



**มคอ.๓ รายละเอียดของรายวิชา**

**หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**

**๑. รหัสและชื่อภาษาไทย**

ภาษาไทย                      สมศษ 127   อีสปอร์ตกับกลยุทธ์การสร้างสรรค์

ภาษาอังกฤษ                      SHED 127   eSport and Strategies of Creation

**๒. จำนวนหน่วยกิต**

๒(๒-๐-๔) หน่วยกิต

(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง ชม./สัปดาห์)

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร                      หลักสูตรระดับปริญญาตรีทุกหลักสูตร

๓.๒ ประเภทของรายวิชา   หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

๓.๓ รายวิชานี้จัดอยู่ในกลุ่ม Literacy (โปรตรระบุ)

MU Literacy (Core Values, SEP, GE for Human Development)

Health Literacy (Health, Sport)

Digital Literacy (ICT, Applied Mathematics)

Social and Humanity Literacy (Social, Humanity, Law, Ethics, Arts)

Communication Literacy (language, Academic Communication)

Science and Environmental Literacy (Applied Science for Life, Environmental Responsibility)

Finance and Management Literacy (Finance, Management, Entrepreneur)





๘. สถานที่เรียน คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

๙. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ ๑๕ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา (Course Goals)

๑.๑ เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอาชีพ

๑.๒ เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีระบบและเสริมสร้างทักษะการวางแผนเชิงกลยุทธ์เพื่อเตรียมพร้อมสู่ชีวิตการเรียนและการทำงานในอนาคต

๑.๓ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการวิเคราะห์เกมชนิดต่างๆซึ่งปลูกฝังให้นักศึกษาพร้อมเป็นนวัตกรรมที่มีคุณภาพ

๑.๔ เพื่อฝึกทักษะการจัดการเวลาและเสริมสร้างระเบียบวินัยเพื่อนำไปสู่สมดุลแห่งชีวิตและการเรียน

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

#### ๒.๑ วัตถุประสงค์ของรายวิชา (Course Objectives)

รายวิชานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความสามารถดังนี้

๒.๑.๑ รู้และเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ตโดยสามารถอธิบายถึงความหมายและความสำคัญของอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอาชีพประเภทหนึ่งรวมถึงเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตซึ่งนักศึกษานำข้อได้เปรียบของอีสปอร์ตมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

๒.๑.๒ ตั้งเป้าหมายและวางแผนเชิงกลยุทธ์เพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างเป็นระบบ มีความสามารถในการคิดรอบด้านเพื่อพัฒนาแผนการณีนำไปสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๑.๓ ออกแบบนวัตกรรมเกมและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนามนุษย์และสังคมรวมถึงวิเคราะห์เกมและกิจกรรม พัฒนาการเลือกสื่อและรู้เท่าทันสื่อ

๒.๑.๔ พัฒนาทักษะการบริหารและการจัดการชีวิตโดยสามารถจัดสรรเวลาและจัดระเบียบชีวิตที่นำไปสู่สมดุลแห่งชีวิตและการเรียน



๒.๒ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชา สามารถ (CLOs)

CLO1 อธิบายถึงความหมายและความสำคัญของอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอาชีพประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันรวมถึงการอธิบายกฎหมายสำคัญที่เกี่ยวข้องกับวงการอีสปอร์ต

CLO2 กำหนดเป้าหมายและวางแผนเชิงกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ และประยุกต์ใช้แผนที่สร้างขึ้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยสามารถบรรลุเป้าหมายตาม “แผนพัฒนา 3 ฐาน” ที่นักศึกษาสร้างขึ้น

CLO3 แสดงการใช้กระบวนการ เครื่องมือ และความคิดสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบเกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาและตอบสนองความต้องการของสังคมและกลุ่มเป้าหมาย โดยเป็นเกมและกิจกรรมที่ผ่านการประเมินจากผู้ใช้

CLO4 อภิปรายถึงความสำคัญของสมดุลแห่งชีวิตและการเรียน และอภิปรายผลและเทคนิคการบริหารจัดการเวลาจากกิจกรรม “Study-Life Balance” ผ่านการประเมินตนเอง (Self Report)

CLO5 สื่อสารและทำงานเป็นทีม มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีการให้เกียรติผู้ร่วมทีม รับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสามารถร่วมกันสร้างสรรค์เกมชนิดต่างๆที่ได้รับมอบหมายจากรายวิชาเพื่อพัฒนามนุษย์และสังคม

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

แนวคิดของเกมประเภทต่างๆและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หลักการออกแบบเกมและกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ เทคนิคการวางแผนเชิงกลยุทธ์ หลักการวิเคราะห์ องค์ประกอบของเกมและกิจกรรม การสร้างต้นแบบนวัตกรรม การวิจัยเชิงสำรวจ หลักการสร้างแผนเพื่อปรับพฤติกรรม การประเมินตนเอง



