

**รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)**

**รหัสวิชา ESM๒๓๐๒ รายวิชา การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต**

**สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ต คณะ/วิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ**

**มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**

**ภาคการศึกษา.......๒.....ปีการศึกษา.…......๒๕๖๖..........**

**หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**

**๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา ESM๒๓๐๒

ชื่อรายวิชาภาษาไทย การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Distribution and Service of Games Online and eSports

**๒. จำนวนหน่วยกิต** ๓ (๒-๒-๕)

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาการจัดการอีสปอร์ต

๓.๒ ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาบังคับ

**๔.อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส

๔.๒ อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส

**๕. สถานที่ติดต่อ วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ / E – Mail**.mooktra.th@ssru.ac.th

**๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน**

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ .......๒/๒๕๖๖...... / ชั้นปีที่ .....๒......

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ.............๕๘...............คน

**๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite)** (ถ้ามี)…...............................ไม่มี................................

**๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)** (ถ้ามี)…..............................ไม่มี.................................

**๙. สถานที่เรียน** ห้อง ๒๘๓๑ อาคาร ๒๘ วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

**๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง** วันที่.....๑๐....เดือน....พฤศจิกายน......พ.ศ. ...๒๕๖๖

**รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**

**หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์**

1. **จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

๑.๑ เพื่อให้นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจความหมายและความสำคัญของการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ตได้ถูกต้อง

๑.๒ เพื่อเข้าใจกระบวนการการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ตได้ถูกต้อง

๑.๓ เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจขอบข่ายภาพรวมของการบริหารจัดการเกี่ยวกับธุรกิจเกมออนไลน์และ อีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ รวมถึงการศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการเพื่อเพิ่มโอกาสทางธุรกิจได้ได้

๑.๔ เพื่อให้นักศึกษานำแนวคิดและทฤษฎีการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต

เพิ่มโอกาสทางธุรกิจได้

**๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**

เพื่อให้นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจความหมายและความสำคัญของการบริหารจัดการเกี่ยวกับธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ รวมถึงการศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ เพื่อเพิ่มโอกาสทางธุรกิจได้

**หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ**

**๑. คำอธิบายรายวิชา**

ภาพรวมของการบริหารจัดการเกี่ยวกับธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ รวมถึงการศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ

An overview of business, online games and eSports management; the feasibility study includes the study of the project, planning work, team management, and budget tracking quality control; assessment and risk management; the after the delivery of the project

**๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **บรรยาย**  **(ชั่วโมง)** | **สอนเสริม**  **(ชั่วโมง)** | **การฝึกปฏิบัติ/งาน**  **ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)** | **การศึกษาด้วยตนเอง**  **(ชั่วโมง)** |
| ๔๕ | ไม่มี | ไม่มี | ๙๐ |

**๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล**

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น *๑ ชั่วโมง / สัปดาห์*)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง พักอาจารย์ ชั้น ...๑.. อาคาร ....๓๗... นวัตกรรมและการจัดการ

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๘๑-๘๗๕๖๙๖๑

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) [chompoo.sa @ssru.ac.th](mailto:boonyada.pa@ssru.ac.th)

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Line id ๐๘๑-๘๗๕๖๙๖๑

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์(Internet/Webboard)...................................................................

**หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา**

**๑.คุณธรรม จริยธรรม**

**๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา**

**คุณธรรมและจริยธรรมที่ต้องพัฒนา** 🞅 (๑) มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบสูง ทั้งต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม

● (๒) แสดงความซื่อสัตย์สุจริตอย่างสม่ำเสมอ

🞅 (๓) ปฏิบัติหน้าที่ด้วยคุณธรรมและจริยธรรม

**๑.๒ วิธีการสอน**

สาขากำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบโดยในการทำงานกลุ่มนั้น ต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น เป็นต้น นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมในการสอนทุกรายวิชาตลอดจนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักศึกษารวม ทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม

**๑.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย และการร่วมกิจกรรม

(๒) ประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร

(๓) ปริมาณการกระทำทุจริตในการสอบ

ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

**๒. ความรู้**

**๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา**

🞅 (๑) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาศึกษา

🞅 (๒) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและต่อยอดองค์ความรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

● (๓) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

**๒.๒ วิธีการสอน**

ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ นอกจากนี้ควรจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดยการศึกษาดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่องตลอดจนฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

**๒.๓ วิธีการประเมินผล**

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษา ในด้านต่าง ๆ คือ

(๑) การทดสอบย่อย

(๒) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

(๓) ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาทำ

(๔) ประเมินจากโครงการที่นำเสนอ

(๕) ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

(๖) ประเมินจากรายวิชาฝึกประสบการณ์

**๓.ทักษะทางปัญญา**

**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

🞅 (๑) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ

🞅 (๒) สามารถสืบค้น จำแนก และวิเคราะห์ข้อมูลหรือสารสนเทศ เพื่อให้เกิดทักษะใน การแก้ปัญหา

