

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗
ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร
หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

- รหัสและชื่อรายวิชา**
ไทย การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร
อังกฤษ Cosplaying
- จำนวนหน่วยกิต**
หน่วยกิต 3(1-4-4)
- หมวดวิชา**
หมวดวิชาบังคับ
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์ ดร.วิชา ชันคำ
อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ ดร.วิชา ชันคำ
สถานที่ติดต่อ : อาคารเหมวดีพิทักษ์ (อาคาร 37) ชั้น 3 วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ
e-mail : vicha.ku@ssru.ac.th
- ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน**
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ชั้นปีที่ 1
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)**
[คลิกพิมพ์]
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)**
[คลิกพิมพ์]
- สถานที่เรียน**
อาคาร 37 วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ ชั้น 3
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**
ในการประชุมครั้งที่ 2/2567 วันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์
มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนา งานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
รายวิชานี้ ส่งเสริมให้ นักศึกษาพัฒนาทักษะและ ความเชี่ยวชาญเฉพาะ ทางด้าน การออกแบบและ สร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย เลียนแบบตัวละคร ซึ่งเป็น ทักษะที่สามารถนำไป ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้อง ได้หลากหลาย เช่น นัก ออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับภาพยนตร์ ละคร เวที งานอีเวนต์ คอสเพลย์ หรือแม้กระทั่งการสร้าง ธุรกิจส่วนตัวที่เกี่ยวข้องกับ การแต่งกาย	ส่งเสริมให้นักศึกษา เลือกใช้วัสดุรีไซเคิล วัสดุ จากธรรมชาติ หรือวัสดุที่ ผลิตด้วยกระบวนการที่ เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมใน การสร้างสรรค์เครื่องแต่ง กายการสร้างคุณค่าทาง วัฒนธรรมและการศึกษา และนำเสนอการแต่งกาย ของตัวละครจาก วัฒนธรรมต่างๆ สามารถ ส่งเสริมความเข้าใจและ ความหลากหลายทาง วัฒนธรรมการสร้าง โอกาสทางเศรษฐกิจการ ผลิตเครื่องแต่งกาย เลียนแบบตัวละคร	ส่งเสริมอุตสาหกรรมบันเทิง การออกแบบและตัดเย็บ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การ แต่งหน้า ทำผม สำหรับ ภาพยนตร์ ละคร หรือการ แสดงธุรกิจอีเวนต์และการ ท่องเที่ยวการสร้างสรรค์ชุด และการแสดงสำหรับงาน เทศกาล งานปาร์ตี้ หรือ กิจกรรมส่งเสริมการ ท่องเที่ยวการตลาดและ ประชาสัมพันธ์ การใช้ตัว ละครในการสร้างแบรนด์ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการ ขายศิลปะและการออกแบบ การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ การใช้สีและ	การค้นคว้าและวิเคราะห์ ข้อมูลดิจิทัลนักศึกษา จำเป็นต้องค้นคว้าข้อมูล เกี่ยวกับตัวละครที่ ต้องการแต่งกาย เลียนแบบ ซึ่งรวมถึง รูปลักษณ์ เครื่องแต่งกาย รายละเอียดต่างๆ จาก แหล่งข้อมูลออนไลน์ที่ หลากหลาย เช่น เว็บไซต์ ทางการของภาพยนตร์/ เกม/อนิเมะ ซึ่งเป็นการ ฝึกทักษะการสืบค้น ประเมิน และสังเคราะห์ ข้อมูลดิจิทัล

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

	สามารถสร้างงานและรายได้อีกให้กับชุมชน โดยเฉพาะกลุ่มผู้ที่มีทักษะด้านงานฝีมือ	องค์ประกอบต่าง ๆ ในการออกแบบการศึกษาการใช้ตัวละครเป็นสื่อการสอนที่น่าสนใจและดึงดูดผู้เรียน	
--	--	--	--

ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาโท

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและทักษะการสร้างความรู้ในการปฏิบัติ การคิดริเริ่ม สร้างสิ่งใหม่ เพื่อสร้างความรู้เชิงวิชาการหรือวิชาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]

ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาเอก

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย		
--------------------------	--	--

