

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification (TQF3/OBE3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

Section 1 General Information

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ไทย ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

อังกฤษ Fundamental Information Technology

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

วิชาเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา :

อาจารย์ผู้สอน : ผศ.ดร.ธงไชย สุรินทร์วางกูร

สถานที่ติดต่อ : ห้องพักอาจารย์ชั้น ๓ อาคาร ๓๗ วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

e-mail : thongchai.su@ssru.ac.th

5. ภาคการศึกษาและชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ชั้นปีที่ ๒

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

8. สถานที่เรียน

ห้อง ๓๗๓๐๘ ชั้น ๓ อาคาร ๓๗ วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

10. ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับวิสัยทัศน์ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน
และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “ผู้นำการสร้างมืออาชีพเพื่อพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน”		ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนา งานเพื่อการประกอบอาชีพ (Lifelong learning)	ส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล
ผู้นำการสร้างมืออาชีพ	พัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (SDGs)		
พัฒนาทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถนำไปใช้ในวิชาชีพได้จริง	ออกแบบเพื่อผู้ใช้ทุกกลุ่ม ช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี	ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการทำโครงการและการแก้ปัญหา	ฝึกใช้เครื่องมืออุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการวิเคราะห์ข้อมูลในบริบทดิจิทัล

หมวดที่ 2 คำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

Section 2 Course Description and Course Learning Outcomes: CLOs

1. คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุปกรณ์สารสนเทศ การใช้อุปกรณ์สารสนเทศในการจัดกิจกรรมการแข่งขันให้มีความเหมาะสม การเลือกอุปกรณ์ให้ถูกต้องสอดคล้องกับกิจกรรมหรืองานที่ทำ

ภาษาอังกฤษ

Introduction to Information equipment, appropriate use of information equipment in organizing competitive activities, selection of equipment matched with activity or assignment.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษด้วยตนเอง
15 ชั่วโมง/ภาคเรียน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์	60 ชั่วโมง/ภาคเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์	60 ชั่วโมง/ภาคเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

ประเภทรายวิชา ☐ บรรยาย ☐ ฝึกปฏิบัติ

3. จำนวนชั่วโมงให้คำปรึกษานักศึกษารายบุคคล

3.1 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

3.2 Line กลุ่มวิชา (Line ID: thongchaisurin)

4. จุดมุ่งหมายรายวิชา

4.1 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเกี่ยวกับอุปกรณ์สารสนเทศ การใช้อุปกรณ์สารสนเทศในการจัดกิจกรรมการแข่งขัน (สัมพันธ์กับ PLO1, PLO2)

4.2 เพื่อให้นักศึกษาสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ให้ถูกต้องสอดคล้องกับกิจกรรมหรืองานที่ทำ (สัมพันธ์กับ PLO4)

4.3 เพื่อให้นักศึกษามีความตระหนักถึงการใช้อุปกรณ์สารสนเทศที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม (สัมพันธ์กับ PLO5, PLO6)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO 1 (R) นักศึกษาสามารถอธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุปกรณ์สารสนเทศ การใช้อุปกรณ์สารสนเทศในการจัดกิจกรรมการแข่งขัน (เชื่อมโยงกับ PLO1, PLO2)

CLO 2 (R) นักศึกษาสามารถระบุและอธิบายการเลือกอุปกรณ์สารสนเทศให้ถูกต้องสอดคล้องกับกิจกรรมหรืองานที่ทำ (เชื่อมโยงกับ PLO4)

CLO 3 (U)

นักศึกษสามารถอธิบายหลักการออกแบบที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการเลือกอุปกรณ์สารสนเทศให้ถูกต้องสอดคล้องกับกิจกรรมหรืองานที่ทำ (เชื่อมโยงกับ PLO5)

CLO 4 (U) นักศึกษาสามารถอธิบายวิธีการทำงานร่วมกันและสื่อสารในการใช้อุปกรณ์สารสนเทศในการจัดกิจกรรมการแข่งขันให้มีความเหมาะสม อย่างมีประสิทธิภาพ (เชื่อมโยงกับ PLO6)

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

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO1 (R) อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม (K)	□			
PLO2 (U) เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม (K)	□			
PLO4 (U) ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม (S)		□		
PLO5 (R) แสดงออกถึงความเป็นผู้นำยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม (E)			□	

