตร**	หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
หน่วยกิต	3(3-0-6)	**คณะ/วิทยาลัย**	วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 6 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

1.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา (ลิ้งค์ข้อมูลจากระบบบริการการศึกษา) ระบุข้อวิพากษ์ทั้งที่เป็นจุดแข็งและจุดอ่อน

.....

.....

.....

1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1

.....

.....

.....

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

2.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น ระบุข้อวิพากษ์ทั้งที่เป็นจุดแข็งและจุดอ่อน

.....

.....

.....

2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1

.....

.....

.....

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

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ

หมวดที่ 7 แผนการปรับปรุง

1. การดำเนินการเพื่อการปรับปรุงการเรียนการสอน/รายวิชา

ในด้านการจัดการเรียนการสอนเพิ่มสัดส่วนกิจกรรมเชิงปฏิบัติจากร้อยละสี่สิบเป็นร้อยละห้าสิบของเวลาเรียน และนำวิธีการสอนแบบกลับด้านมาใช้โดยให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาทางทฤษฎีก่อนเข้าชั้นเรียนแล้วใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการอภิปรายและทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษามีเวลาฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้มากขึ้น ในด้านเทคโนโลยีและเนื้อหา จะนำแพลตฟอร์ม Miro หรือ Mural มาใช้สำหรับกิจกรรมระดมสมองแบบออนไลน์ และจัดทำคลิปวิดีโอสั้นสำหรับอธิบายแนวคิดสำคัญที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ตามความต้องการ จะมีการปรับปรุงเนื้อหาและกรณีศึกษาให้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมากขึ้น รวมทั้งเชิญผู้ประกอบการและผู้เชี่ยวชาญจากอุตสาหกรรมมาบรรยายพิเศษ เพิ่มการประเมินย่อยระหว่างภาคการศึกษาเพื่อให้นักศึกษาได้รับผลป้อนกลับอย่างสม่ำเสมอ การประเมินโครงงานกลุ่มจะแบ่งเป็นจุดตรวจสอบความคืบหน้าหลายจุดพร้อมกำหนดให้ส่งรายงานความคืบหน้าทุกสองสัปดาห์ และอาจารย์ผู้สอนจะพบปะแต่ละกลุ่มอย่างน้อยสามครั้งเพื่อให้คำแนะนำ จะมีการสอนทักษะการทำงานเป็นทีมและการจัดการความขัดแย้งอย่างเป็นระบบในช่วงต้นภาคการศึกษา

2. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ขอเสนอให้หลักสูตรการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกมพิจารณาประเด็นสำคัญดังนี้ ควรจัดประชุมอาจารย์ผู้สอนรายวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อยภาคการศึกษาละหนึ่งครั้ง เพื่อประสานเนื้อหาให้มีความต่อเนื่องและไม่ซ้ำซ้อน ควรจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดหาซอฟต์แวร์และเครื่องมือดิจิทัลที่จำเป็น รวมทั้งหนังสือตำราและเอกสารอ้างอิงที่เป็นปัจจุบันเพิ่มเติม โดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับบริษัทเกมและองค์กรอีสปอร์ตอย่างเป็นระบบและ ควรบูรณาการทักษะการนำเสนอเข้าไปในรายวิชาต่างๆ อย่างเป็นระบบตั้งแต่ชั้นปีแรก และส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมนอกหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและการประกอบการ

อาจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา
วันที่ 14 พฤศจิกายน 2568