



รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และข้อกำหนดตามเกณฑ์  
มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนางาน เพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
มุ่งพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะและเจตคติของ ผู้เรียนให้สามารถเป็น ผู้นำ การสร้างมืออาชีพเพื่อ พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน โดยเน้นการเรียนรู้เชิง บูรณาการ ฝึกปฏิบัติจริง และการพัฒนา Soft Skills ที่จำเป็นต่อการทำงานใน ศตวรรษที่ 21การทำงาน เป็นทีมการคิดวิเคราะห์ และจริยธรรมวิชาชีพ	ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มี คุณภาพ โดยใช้กิจกรรมที่ หลากหลายเพื่อพัฒนา ทักษะในศตวรรษที่ 21 วิชานี้เตรียมความพร้อม ให้ ผู้ เรียนสามารถ ประกอบอาชีพอย่างมี คุณภาพ และเป็นกำลัง แรงงานที่มีศักยภาพใน ตลาดแรงงานยุคใหม่	มีความสามารถในการเรียนรู้ ด้วยตนเอง พัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องมีความคิด สร้างสรรค์ และสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ในการ ทำงานและแก้ปัญหาได้ พัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติ (Practical Skills) และการ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง	รายวิชาบูรณาการการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลในการ เรียนรู้การสื่อสารและการ นำเสนอผลงาน

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

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

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

##### ภาษาไทย

ผู้บรรยายหรือพากย์การแข่งขันเกมอีสปอร์ต บุคลิกลักษณะที่ดี บทบาทและหน้าที่ การศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเกม บรรยายเกมการแข่งขัน การวิเคราะห์วิจารณ์เทคนิคการเล่นของแต่ละทีม รวมทั้งบอกเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องในระหว่างการแข่งขัน เพื่อให้ผู้ชมได้รับบรรยากาศในการรับชม สร้างให้เกิดอารมณ์ร่วม เกิดความสนุกสนาน และมีความเข้าใจในระหว่างรับชมมากยิ่งขึ้น การสร้างสีสัน อารมณ์ให้เหมาะสมและน่าสนใจให้กับวงการเกมและอีสปอร์ต

##### ภาษาอังกฤษ

Shoutcasting in eSports, good personality, roles and duties, exploration of game knowledge, game description, analysis and review on playing techniques of each team including telling concerned stories during the competition for pleasure of viewers, creating affinity, entertainment and more understanding, building proper and attractive mood in game and esports

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
15/ภาคเรียน 1/สัปดาห์	60/ภาคเรียน 4/สัปดาห์	60/ภาคเรียน 4/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา  บรรยาย  ฝึกปฏิบัติ

#### 3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

- 3.1 การให้คำปรึกษาทางวิชาการ (อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
- 3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

#### 4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

- 4.1 เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาท หน้าที่ และบุคลิกลักษณะที่เหมาะสมของผู้บรรยายเกมอีสปอร์ต
- 4.2 เพื่อเสริมสร้างทักษะการศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์เกมการแข่งขันอย่างมีระบบ
- 4.3 เพื่อฝึกฝนการบรรยายเกมการแข่งขันอย่างมืออาชีพ
- 4.4 เพื่อพัฒนาความสามารถในการวิจารณ์เชิงเทคนิคและวิเคราะห์กลยุทธ์การเล่นของแต่ละทีม
- 4.5 เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างอารมณ์ร่วมและบรรยากาศที่สนุกสนานให้กับผู้ชม

#### 5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

CLO 1 (R) อธิบายบทบาท หน้าที่ และบุคลิกลักษณะที่เหมาะสมของผู้บรรยายเกมอีสปอร์ต โดยสามารถเชื่อมโยงบทบาทของผู้บรรยายกับประสบการณ์ของผู้ชมในเกมอีสปอร์ต

CLO 2 (U) ใช้ทักษะการศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์เกมการแข่งขันอย่างมีระบบ เพื่อเตรียมตัวและให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้ชม