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

PLOs	ความรู้ (K)	ทักษะ (S)	จริยธรรม (E)	คุณลักษณะ (C)
PLO6 (U) สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต (C)				□

ความสอดคล้องของ PLOs/CLOs	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
PLO1 (R) อธิบายความรู้ด้านการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม (K)	□			
PLO2 (U) เข้าใจองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม (K)	□			
PLO4 (U) ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม (S)		□		
PLO5 (R) แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ยึดหลักธรรมาภิบาล จิตสาธารณะ และรับผิดชอบต่อสังคม (E)			□	
PLO6 (U) สื่อสารที่ดี ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ นำเสนออย่างเป็นระบบและเรียนรู้ตลอดชีวิต (C)				□

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



รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLO 1 (R) นักศึกษาสามารถ อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุปกรณ์สารสนเทศและความสัมพันธ์ของแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้อง	0						2	
CLO 2 (R) นักศึกษาสามารถระบุและอธิบายการใช้อุปกรณ์สารสนเทศในการจัดกิจกรรมการแข่งขันให้มีความเหมาะสม	0						2	
CLO 3 (U) นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการออกแบบที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้อุปกรณ์สารสนเทศ		0					2	
CLO 4 (U) นักศึกษาสามารถอธิบายวิธีการทำงาน		0					2	

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

านร่วมกันและสื่อสารในการใช้อุปกรณ์สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ และมีความรับผิดชอบในการออกแบบที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้								
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Cognitive Domain

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

C=Creating

Psychomotor Domain

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

Affective Domain

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

เกณฑ์ประการประกันคุณภาพ: 1.2 หลักสูตรแสดงถึงการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของทุกรายวิชา โดยถูกออกแบบและได้รับการจัดรูปแบบอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes - CLOs) กรณีไม่ได้ใช้หลักสูตรแบบ OBE

LOs/CLOs	คุณธรรม จริยธรรม (E)	ความรู้ (K)	ทักษะทาง ปัญญา (S)	ทักษะความสัม พันธ์ระหว่างบุ คคลและความ รับผิดชอบ	ทักษะการวิเครา ห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี	ทักษะการ จัดการเรียน รู้
----------	----------------------------	----------------	--------------------------	---	--	--------------------------------

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

				(C)	นโยิสารสนเทศ (IT)	(เฉพาะครูศ าสตร์) (L)
LO1/CLO1		✓	✓		✓	
LO2/CLO2		✓			✓	
LO3/CLO3			✓		✓	
LO4/CLO4		✓	✓		✓	
LO5/CLO5	✓			✓		

7. การปรับปรุงรายวิชาตามข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

(เปิดสอนรายวิชานี้ครั้งแรกไม่ต้องกรอก)

ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

เกณฑ์ประกันคุณภาพ: 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

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

CLOs	ระบุผล ลัพธ์	กลยุทธ์การสอนและการให้ผลป้อนกลับ (Active Learning) (ต้องสัมพันธ์กับหมวด 2 ข้อ 6)	วิธีวัดและประเมินผล
CLO 1	K	- ใช้ Mind Mapping / Concept Mapping เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของอุปกรณ์สารสนเทศ - เรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เช่น การจัดกลุ่มวิเคราะห์กรณีศึกษา ระบบสารสนเทศจริง - อาจารย์ให้ คำถามสะท้อนกลับ (Reflective Questions) หลังการสรุปแนวคิดในชั้นเรียน	- แบบทดสอบวัดความเข้าใจแนวคิด ระบบสารสนเทศ - งานวิเคราะห์และนำเสนอ ระบบสารสนเทศของแอป/เว็บจริง
CLO 2	S	- ฝึกปฏิบัติด้วย โปรแกรมออกแบบ เช่น Figma หรือ Adobe XD - ใช้กิจกรรมแบบจับคู่เครื่องมือกับขั้นตอนการพัฒนาระบบสารสนเทศ - ให้เพื่อนในกลุ่มวิจารณ์แบบจำลองระบบสารสนเทศที่พัฒนาขึ้น (Peer Feedback)	- แบบฝึกหัดสร้าง / เว็บไซต์ Prototype - แบบฝึกทดสอบผู้ใช้งานเบื้องต้น (Usability Test Simulation)
CLO 3	E	- การอภิปรายกลุ่มเกี่ยวกับ กรณีศึกษาระบบสารสนเทศที่ละเมิดจริยธรรม เช่น เว็บการพนันออนไลน์ - จัดกิจกรรม Debate “ระบบสารสนเทศ กับความรับผิดชอบต่อผู้ใช้” - เชิญวิทยากรจากอุตสาหกรรม พัฒนาระบบสารสนเทศ มาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับ “Ethical Design”	- เขียน Reflection เกี่ยวกับความขัดแย้งทางจริยธรรมในการออกแบบ - รายงานวิเคราะห์กรณีระบบสารสนเทศจริงที่มีประเด็นจริยธรรม
CLO 4	C	- การทำงานแบบทีมในโครงงานพัฒนาระบบสารสนเทศ - การสื่อสารด้วยวิธี User Persona, User Flow, และการนำเสนอ - จัดวงสะท้อนกลุ่ม (Group Reflection) ทุกระยะของโครงการ	- การประเมินทีมและการทำงานกลุ่ม - การนำเสนอขั้นตอน การพัฒนาระบบสารสนเทศเป็นทีม - การประเมินตนเองและประเมินเพื่อน