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

“ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและทักษะการสร้างความรู้ในการปฏิบัติ การคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่เชิงวิชาการหรือวิชาชีพในระดับที่อ้างอิงหรือปรับใช้ในบริบทอื่นได้ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]	[คลิกพิมพ์]

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

ประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรม การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร ความสำคัญของการแต่งกายเลียนแบบตัวละครต่อกิจกรรมการแข่งขัน หรือมหกรรมด้านเกมและอีสปอร์ต การแต่งกายเลียนแบบตัวละครแบบข้ามเพศ การพิจารณามูลค่าคุณค่าของการแต่งกายจากด้านความคิดสร้างสรรค์ วัสดุ อุปกรณ์

ภาษาอังกฤษ

History of cosplay culture, role of cosplay in video game or eSports event, crossdressing, value analysis on cosplay activity via creativity of material and equipment

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45/ภาคเรียน 3/สัปดาห์	ชั่วโมง/ภาคเรียน 4/สัปดาห์	134/ภาคเรียน 4/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา บรรยาย ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

2.1 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจความหมายความสำคัญของประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรม

2.2 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจสามารถอธิบายการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร และสามารถอธิบายองค์ประกอบและความสำคัญของการแต่งกายเลียนแบบตัวละครต่อกิจกรรมการแข่งขัน

2.3 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร และความคิดสร้างสรรค์ในการตีความและนำเสนอตัวละครในรูปแบบของตนเอง

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

2.4 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและนำความรู้ทักษะที่ได้รับไปใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ งานคอนเสิร์ต งานปาร์ตี้ หรือการแสดง

2.5 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจบุคลิก ลักษณะทางกายภาพ เสื้อผ้า หน้าผม และองค์ประกอบอื่นๆ ที่สำคัญของตัวละครจากสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน เกม หรือวรรณกรรม

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 (U) อธิบายความหมายประวัติศาสตร์ที่สำคัญหลักการพื้นฐานของการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ

CLO 2 (U) อธิบายและเชื่อมโยงลักษณะองค์ประกอบของตัวละครเข้ากับแนวคิดและรายละเอียดของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสม

CLO 3 (U) อธิบายทักษะและกระบวนการในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างสรรค์แนวคิดการแต่งกายเลียนแบบตัวละครได้อย่างเหมาะสม

CLO 4 (R) อธิบายความเหมาะสมและความถูกต้องของการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในบริบทต่างๆ ในกิจกรรมแต่ละประเภท

CLO 5 (U) อธิบายบทบาทของเครื่องแต่งกายในการสื่อสารอัตลักษณ์ สถานะทางสังคม และความรู้สึกของตัวละคร

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

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 2 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม	✓			
PLO 3 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	✓			
PLO 4 ไขเครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม		✓		
PLO 6 สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนออย่างเป็นระบบ และเรียนรู้ตลอดชีวิต			✓	✓

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
PLO 2 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม	✓	✓	✓		✓
PLO 3 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	✓				
PLO 4 ไขเครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม					
PLO 6 สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต				✓	

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1 (U) อธิบายความหมายประวัติศาสตร์ที่สำคัญหลักการพื้นฐานของการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ		✓					2	2
CLO2 (U) อธิบายและเชื่อมโยงลักษณะองค์ประกอบของตัวละครเข้ากับแนวคิดและรายละเอียดของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสม		✓					2	2
CLO3 (U) อธิบายทักษะและ		✓					2	2

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗
ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร
หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

กระบวนการในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายเพื่อสร้างสรรค์ แนวคิดการแต่งกาย เลียนแบบตัวละครได้ อย่างเหมาะสม								
CLO4 (R) อธิบาย ความเหมาะสมและ ความถูกต้องของการ แต่งกายเลียนแบบตัว ละครในบริบทต่างๆ ในกิจกรรมแต่ละ ประเภท	✓						2	2
CLO5 (U) อธิบาย บทบาทของเครื่องแต่ง กายในการสื่อสารอัต ลักษณ์ สถานะทาง สังคม และความรู้สึก ของตัวละคร		✓					2	2

Cognitive Domain

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

Psychomotor Domain

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

Affective Domain

1.การรับ 2.การตอบสนอง 3.การให้คำนิยม 4.การจัดรวบรวม 5.การพัฒนาลักษณะนิสัยจากคำนิยม