CLO 3 (R) อธิบายและนำเสนอการบรรยายเกมการแข่งขันอย่างมืออาชีพ พร้อมทั้งใช้เทคนิคการพูดและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

CLO 4 (U) ใช้เทคโนโลยีและเทคนิคในการวิเคราะห์กลยุทธ์การเล่นของแต่ละทีม รวมถึงสามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อผลลัพธ์ของเกมได้

CLO 5 (U) สื่อสารอารมณ์ร่วมและบรรยากาศที่สนุกสนานให้กับผู้ชม โดยใช้เสียง การแสดงออก และทักษะการสื่อสารอื่นๆ ทำงานเป็นทีม รับผิดชอบต่อสังคม

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

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 1 อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม	✓			
PLO 3 เข้าใจองค์ความรู้ด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	✓			
PLO 4 ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม		✓		
PLO 5 แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม		✓	✓	✓

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO 6 สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนอย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต		✓		✓

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

CLOs	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	Ev	C		
CLO1 (R) อธิบายบทบาทหน้าที่และบุคลิกลักษณะที่เหมาะสมของผู้บรรยายเกมอีสปอร์ต โดยสามารถเชื่อมโยงบทบาทของผู้บรรยายกับประสบการณ์ของผู้ชมในเกมอีสปอร์ต	✓						2	2
CLO2 (U) ใช้ ทักษะ การศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์เกมการแข่งขัน		✓					2	2

รหัสวิชา ESM2106  
 ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

อย่างมีระบบ เพื่อเตรียมตัว และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ ผู้ชม K								
CLO3 (R) อธิบาย และ นำเสนอการบรรยายเกม การแข่งขันอย่างมืออาชีพ พร้อมทั้งใช้เทคนิคการพูด และการสื่อสารที่มี ประสิทธิภาพ	✓						2	2
CLO4 (U) ใช้เทคโนโลยี และเทคนิคในการวิเคราะห์ กลยุทธ์การเล่นของแต่ละ ทีม รวมถึงสามารถอธิบาย ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลลัพธ์ของ เกมได้		✓					2	2
CLO5 (U) สื่อสารอารมณ์ ร่วม และบรรยากาศที่ สนุกสนานให้กับผู้ชม โดย ใช้เสียง การแสดงออก และ ทักษะการสื่อสารอื่นๆ ทำงานเป็นทีม รับผิดชอบ ต่อสังคม		✓					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.ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อเนื้อ 5.ทำได้เหมือนธรรมชาติ

*Affective Domain*

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

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

---

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูก  
ออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

#### Section 3 Student Improvement in relation to Course Learning Outcomes (CLOs)

#### 1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับวิธีการสอน การวัดและการประเมินผล

CLOs	ระบุผลลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	อธิบายบทบาท หน้าที่ และบุคลิกลักษณะที่เหมาะสมของผู้บรรยาย เกมอีสปอร์ต โดยสามารถเชื่อมโยงบทบาทของผู้บรรยายกับประสบการณ์ของผู้ชมในเกมอีสปอร์ต - การอภิปรายกลุ่ม - กรณีศึกษา (Case Study) - การดูวิดีโอตัวอย่างการบรรยายจริงและวิเคราะห์ - การสะท้อนความคิด (Reflective writing)	- แบบทดสอบข้อเขียน - รายงานวิเคราะห์กรณีศึกษา - การนำเสนอความคิดเห็น
CLO 2	K	ใช้ทักษะการศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์เกมการแข่งขันอย่างมีระบบ เพื่อเตรียมตัวและให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้ชม - การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) - วิเคราะห์วิดีโอการแข่งขันจริง - การฝึกทำสคริปต์บรรยาย	- แบบฝึกหัดวิเคราะห์เกม - รายงานการเตรียมการบรรยาย - แบบทดสอบวัดความเข้าใจ
CLO 3	S	อธิบายและนำเสนอการบรรยายเกมการแข่งขันอย่างมืออาชีพ พร้อมทั้งใช้เทคนิคการพูดและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ - การเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by Doing) - ฝึกพูดหน้าชั้นเรียน / อัดเสียงวิดีโอการบรรยาย - Peer Review & Feedback	- การแสดงการบรรยายจริง - การประเมินโดยเพื่อนและอาจารย์ - รุบริก (Rubric) การบรรยาย
CLO 4	E-C	ใช้เทคโนโลยีและเทคนิคในการวิเคราะห์กลยุทธ์การเล่นของแต่ละทีม รวมถึงสามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อผลลัพธ์ของเกมได้ - การใช้ซอฟต์แวร์วิเคราะห์เกม (เช่น OBS, Game Data Analysis Tools) - Workshop ใช้งานเครื่องมือ	- การประเมินจากการใช้งานซอฟต์แวร์ - รายงานวิเคราะห์กลยุทธ์ - การสอบปฏิบัติ