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

* หลักสูตร OBE ทุกรายวิชาต้องมี CLO ให้ครบ K S E C

* หลักสูตร TQF ทุกรายวิชาต้องมี LO ให้ครบ K S E C IT

2. การกำหนดดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index) เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)

ในการวัดและประเมินต้องสอดคล้องกับ ดัชนีผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome Index)

CLO 1 (R) นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการและกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศและความสัมพันธ์ของแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้อง ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออกต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออกสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายหรือระบุองค์ประกอบพื้นฐานของการพัฒนาระบบสารสนเทศ ได้อย่างถูกต้อง	นักสามารถอธิบายลำดับขั้นตอนพื้นฐานของการพัฒนาระบบสารสนเทศได้ถูกต้อง	สามารถอธิบายหลักการพัฒนาระบบสารสนเทศ ได้อย่างลึกซึ้ง มีความเข้าใจในเหตุผลเบื้องหลังแต่ละขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศ และสามารถยกตัวอย่างแนวคิดหลักในบริบทที่หลากหลายได้อย่างชัดเจน

CLO 2 (R) นักศึกษาสามารถระบุและอธิบายเครื่องมือและเทคนิคพื้นฐานในการพัฒนาระบบสารสนเทศ ได้อย่างถูกต้อง ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):		
Below Expectation	Meet Expectation	Exceeds Expectation

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
สามารถระบุชื่อของอุปกรณ์ สารสนเทศ บางรายการได้เพียงบางส่วน หรือให้คำอธิบายคลุมเครือ ไม่สามารถบอกวัตถุประสงค์หรือ ขั้นตอนการใช้เครื่องมือนั้นได้อย่าง ชัดเจน	สามารถระบุชื่อของอุปกรณ์ระบบ สารสนเทศ ได้อย่างถูกต้อง เช่น และสามารถอธิบายการใช้งานแต่ ละเครื่องมือในระดับพื้นฐานได้	สามารถระบุอุปกรณ์สารสนเทศ ได้ครบถ้วนพร้อมยกตัวอย่างการใ ใช้งานจริงได้อย่างเหมาะสม มีความเข้าใจในข้อดี- ข้อจำกัดของแต่ละอุปกรณ์ และสามารถเปรียบเทียบความเห มาะสมในการใช้งานในสถานการณ์ ต่าง ๆ

CLO 3 (U) นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการออกแบบที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมในการพัฒนาระบบสารสนเทศ ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy): พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):		
Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
อธิบายหลักจริยธรรมและความรั บผิดชอบใน ระบบสารสนเทศ ได้บางส่วน ไม่สามารถเชื่อมโยงกับบริบทของ การออกแบบจริง หรือแสดงความเข้าใจที่ผิดพลาด	อธิบายหลักการออกแบบที่มีจริย ธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม ได้อย่างถูกต้อง สามารถยกตัวอย่างประกอบที่เห มาะสม และเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในกา	สามารถ วิเคราะห์ หรือ เปรียบเทียบ หลักจริยธรรมใน ระบบสารสนเทศ กับกรณีศึกษาจริง แสดงทัศนคติที่ชัดเจนและลึกซึ้งใ นการตระหนักถึงผลกระทบของ