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดย
ถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีไม่ได้ใช้หลักสูตรแบบ OBE

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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	CLO1 (U) อธิบายความหมายประวัติศาสตร์ที่สำคัญหลักการพื้นฐานของการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ บรรยายเพื่อถ่ายทอดหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบต่างๆ การวิเคราะห์ตัวอย่างเครื่องแต่งกายตัวละครที่หลากหลายอภิปรายกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักการและองค์ประกอบชี้แนะความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับหลักการและองค์ประกอบ	- แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ (ปรนัย/อัตนัย) ที่เน้นการอธิบายหลักการและองค์ประกอบต่างๆ - ใบงาน - รายงานสรุป หลักการและองค์ประกอบจากการวิเคราะห์ตัวอย่าง
CLO 2	S	CLO2 (U) อธิบายและเชื่อมโยงลักษณะองค์ประกอบของตัวละครเข้ากับแนวคิดและรายละเอียดของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสม วิเคราะห์ตัวละครและเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกันกิจกรรมกลุ่มระดมสมองเพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายให้ตัวละครที่กำหนดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครและการออกแบบชี้แนะความเหมาะสมของการเชื่อมโยงแนวคิดและรายละเอียด	- การนำเสนอผลงานออกแบบเครื่องแต่งกายพร้อมอธิบายแนวคิดและเหตุผลในการเชื่อมโยงกับลักษณะตัวละคร การประเมินผลจากเพื่อน (Peer Assessment) - กิจกรรมกลุ่ม โดยเน้นการพิจารณาความสมเหตุสมผลของการเชื่อมโยงตัวละคร

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO 3	S	<p>CLO3 (U) อธิบายทักษะและกระบวนการในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างสรรค์แนวคิดการแต่งกายเลียนแบบตัวละครได้อย่างเหมาะสม แสดงขั้นตอนหรือเทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกายการฝึกปฏิบัติออกแบบเครื่องแต่งกายเลียนแบบตัวละครภายใต้คำแนะนำการให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำเฉพาะบุคคลในการพัฒนาแนวคิด ซึ่งเน้นจุดที่ควรปรับปรุงในการออกแบบ</p>	<p>-รายงานการประเมินผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายเลียนแบบตัวละครโดยพิจารณาจากความคิดสร้างสรรค์ ความเหมาะสม และ-</p> <p>- การนำเสนอแนวคิด การสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติงาน และการให้คำแนะนำโดยการฝึกปฏิบัติจริง</p>
CLO 4	E	<p>CLO4 (R) อธิบายความเหมาะสมและความถูกต้องของการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในบริบทต่างๆ ในกิจกรรมแต่ละประเภท พิจารณาความเหมาะสมของการแต่งกายในบริบทที่แตกต่างกันการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินความเหมาะสมการวิพากษ์ ประเมินผลงานการแต่งกายเลียนแบบของตนเองและผู้อื่นซึ่งเน้นเกณฑ์และวิธีการประเมินที่ถูกต้อง</p>	<p>- รายงานการวิจารณ์และให้ข้อเสนอแนะ ต่อผลงานการแต่งกายเลียนแบบในบริบทต่างๆ โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดการประเมินตนเองเกี่ยวกับความเหมาะสมและความถูกต้องของการแต่งกายของตนเอง</p>
CLO 5	C	<p>CLO5 (U) อธิบายบทบาทของเครื่องแต่งกายในการสื่อสารอัตลักษณ์ สถานะทางสังคม และความรู้สึกรักของตัวละคร บรรยายอธิบายทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านเครื่องแต่งกายการวิเคราะห์ภาพยนตร์/ละคร: สังเกตและวิเคราะห์การใช้เครื่องแต่งกายในการสื่อสารการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทของเครื่องแต่งกายซึ่งเน้นความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับบทบาทการสื่อสาร</p>	<p>การนำเสนอรายงานกรณีศึกษาภาพยนตร์/ละคร หรือสื่ออื่นๆ โดยอธิบายบทบาทของเครื่องแต่งกายในการสื่อสารต่างๆ</p>

* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

<p>CLO 1: (U) อธิบายความหมายประวัติศาสตร์ที่สำคัญหลักการพื้นฐานของการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<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>ไม่สามารถอธิบายหลักการพื้นฐานของการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครได้ หรืออธิบายได้ไม่ถูกต้องและไม่ชัดเจนและไม่สามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกาย</p>	<p>อธิบายหลักการพื้นฐานของการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และครอบคลุม อธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบต่าง ๆ ได้อย่างเชื่อมโยงและสอดคล้องกัน</p>	<p>ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานของการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สี รูปทรง วัสดุ และพื้นผิว ได้อย่างเข้าใจและเชื่อมโยงกับบริบทของตัวละคร</p>

<p>CLO 2: (U) อธิบายและเชื่อมโยงลักษณะองค์ประกอบของตัวละครเข้ากับแนวคิดและรายละเอียดของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสม</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p>Below Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p>	<p>Meet Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง</p>	<p>Exceeds Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p>

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

(Performance 0% - 49%)	(Performance 50% - 79%)	(Performance 80% - 100%)
ผู้เรียนไม่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะนิสัยของตัวละครกับแนวคิดและรายละเอียดของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างถูกต้อง หรือให้เหตุผลที่ไม่สมเหตุสมผล และไม่สามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบต่างๆ ได้	ผู้เรียนสามารถอธิบายและเชื่อมโยงลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ และบทบาทของตัวละคร กับแนวคิดและรายละเอียดของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมได้อย่างสมเหตุสมผล	ผู้เรียนสามารถอธิบายและเชื่อมโยงลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ และบทบาทของตัวละครในเนื้อเรื่องกับแนวคิดและรายละเอียดของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ โดยแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้อย่างลึกซึ้ง

<p>CLO 3: (U) อธิบายทักษะและกระบวนการในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างสรรค์แนวคิดการแต่งกายเลียนแบบตัวละครได้อย่างเหมาะสม</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p>Below Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 0% - 49%)</p>	<p>Meet Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 50% - 79%)</p>	<p>Exceeds Expectation</p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง</p> <p>(Performance 80% - 100%)</p>
ไม่สามารถอธิบายทักษะการออกแบบได้อย่างถูกต้อง และไม่สามารถเชื่อมโยงแนวคิดกับตัวละครได้เลย	อธิบายแนวคิดการออกแบบได้ชัดเจน มีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับตัวละครและการนำเสนอผ่านเครื่องแต่งกาย โดยใช้เหตุผลประกอบได้เหมาะสม	อธิบายกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างละเอียด เชื่อมโยงลักษณะตัวละครกับแนวคิดการออกแบบอย่างมีตรรกะและสร้างสรรค์ มีการสรุปอย่างชัดเจนและเหมาะสมต่อบริบท

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO 4: (R) อธิบายความเหมาะสมและความถูกต้องของการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในบริบทต่างๆ ในกิจกรรมแต่ละประเภท

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): analysis

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายได้อย่างถูกต้อง ขาดความเข้าใจในบริบทของการ แต่งกายเลียนแบบตัวละคร	อธิบายได้อย่างชัดเจนในระดับหนึ่ง เห็นความเชื่อมโยงระหว่างการแต่ง กายกับบริบท มีเหตุผลรองรับ บางส่วน	สามารถอธิบายความเหมาะสมและ ความถูกต้องของการแต่งกาย เลียนแบบตัวละครในหลายบริบท ได้อย่างละเอียดและมีเหตุผลทาง วัฒนธรรมและสังคม รองรับด้วย ตัวอย่างที่เหมาะสม

CLO 5: (U) อธิบายบทบาทของเครื่องแต่งกายในการสื่อสารอัตลักษณ์ สถานะทางสังคม และความรู้สึกของตัวละคร

ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายหรือเชื่อมโยง บทบาทของเครื่องแต่งกายกับตัว	อธิบายบทบาทของเครื่องแต่งกาย ได้ตรงประเด็น เชื่อมโยงกับอย่าง น้อย 2 ด้านจาก 3 ด้านหลัก (อัต	อธิบายบทบาทของเครื่องแต่งกาย ได้ครบถ้วน เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ สถานะทางสังคม และอารมณ์ของ