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

		- กิจกรรม Simulation	
CLO 5	S-C	สื่อสารอารมณ์ร่วมและบรรยากาศที่สนุกสนานให้กับผู้ชม โดยใช้เสียง การแสดงออก และทักษะการสื่อสารอื่นๆ ทำงานเป็นทีม รับผิดชอบต่อสังคม - Role Play/Simulation การบรรยายร่วมกัน - การทำงานกลุ่มโปรเจกต์บรรยาย - Feedback จากผู้ชมจำลอง	- การประเมินกลุ่ม - รุบริกการทำงานเป็นทีม - วิดีโอแนะนำเสนอพร้อมรายงานสะท้อนผลการทำงาน

\* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

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

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

<p><b>CLO 1:</b> (R) อธิบายบทบาท หน้าที่ และบุคลิกลักษณะที่เหมาะสมของผู้บรรยายเกมอีสปอร์ต โดยสามารถเชื่อมโยงบทบาทของผู้บรรยายกับประสบการณ์ของผู้ชมในเกมอีสปอร์ต</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Remembering</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถอธิบายบทบาท หน้าที่ หรือบุคลิกลักษณะของผู้บรรยายเกมอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องขาดความเข้าใจในการเชื่อมโยงบทบาทของผู้บรรยายกับประสบการณ์ของผู้ชมมีข้อมูลผิดพลาดหรือไม่ครบถ้วน</p>	<p>อธิบายบทบาท หน้าที่ และบุคลิกลักษณะของผู้บรรยายได้อย่างถูกต้องในระดับพื้นฐานมีการเชื่อมโยงบทบาทของผู้บรรยายกับประสบการณ์ของผู้ชมอย่างเป็นเหตุ เป็นผลแสดงความเข้าใจพื้นฐานในเนื้อหา</p>	<p>อธิบายบทบาท หน้าที่ และบุคลิกลักษณะของผู้บรรยายได้อย่างชัดเจน ครอบคลุม และถูกต้องเชื่อมโยงบทบาทของผู้บรรยายกับประสบการณ์ของผู้ชมได้อย่างลึกซึ้งและมีมุมมองที่ชัดเจนมีการยกตัวอย่างประกอบที่</p>

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

		เหมาะสมและแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในระดับสูง
--	--	--

<p><b>CLO 2:</b> (U) ใช้ทักษะการศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์เกมการแข่งขันอย่างมีระบบ เพื่อเตรียมตัวและให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้ชม</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>ไม่สามารถอธิบายข้อมูลหรือเหตุการณ์ของเกมการแข่งขันได้อย่างถูกต้องการวิเคราะห์ขาดความเชื่อมโยงและไม่มีโครงสร้างที่ชัดเจนข้อมูลที่ให้แก่ผู้ชมไม่สอดคล้องหรือคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง</p>	<p>สามารถอธิบายข้อมูลเกมการแข่งขันได้อย่างถูกต้องในระดับพื้นฐานการวิเคราะห์มีโครงสร้างพอใช้ และเชื่อมโยงข้อมูลบางส่วนได้ข้อมูลที่ให้แก่ผู้ชมโดยรวมถือว่าถูกต้องและพอเข้าใจได้</p>	<p>อธิบายข้อมูลได้อย่างถูกต้องและชัดเจน มีความเข้าใจในบริบทของเกมการแข่งขันอย่างดีวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ มีเหตุผลประกอบ และสามารถสรุปสาระสำคัญได้ชัดเจนข้อมูลที่นำเสนอแก่ผู้ชมถูกต้อง ครบถ้วนและน่าสนใจ</p>