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

	พัฒนา ระบบสารสนเทศ ได้ชัดเจน	ระบบสารสนเทศ ที่ไม่เหมาะสมต่อผู้ใช้และสังคม
--	---------------------------------	--

CLO 4 (U) นักศึกษาสามารถอธิบายวิธีการทำงานร่วมกันและสื่อสารในการพัฒนาระบบสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ และมีความรับผิดชอบในการออกแบบที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ระดับ (ตาม Bloom's Taxonomy):
พฤติกรรมที่แสดงออกที่ต้องประเมิน (Action Verb):

Below Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 0% - 49%)	Meet Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก ตรงตามเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 50% - 79%)	Exceeds Expectation ผลลัพธ์ที่แสดงออก สูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวัง (Performance 80% - 100%)
ไม่สามารถอธิบายวิธีการทำงานร่วมกันหรือการสื่อสารในการพัฒนาระบบสารสนเทศ ได้ชัดเจน ไม่เข้าใจบทบาทตนเองในทีม และไม่สามารถเชื่อมโยงแนวคิดกับความต้องการของผู้ใช้	อธิบายได้อย่างถูกต้องถึงกระบวนการทำงานร่วมกันในทีม การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการพัฒนาระบบสารสนเทศ ที่ตอบโจทย์ผู้ใช้ พร้อมยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้องได้	อธิบายได้ลึกซึ้ง พร้อม วิเคราะห์จุดแข็ง-จุดอ่อนของการทำงานในทีมและการสื่อสารในบริบท ระบบสารสนเทศ และ เชื่อมโยงกับการพัฒนาระบบจริง ที่ตอบสนองผู้ใช้โดยใช้กรณีศึกษาหรือประสบการณ์จริงในการอธิบาย

เกณฑ์ประกันคุณภาพ:

3.3 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.4 มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้

และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น การตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

ทักษะในการประมวลผลข้อมูล ทักษะการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และแนวทางปฏิบัติใหม่ ๆ)

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

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 ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมิน

Section 4 Lesson Plan and Assessments

1. แผนการสอน (จัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
1	แนะนำวิชา บทนำสู่ระบบสารสนเทศ	CLO 1	ท2, ป2	บรรยาย อภิปรายกลุ่ม		NTA
2	องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ	CLO 1	ท2, ป2	บรรยาย + วิเคราะห์กรณีศึกษา		
3	ฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์สารสนเทศ	CLO 1	ท2, ป2	บรรยาย + ฝึกวิเคราะห์ปัญหา		
4	ซอฟต์แวร์และระบบปฏิบัติการ	CLO 1	ท2, ป2	บรรยาย + ฝึกติดตั้งและทดลองใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐาน		
5	ระบบเครือข่ายและการสื่อสารข้อมูล	CLO 2	ท2, ป2	ปฏิบัติ + การจำลองเชื่อมต่อเครือข่าย		
6	การจัดการข้อมูลและฐานข้อมูล	CLO 2	ท2, ป2	ปฏิบัติ (Workshop)	Q	
7	การประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศในองค์กร	CLO 2	ท2, ป2	ปฏิบัติ (Tool)		
8	การเลือกใช้อุปกรณ์สารสนเทศให้เหมาะสม	CLO 2	ท2, ป2	บรรยาย + การนำเสนอแนวคิดการเลือกอุปกรณ์		
9	สอบกลางภาค	CLO1-2	ท4	แบบทดสอบ	M(25 ข้อ)	
10	การวางแผนและการจัดการโครงการสารสนเทศ	CLO 2	ท2, ป2	บรรยาย + กลุ่มอภิปราย		
11	ความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ	CLO1-2	ท2, ป2	บรรยาย + วิเคราะห์กรณีศึกษา		
12	เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมใหม่	CLO 2	ท2, ป2	บรรยาย + การอภิปรายผลกระทบต่อการดำเนินงาน		