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

<p>ละครได้ หรืออธิบายผิดหลักการ โดยสิ้นเชิง</p>	<p>ลักษณะ/สถานะ/อารมณ์) มีตัวอย่างประกอบแต่ยังขาดความลึกซึ้งบางจุด</p>	<p>ตัวละครได้อย่างชัดเจน มีการใช้ตัวอย่างประกอบที่เหมาะสมและลึกซึ้ง แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจบริบทเชิงวัฒนธรรมหรือเชิงศิลปะ</p>
---	--	--

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

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
1	คำอธิบายรายวิชา/สร้างข้อตกลงเกี่ยวกับแนวการเรียนการสอนและ กิจกรรม/ทดสอบก่อนเรียน - แนะนำเค้าโครงเนื้อหาวิชา แนะนำ การสอนแหล่งการเรียนรู้ค้นคว้า กิจกรรมที่ต้องปฏิบัติ เกณฑ์การวัด และประเมินผล	CLO1	3	ทฤษฎี – แจกเอกสาร ประกอบการสอน บรรยายด้วย สื่อ power point ปฏิบัติ Canva 1. เรียนแบบ Onsite		WIC
2	- ประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรม Learning Outcome ให้นักศึกษาได้ศึกษาประวัติความเป็นมาและวัฒนธรรมการคอสเพลย์ และการแต่งกาย	CLO1	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canva 2. นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาด้วยตัวเอง		WIC
3	- ความสำคัญของการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Learning Outcome - ให้นักศึกษาเข้าใจความสำคัญของการแต่งกายเลียนแบบตัวละครและ กระบวนการขั้นตอนการเตรียมการ และการดำเนินการจัดการ	CLO1	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canva 2. นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 3. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. ใบงาน	Q (10 ข้อ)	WIC
4	- การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Learning Outcome-	CLO2	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canva 2. นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite		WIC

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
	- นักศึกษาได้ศึกษาเข้าใจ กระบวนการของการแต่งกายเลียนแบบตัวละครหรือตัวละครต่างๆ			2. ศึกษาด้วยตัวเอง 3. แบ่งกลุ่มนำเสนอ		
5	- การแต่งกายเลียนแบบตัวละครต่อ กิจกรรมการแข่งขัน Learning Outcome - ให้นักศึกษาศึกษาได้วิเคราะห์รูปแบบการแข่งขันและคู่แข่งชั้น รวมถึงให้วิเคราะห์การแข่งขันในรูปแบบการแข่งขันต่างๆ ในการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในกิจกรรมนั้นๆ	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษานำเสนอ โจทย์การจัดงานแต่งตัวละครประเภทของงานอีสปอร์ต 4. ใบงาน		WIC
6	สอบกลางภาค	CLO1-3	3	สอบข้อเขียน	M(40 ข้อ)	WIC
7	- การแต่งกายเลียนแบบตัวละครต่อ กิจกรรมการแข่งขันและมหกรรมด้านเกมและอีสปอร์ต Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้เข้าใจในการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในการจัดการแข่งขันและมหกรรมด้านเกมอีสปอร์ตในแต่ละรายการและความแตกต่าง	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online/ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษานำเสนอ โจทย์การจัดการแต่งกายเลียนแบบตัวละครแต่ละกิจกรรมการแข่งขัน 4. ใบงาน		WIC
8	- การแต่งกายเลียนแบบตัวละครแบบข้ามเพศ	CLO5	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canva 2. นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite		WIC

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
	ให้นักศึกษาได้เข้าใจในการแต่งกายเลียนแบบตัวละครข้ามเพศ เข้าใจในกฎหมาย ศิลธรรม เสรีภาพ			3. กิจกรรม/นักศึกษานำเสนอ การเปรียบเทียบความแตกต่างของตัวละคร		
9	- การพิจารณามูลค่าคุณค่าของการแต่งกายจากความคิดสร้างสรรค์ Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้ศึกษาการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างแบรนด์ของผู้ประกอบการแฟชั่น การสร้างอัตลักษณ์แบบเพื่อสร้างความแตกต่าง ให้เกิดมูลค่า	CLO5	3	1. สอนในลักษณะแบบ online 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษานำเสนอ ชิ้นงานความแตกต่างความคิดสร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่า		WIC
10	- วัสดุ ที่ใช้ในการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Learning Outcome - เครื่องแต่งกายแบบสำเร็จรูปเครื่องแต่งกายแบบกึ่งสำเร็จรูปเครื่องแต่งกายแบบแยกชิ้นส่วนเครื่องแต่งกายแบบสำเร็จรูป เป็นชุดสำเร็จรูป ที่สวมใส่ได้รวดเร็ว สามารถสวมใส่ได้ด้วยตนเอง	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวิดีโอที่ค้น 4. ใบงาน		WIC
11	- อุปกรณ์ การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Learning Outcome - ให้นักศึกษาเข้าใจในอุปกรณ์เครื่องประดับ เครื่องประดับกายรูปแบบ ลักษณะสี ขนาด	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวิดีโอที่ค้น 4. ใบงาน		WIC