<p><b>CLO 3:</b> (R) อธิบายและนำเสนอการบรรยายเกมการแข่งขันอย่างมืออาชีพ พร้อมทั้งใช้เทคนิคการพูดและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Remembering</p>
--

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายแนวคิดหรือโครงสร้างของการบรรยายเกมได้หรือให้ข้อมูลที่คลาดเคลื่อน	อธิบายแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการบรรยายเกมได้อย่างถูกต้องและมีโครงสร้าง แต่ยังมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	อธิบายและนำเสนอเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน และชัดเจน ใช้เทคนิคการพูดและการสื่อสารอย่างมืออาชีพ

CLO 4: (U) ใช้เทคโนโลยีและเทคนิคในการวิเคราะห์กลยุทธ์การเล่นของแต่ละทีม รวมถึงสามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อผลลัพธ์ของเกมได้		
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%)
ไม่สามารถอธิบายกลยุทธ์ของทีมได้อย่างชัดเจนขาดการใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่เหมาะสมในการวิเคราะห์ไม่สามารถระบุปัจจัยที่มีผลต่อผลลัพธ์ของเกมได้ หรือระบุผิดพลาด	สามารถอธิบายกลยุทธ์หลักของทีมได้ในระดับพื้นฐานใช้เทคโนโลยีบางอย่างในการวิเคราะห์ได้อย่างเหมาะสมระบุปัจจัยที่ส่งผลต่อผลลัพธ์ของเกมได้ 1-2 ปัจจัย	อธิบายกลยุทธ์ของแต่ละทีมได้อย่างลึกซึ้ง พร้อมยกตัวอย่างประกอบใช้เทคโนโลยีและเทคนิคในการวิเคราะห์ได้ อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลลัพธ์ของเกมได้หลากหลายพร้อมอธิบายความสัมพันธ์ของแต่ละปัจจัย

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

<p><b>CLO 5:</b> (U) สื่อสารอารมณ์ร่วมและบรรยากาศที่สนุกสนานให้กับผู้ชม โดยใช้เสียง การแสดงออก และทักษะการสื่อสารอื่นๆ ทำงานเป็นทีม รับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): Understand</p> <p>พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):</p>		
<p><b>Below Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)</p>	<p><b>Meet Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)</p>	<p><b>Exceeds Expectation</b></p> <p>ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)</p>
<p>สื่อสารไม่ชัดเจน ไม่มีอารมณ์ร่วมหรือบรรยากาศไม่น่าสนใจใช้เสียงและการแสดงออกไม่เหมาะสมไม่มีการร่วมมือในทีม หรือขัดขวางการทำงานร่วมกันไม่แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสังคม</p>	<p>สื่อสารได้ชัดเจน มีอารมณ์ร่วมในระดับหนึ่ง ใช้เสียงและการแสดงออกได้เหมาะสมกับสถานการณ์ร่วมมือกับทีมได้ดีแสดงความรักรับผิดชอบต่อบทบาทและหน้าที่</p>	<p>สื่อสารอย่างมีพลัง สร้างอารมณ์ร่วมและบรรยากาศที่สนุกสนานใช้เสียง การแสดงออก และภาษากายได้โดดเด่นและสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในทีมและส่งเสริมทีมเวิร์กแสดงออกถึงจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างชัดเจน</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

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

- 
- 4.2 นโยบายการประเมินผู้เรียน การอุทิศทรัพยากรประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน 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 มีการป้องกันผลกระทบประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันที่
- 4.7 การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