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ	CLOs	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อการเรียนรู้	ผังการทดสอบ	อาจารย์ผู้สอน
13	การประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศในกิจกรรมการแข่งขัน	CLO 2	ท2, ป2	บรรยาย		
14	การประเมินและการปรับปรุงระบบสารสนเทศ	CLO 3	ท2, ป2	บรรยาย + การวิเคราะห์ผล การดำเนินงานของระบบ		
15	การเตรียมความพร้อมสำหรับการนำเสนอผลงาน	CLO3-4	ป4	แนะนำ + เวิร์กชอป		
16	การนำเสนอผลงานและการสรุปบทเรียน	CLO 4	ป4	กลุ่มนำเสนอ + การอภิปรายร่วมกันเพื่อสรุปความรู้ที่ได้รับ		
17	สอบปลายภาค	CLO3-4	ท4	แบบทดสอบ	F(25 ข้อ)	

หมายเหตุ:

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

2. แผนการประเมิน (ระบุสัปดาห์ที่ประเมิน)

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
ทดสอบย่อย Q	10%	☐	☐		
นำเสนอโปรเจกต์กลุ่ม	20%	☐	☐	☐	☐
แบบฝึกหัดประจำสัปดาห์	10%	☐	☐	☐	☐
จิตพิสัย	10%	☐	☐	☐	☐
สอบกลางภาค M	25%	☐	☐		

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

การวัดและประเมินผล	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
สอบปลายภาค F	25%			□	□

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

หัวข้อ	สัดส่วน	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
ทดสอบย่อย	10%	5		5	
นำเสนอโปรเจกต์กลุ่ม	20%	5	5	5	5
แบบฝึกหัดประจำสัปดาห์	10%	3	3	2	2
จิตพิสัย	10%	3	3	2	2
สอบกลางภาค	25%	10 ข้อ	10 ข้อ	5 ข้อ	
สอบปลายภาค	25%				25 ข้อ

4. เกณฑ์ประเมินผลการเรียน

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน
54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

5. เกณฑ์ประเมินการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ระดับการบรรลุผล	เกณฑ์การบรรลุผล	คำอธิบาย
บรรลุผลระดับที่ 3	จำนวนผู้เรียนไม่น้อย 80% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่มีความโดดเด่น โดยผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้เกินความ คาดหวังตามที่กำหนดไว้ เช่น การทำคะแนนเกินเกณฑ์มาตรฐาน และแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการป ระยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน
บรรลุผลระดับที่ 2	จำนวนผู้เรียน 60-79% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความค าดหมาย ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถบรรลุเป้าหมายชั นต่ำได้ โดยผลการเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในระดับพื้นฐาน ได้ดี
บรรลุผลระดับที่ 1	จำนวนผู้เรียนน้อยกว่า 60% อยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง “ระดับ 2 ตรงตามความคาดหวัง” หรือ “ระดับ 3 สูงกว่าความคาดหวัง”	แสดงถึงผลการเรียนรู้ที่ยังต่ำกว่าเกณฑ์คว ามคาดหวัง ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจยังไม่สามารถบรรลุผล สัมฤทธิ์ที่ตั้งไว้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

		และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือพัฒนา การเรียนรู้เพิ่มเติม
--	--	---

เกณฑ์การประกันคุณภาพ:

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.ssrui.ac.th/>

3. สื่อการเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

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

- 3.1 หอสมุด
- 3.2 ระบบ e-learning
- 3.3

4. งานวิจัยประกอบการเรียนรู้ในรายวิชา (ถ้ามี)

- 2.1 ชื่องานวิจัย 1
- 2.2 ชื่องานวิจัย 2

เกณฑ์ประกันคุณภาพ:

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

หมวด 6 การประเมินและการปรับปรุงรายวิชา Section 6 Course Evaluation and Improvement

1. การประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

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

2. กลยุทธ์ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน

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

3. แผนการปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

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

4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับ PLOs และ CLOs

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

รหัสวิชา ESM3106

ชื่อรายวิชา ระบบสารสนเทศเบื้องต้น

หน่วยกิต 3

ระดับปริญญาตรี

หลักสูตร การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

รับผิดชอบหลักสูตรนั้น

☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

5. แผนการทบทวนและปรับปรุงรายวิชา

☐ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีตามข้อเสนอแนะของผู้ตรวจสอบในข้อ 4

☐ การปรับปรุงรายวิชาประจำปีโดยพิจารณาจากการประเมินและความคิดเห็นของนักศึกษา

☐ อื่นๆ (ระบุ) ...

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ดร.ธงไชย สุรินทร์วางกูร

วันที่ 1 กรกฎาคม 2569