● (๓) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ปัญหาการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และ อีสปอร์ต ได้อย่างเหมาะสม

**๓.๒ วิธีการสอน**

(๑) ในการเรียนการสอน ต้องฝึกกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาโดยเริ่มต้น

จากปัญหาที่ง่ายและเพิ่มระดับความยากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งนี้ ต้องจัดให้เหมาะสมและสอดคล้องกับรายวิชา

(๒) จัดการสอนแบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จำลอง

(๓) ให้มีการปฏิบัติจริงในห้องเรียน เพื่อเป็นการเรียนวิธีการการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ตในสถานการณ์จริง

**๓.๓ วิธีการประเมินผล**

ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการปฏิบัติของนักศึกษา เช่น ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ เป็นต้น

**๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**

**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

● (๑) มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย

🞅 (๒) สามารถทำงานเป็นทีมในบทบาทของผู้นำหรือผู้ร่วมงาน ตามที่ได้รับมอบหมายอย่างเหมาะสม

🞅 (๓) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้เป็นอย่างดี

**๔.๒ วิธีการสอน**

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาให้นักศึกษาเรียนรู้แบบร่วมมือ ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มตลอดจนมีการสอดแทรกเรื่องความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การมีมนุษยสัมพันธ์ การเข้าใจในวัฒนธรรมองค์กรเข้าไปในรายวิชาต่างๆ

**๔.๓ วิธีการประเมินผล**

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆ

**๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**

**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

🞅 (๑) สามารถเลือกและประยุกต์ใช้เทคนิคทางคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม

● (๒) สามารถเลือกวิธีการสื่อสารและรูปแบบการนำเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

🞅 (๓) สามารถเลือกและใช้เทคโนสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

**๕.๒ วิธีการสอน**

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติในหลากหลายสถานการณ์

**๕.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือคณิตศาสตร์และสถิติ

(๒)ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย การอภิปราย กรณีศึกษาต่างๆที่มีการนำเสนอต่อ  
ชั้นเรียน

**หมายเหตุ**

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ 🞅 หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

**หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **๑. แผนการสอน** | | | | | | | | |
| สัปดาห์ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด | | | จำนวน\* (ชั่วโมง) | กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้ | | ผู้สอน | |
| ๑ | ๑.๑ ปฐมนิเทศการเรียน  - กำหนดกติกาการเรียน-การสอน  - แนะแนวทางการประเมินผล  แนวคิดพื้นฐานการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์ | | | ๓ | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส | |
| ๒ | การศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต | | | ๓ | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส | |
| ๓ | ภาพรวมของการบริหารจัดการเกี่ยวกับธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต | | | ๓ | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส | |
| ๔ | การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์ | | | ๓ | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส | |
| สัปดาห์ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด | | | จำนวน\* (ชั่วโมง) | กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้ | |  | |
| ๕ | | การจัดจำหน่ายและอีปอร์ต | ๓ | | | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๖ | | การศึกษาความต้องการของโครงการ | ๓ | | | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๗ | | **การวางแผนการทำงานโครงการ** | **๓** | | | **บรรยาย**  **อภิปราย**  **กรณีศึกษา**  **ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google)** | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๘ | | สัปดาห์สอบกลางภาค |  | | |  | |  |
| ๙ | | ข้อเสนอโครงการ | ๓ | | | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| สัปดาห์ที่ | | หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวน\* (ชั่วโมง) | | | กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้ | |  |
| ๑๐ | | การบริหารทีมงานและงบประมาณโครงการ | ๓ | | | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๑๑ | | การควบคุมคุณภาพการติดตามโครงการ | ๓ | | | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๑๒ | | การบริหารจัดการปัญหาเรื่องคน | ๓ | | | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๑๓ | | การประเมินโครงการ | ๓ | | | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| สัปดาห์ที่ | | หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวน\* (ชั่วโมง) | | | กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้ | |  |
| ๑๔ | | **การประเมินความเสี่ยงโครงการ** | **๓** | | | **บรรยาย**  **อภิปราย**  **กรณีศึกษา**  **ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google)** | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๑๕ | | การส่งมอบและการประเมินหลังส่งมอบโครงการ | ๓ | | | บรรยาย  อภิปราย  กรณีศึกษา  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint (สอนออนไลน์ meet google) | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๑๖ | | สรุปและทบทวน  นำเสนอรายงาน | ๓ | | | บรรยาย  ใช้เอกสารการสอน และ PowerPoint  นำเสนอรายงาน | | อาจารย์ดร.มุกด์ตรา ทองเวส |
| ๑๗ | | สัปดาห์สอบปลายภาค | | | | | | |
| **\* จำนวนชั่วโมงต้องสอดคล้องกับจำนวนหน่วยกิต** | | | | | | | | |

**๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

( *ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)*

| **ผลการเรียนรู้** | **วีธีการประเมินผลการเรียนรู้** | **สัปดาห์ที่ประเมิน** | **สัดส่วน**  **ของการประเมินผล** |
| --- | --- | --- | --- |
| **๑.๑ คุณธรรม จริยธรรม**  (๒) แสดงความซื่อสัตย์สุจริตอย่างสม่ำเสมอ | พฤติกรรมต่าง ๆ ในด้าน  (๑) การตรงเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย การบ้านท้ายบท และการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น การตอบคำถาม  (๒) ปริมาณการกระทำการทุจริตในการสอบ  (๓) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย | ตลอดภาคเรียน | ๑๐% |
| **๒.๑ ความรู้**  ๓) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง | การสอบกลางภาค และ การเขียนชิ้นงาน (รายงาน)  การปฏิบัติการนำเสนอชิ้นงานของนักศึกษา  ปลายภาคเรียน | ๘,  ๑๖  ๑๗ | ๒๐%  ๒๐%  ๒๐%  ๓๐% |
| **๓.๑ ทักษะทางปัญญา ที่ต้องพัฒนา** (๓) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ปัญหาทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม |  |  |  |
| **๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**  (๑) มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย |  | ๘,  ๑๖  ๑๗ | ๒๐%  ๒๐%  ๒๐%  ๓๐% |
| **๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**  **(๒)** สามารถเลือกวิธีการสื่อสารและรูปแบบการนำเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ |  |  |  |

**หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน**

**๑. ตำราและเอกสารหลัก**

๑) คัมภีร์การบริหารโครงการ. จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด.—กรุงเทพ ฯ : เอ็กซเปอร์เน็ท, ๒๕๖๑

๒) สุธาพร ล้ำเลิศกุล, พูดด้วยภาพ พรีเซนต์อย่างไรให้ถูกใจคนฟัง, --กรุงเทพฯ ปัญญมิตร, ๒๕๖๑

๓) SMART BUSINESS : เจาะกลยุทธ์อาลีบาบาพลิกโฉมโลก.—กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น ๒๕๖๒ ๓๙๒ หน้า

๔) จิราภา วิทยาภิรักษ์, นำเสนอแบบ Pitch พิชิตเงินล้าน, --กรุงเทพฯ : มีน เซอร์วิส ซัพพลาย, ๒๕๖๓

๕) วิญญู กิ่งหิรัญวัฒนา : ผู้แปล จาก THINK LIKE AMAZON.- พิมพ์ครั้งที่ ๒.- กรุงเทพฯ : อมรินทร์ฮาวทู

อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง, ๒๕๖๓

เว็ปไซต์ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา http://www.elcim.ssru.ac.th/chompoo\_sa/

**๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ**

เอกสารคำสอนเพิ่มเติมประกอบการสอน โดยอาจารย์ชมภู สายเสมา

**๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ๑**--

**หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

**๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

การประเมินประสิทธิผลรายวิชานี้ที่จัดทำโดยนักศึกษา จากการจัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

(๑) การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

(๒) การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน

(๓) แบบประเมินผู้สอน และประเมินรายวิชา

(๔) ให้ข้อเสนอแนะผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตามที่ผู้สอนทำเป็นช่องทางสื่อสารกับนักศึกษา

**๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน**

การเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอนมีกลยุทธ์ดังนี้

๒.๑ การแลกเปลี่ยนสังเกตการสอนของอาจารย์ประจำวิชานี้

๒.๒ ระดับผลการเรียนของนักศึกษา

๒.๓ การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

**๓. การปรับปรุงการสอน**

เมื่อได้ผลประเมินการสอน นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาแนวทางพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดีขึ้น โดยการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน การวิจัยชั้นเรียน

**๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

ในระหว่างกระบวนการเรียนการสอนมีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา   
ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบความรู้ความเข้าใจ และหลังออกผลการเรียนรายวิชามีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในรายวิชาได้ดังนี้

1. การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
2. มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา

โดยตรวจสอบข้อเขียน รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

**๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

จากการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนปรับปรุงการสอนและ  
รายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้นดังนี้

๕.๑ ปรับปรุงรายวิชาอย่างน้อยทุก ๔ ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์

๕.๒ เปลี่ยนหรือจัดการเรียนการสอนเป็นทีมหรือแบ่งหัวข้อ/ผลการเรียนรู้ในการสอนของอาจารย์ประจำวิชานี้

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)**

**ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **รายวิชา** | **คุณธรรม จริยธรรม** | | | **ความรู้** | | | **ทักษะทางปัญญา** | | | **ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** | | | **ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** | | |
| ●ความรับผิดชอบหลัก ○ความรับผิดชอบรอง | | | | | | | | | | | | | | |
| **หมวดวิชาเฉพาะจารย์บุญญาดา พาหาสิงห์าด ซ** | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๔ | ๑ | ๒ | ๓ |
| **รหัสวิชา** ESM2302  **ชื่อรายวิชา การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต**  **Distribution and Service of Games Online and eSports** | ● | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ● | ○ |

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