รหัสวิชา ESM2106  
 ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

### Section 4 Lesson Plan and Assessments

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

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
1	คำอธิบายรายวิชา/สร้างข้อตกลงเกี่ยวกับแนวการเรียนการสอนและแนะนำวิชาและบทบาทผู้บรรยายเกมอีสปอร์ต	CLO1	3	ทฤษฎี – แจกเอกสาร ประกอบการสอน บรรยายด้วยสื่อ power point ปฏิบัติ Canva 1. นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ 2. เรียนแบบ Onsite 3. บรรยาย + พูดคุยกลุ่ม สไลด์, วิดีโอตัวอย่าง	สังเกตการณ์มีส่วนร่วม	WIC
2	บุคลิกลักษณะของผู้บรรยายที่ดี	CLO1	3	1.บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2.วิเคราะห์คลิปการพากย์ คลิปจาก YouTube	แบบฝึกหัด + สรุปลงกลุ่ม	WIC
3	หน้าที่และมารยาทของผู้บรรยาย	CLO1	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canvaปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. กรณีศึกษา + Workshop เอกสารประกอบ	Quiz สั้น ๆ	WIC
4	การเตรียมตัวก่อนบรรยาย	CLO2	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canva ปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. จำลองสถานการณ์ Checklist, Script ตัวอย่าง	ประเมินจากกิจกรรม	WIC

รหัสวิชา ESM2106  
 ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
5	พื้นฐานการวิเคราะห์เกม	CLO2	3	1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. วิเคราะห์เกมจริงวิดีโอเกม แข่งขัน	แบบฝึก วิเคราะห์	WIC
6	สอบกลางภาค	CLO1-2	3	สอบข้อเขียน	M (10 ข้อ)	WIC
7	การเข้าใจประเภทของเกม	CLO2	3	1. สอนในลักษณะแบบ online/ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. จำแนกเกม + ฝึกวิเคราะห์ ตัวอย่างเกมจริง	แบบฝึกหัด	WIC
8	โครงสร้างการแข่งขันอีสปอร์ต	CLO2	3	1. บรรยายด้วยสื่อ Canvaปฏิบัติ นำเสนอด้วยสื่อวีดิทัศน์ แบบ Online หรือ Onsite 2. ศึกษาทัวร์นาเมนต์จริงอินโฟ กราฟิก + วิดีโอ	นำเสนอผลงาน กลุ่ม	WIC
9	เทคนิคการพากย์เบื้องต้น	CLO3	3	1. สอนในลักษณะแบบ online 2. สื่อการสอน Canva 3. ฝึกพูดตามคลิป	บันทึกเสียง/ วิดีโอ	WIC
10	การใช้เสียงและอารมณ์	CLO3	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดิทัศน์ 4. ฝึกการใช้น้ำเสียงคลิปเสียง ต้นแบบ	แบบฝึกเสียง	WIC
11	การเล่าเรื่องในระหว่างการแข่งขัน	CLO3-4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva	ประเมินจาก ผลงาน	WIC

รหัสวิชา ESM2106  
 ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการ ทดสอบ	อาจารย์ ผู้สอน
				3. ชมวีดีทัศน์ 4. ฝึกแต่งเรื่อง + เล่นเกมย้อนหลัง		
12	การวิเคราะห์วิจารณ์ทีมแข่งขัน	CLO2-4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. วิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ตารางทีม/ สถิติ	รายงานสั้น	WIC
13	ฝึกพากย์ร่วมกับผู้อื่น (คู่พากย์)	CLO3-4	3	1. สอนในลักษณะแบบ online หรือ Onsite 2. Canva 3. ชมวีดีทัศน์ 4. Workshop พากย์ 2 คน	พีดแบ็คจาก เพื่อน	WIC
14	การจัดการเวลาและจังหวะการพากย์	CLO3	3	1. สอนในลักษณะแบบ Onsite 2. สื่อการสอน Canva 3. กิจกรรม/นักศึกษาแนะนำเสนอ 4. ฝึกการควบคุมจังหวะนาฬิกา จับเวลา	บันทึกวิดีโอ	WIC
15	ชมพากย์เต็มรูปแบบ	CLO3-4	3	1. ฝึกพากย์เกมทั้งแมตช์เกมสด/รีเพลย์	ประเมิน สมรรถนะ	WIC
16	การแข่งขันพากย์เกมจำลอง + สรุป วิชา	CLO1-4	3	1. พากย์จริง + วิเคราะห์ผลงาน OBS, คะแนนกรรมการ	การพากย์ครั้ง สุดท้าย	WIC
17	สอบปลายภาค	CLO2-4	3	สอบข้อเขียน + วิเคราะห์	F (40 ข้อ)	WIC