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
12	- ปัจจัยที่ทำให้ การแต่งกายเลียนแบบตัวละครในการจัดการแข่งขันชั้นหรือมหกรรมด้านเกมและอีสปอร์ต Learning Outcome - เรียนรู้ ปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จและธุรกิจการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในงานแข่งขันอีสปอร์ตที่ประสบผลสำเร็จ เข้าใจในการวางแผนงานกำหนดรูปแบบตัวละครและการประเมินงานในการแข่งขัน	CLO4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักรักศึกษานำเสนอ 4. บรรยาย,ถาม-ตอบ ผู้สอน ยกตัวอย่าง (กรณีศึกษาตัวอย่างที่ประสบผลสำเร็จ)		WIC
13	- การสร้างธุรกิจคอสเพลย์ Learning Outcome - ให้นักศึกษาได้ทำแผนธุรกิจเกี่ยวกับการสร้างธุรกิจคอสเพลย์	CLO4- CLO5	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวิดีโอที่ค้น		WIC
14	- โครงการจัดการแข่งขันประกวดการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Learning Outcome - ให้นักศึกษาจัดกิจกรรมและการทำโครงการจัดการการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต	CLO4- CLO5	3	1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักรักศึกษานำเสนอจัดทำโครงการและการจัดกิจกรรม		WIC
15	สอบปลายภาค	CLO2-4	3	สอบปลายภาคแบบขอเขียน	F(40 ข้อ)	WIC

รหัสวิชา **ESM๑๒๐๗**

 ชื่อรายวิชา **การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร**

 หน่วยกิต **๓(๑-๔-๔)**

 ระดับปริญญา **ปริญญาตรี**

 หลักสูตร **หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต**

 สาขาวิชาการ **จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม**

 คณะ/วิทยาลัย **วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ**
หมายเหตุ:

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

2. แผนการประเมิน (ระบุสัดส่วนที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย Q	10%	2				
การมอบหมายงาน A	30%			5	5	
โครงงานและการนำเสนอ P	20%				14	14
สอบกลางภาค M	20%			10		
สอบปลายภาค F	20%			18	18	18

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

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
ทดสอบย่อย	10%	✓				
การคิดเชิงคำนวณ อัลกอริทึม		3 ข้อ				
รายงานหรือวิเคราะห์กรณีศึกษา			✓	✓		✓
การมอบหมายงาน	30%		✓	✓		✓
โครงงานและการนำเสนอ	20%		✓	✓	✓	✓
สอบกลางภาค	20%	✓	✓			
สอบปลายภาค	20%				✓	✓

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗
ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร
หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

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

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

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

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

หมวด 5 สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ Section 5 Learning Resources and Support Facilities

1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- 1.1 เอกสารประกอบการสอน
- 1.2 หนังสือ ตำรา หรือ ทรัพยากรเรียนรู้จากสำนักวิทยบริการ
- 1.3 ห้องปฏิบัติการ
- 1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์
- 1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์

2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

<https://ssrudlp.ssru.ac.th/>

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

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

- 3.1 <https://library.ssru.ac.th/th/home>

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

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

4.2 ชื่องานวิจัย บุพบังภัยในการสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-Sport ของนักศึกษาภาค ตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะ การนำเสนอแนวคิดใหม่ 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/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้
รับผิดชอบหลักสูตรนั้น

รหัสวิชา ESM๑๒๐๗

ชื่อรายวิชา การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

หน่วยกิต ๓(๑-๔-๔)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี

หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

อื่นๆ (ระบุ) ...

[คลิกพิมพ์]

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

วันที่ [คลิกพิมพ์]