หมายเหตุ:

- ท คือ ภาคทฤษฎี และ ป คือ ภาคปฏิบัติ
- ระบุตัวย่อชื่ออาจารย์ผู้สอน XXX ชื่อ สกุล เช่น WIC : อาจารย์ ดร.วิชา ชันคำ

รหัสวิชา ESM2106  
 ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
 หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
 หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
 สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
 คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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%	✓				
การมอบหมายงาน A	30%	✓	✓	✓		
โครงงานและการนำเสนอ 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%	✓	✓			
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิชา/ ทฤษฎีพื้นฐาน	10 ข้อ	✓	✓			
การวิเคราะห์ กรณีศึกษาเบื้องต้น/แนวทาง ปฏิบัติ	10 ข้อ		✓			
การมอบหมายงาน	30%	✓	✓	✓	✓	
โครงงานและการนำเสนอ	20%			✓	✓	✓

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4	CLO 5
สอบกลางภาค	20%	✓	✓			
สอบปลายภาค	20%		✓	✓	✓	✓

#### 4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

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

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

### 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 ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผลสัมฤทธิ์ที่ตั้งไว้ในระดับที่น่า

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

		พึงพอใจ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม
--	--	---

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

4.5 วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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

### 1. สื่อการเรียนรู้และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

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

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

1.3 ห้องปฏิบัติการ ห้องปฏิบัติการอีสปอร์ต

1.4 เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์ -

1.5 สถานที่ฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์ -

### 2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้

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

- Google Classroom

### 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 บุพปัจจัยในการสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-Sport ของนักศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ:

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

---

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

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

## หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา

### Section 6 Course Evaluation and Improvement

#### 1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินรายวิชา
- แบบประเมินสำหรับการประเมินอาจารย์ (เว็บไซต์ reg)
- การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสะท้อนพฤติกรรมของนักศึกษา
- การรับข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์กำหนด
- อื่นๆ (ระบุ) ...

#### 2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา
- การตรวจสอบ/การยืนยันผลการเรียนรู้ทางวิชาการและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา
- การประเมินโดยคณะกรรมการสอบ
- การสังเกตการณ์โดยทีมผู้สอน
- การสังเกตการณ์โดยผู้มีส่วนได้เสีย (ระบุ) ...
- อื่นๆ (ระบุ) ...

#### 3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

- การจัดสัมมนาหรือการประชุมเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ กับ ผู้มีส่วนได้เสีย
- การทำวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน
- อื่นๆ (ระบุ) ...

#### 4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

- การจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้  
เช่น การตรวจสอบข้อสอบ การตรวจสอบการมอบหมายงาน การให้คะแนน และการประเมินผล
- การทบทวนการให้คะแนนและการประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะ/ภาควิชา
- การตรวจสอบผลการให้คะแนนโดยการสุ่มตรวจจากอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้  
รับผิดชอบหลักสูตรนั้น

รหัสวิชา ESM2106  
ชื่อรายวิชา การพากย์เกม  
หน่วยกิต 3(1-4-4)

ระดับปริญญา ปริญญาตรี  
หลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการ จัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม  
คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

อื่นๆ (ระบุ) ...

#### 5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

- การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4  
  การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา  
  อื่นๆ (ระบุ) ...



อาจารย์ ดร.วิชา ชันคำ  
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา  
วันที่ 27 เมษายน 2568