Concepts of types of games and related laws; Principles of designing games and activities creatively; Techniques for planning strategically; Principles of analysis; Elements of games and activities; Development of innovative prototypes; Survey research; Principles of establishing Behavioural Modification Program; Self report

## ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง (๒ ชั่วโมง / สัปดาห์)	-	๖๐ ชั่วโมง (๔ ชั่วโมง / สัปดาห์)

## ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓.๑ การให้คำปรึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา / อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาในวันที่มีการเรียนการสอน

๓.๒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา / อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชา จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (สำหรับรายที่ต้องการ ผ่านระบบนัดวันเวลาล่วงหน้า)

## หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชาของนักศึกษา

### ๑. ความรู้ หรือทักษะที่รายวิชามุ่งหวังที่จะพัฒนานักศึกษา (CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชา จะสามารถ

**CLO1** อธิบายถึงความหมายและความสำคัญของอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอาชีพประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันรวมถึงการอธิบายกฎหมายสำคัญที่เกี่ยวข้องกับวงการอีสปอร์ต



- CLO2** กำหนดเป้าหมายและวางแผนเชิงกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ และประยุกต์ใช้แผนที่สร้างขึ้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยสามารถบรรลุเป้าหมายตาม “แผนพัฒนา 3 ฐาน” ที่นักศึกษาสร้างขึ้น
- CLO3** แสดงการใช้กระบวนการ เครื่องมือ และความคิดสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบเกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาและตอบสนองความต้องการของสังคมและกลุ่มเป้าหมาย โดยเป็นเกมและกิจกรรมที่ผ่านการประเมินจากผู้ใช้
- CLO4** อภิปรายถึงความสำคัญของสมดุลแห่งชีวิตและการเรียน และอภิปรายผลและเทคนิคการบริหารจัดการเวลาจากกิจกรรม “Study-Life Balance” ผ่านการประเมินตนเอง (Self Report)
- CLO5** สื่อสารและทำงานเป็นทีม มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีการให้เกียรติผู้ร่วมทีม รับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสามารถร่วมกันสร้างสรรค์เกมชนิดต่างๆที่ได้รับมอบหมายจากรายวิชาเพื่อพัฒนา มนุษย์และสังคม

๒. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ หรือทักษะในข้อ ๑ และการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา

สมศษ ๑๒๗ SHED 127	วิธีการจัดการสอน / ประสบการณ์ การเรียนรู้	วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
CLO1	การบรรยาย กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง การอภิปรายกลุ่ม	- เก็บคะแนนจากใบงาน - การสังเกตการอภิปรายในชั้นเรียน - การประเมินจากกิจกรรมในชั้นเรียน



สมศษ ๑๒๗ SHED 127	วิธีการจัดการสอน / ประสบการณ์ การเรียนรู้	วิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้
CLO2	การบรรยาย การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ผ่านสื่อ การเรียนรู้จากการใช้โครงการ (Project-based learning)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การประเมินการนำเสนอและผลงานของ โครงการที่ 1</li> <li>- การประเมินตนเอง</li> </ul>
CLO3	การทดลองสร้างชิ้นงานต้นแบบ กรณีศึกษา กิจกรรมนอกสถานที่ การนำเสนอโครงการ การวิจัยเชิงสำรวจ การอภิปรายกลุ่ม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การประเมินการนำเสนอและผลงานของ โครงการที่ 2</li> <li>- การประเมินโครงการของกลุ่มอื่น</li> <li>- การสังเกตการทำงานเป็นทีมทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน</li> <li>- การประเมินจากผู้ใช้งาน</li> </ul>
CLO4	การบรรยาย กรณีศึกษา สถานีการเรียนรู้ (Learning Station) การนำเสนอโปรแกรม การอภิปราย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสอบปลายภาค</li> <li>- ใบงานในชั้นเรียน</li> <li>- การสังเกตการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</li> <li>- การประเมินการนำเสนอและผลงานของ โครงการ</li> <li>- การประเมินตนเอง</li> </ul>



<p>สมศษ ๑๒๗ SHED 127</p>	<p>วิธีการจัดการสอน / ประสบการณ์ การเรียนรู้</p>	<p>วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้</p>
<p>CLO5</p>	<p>การประชุมกลุ่มย่อย การฝึกปฏิบัติ การถอดบทเรียน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตการมีส่วนร่วมในกลุ่ม</li> <li>- ประเมินตนเองในการทำงานเป็นทีม</li> <li>- ประเมินจากรูปเล่มรายงานของกลุ่ม</li> </ul>





## หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

## ๑. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อเรื่อง / รายละเอียด	จำนวน ชม.		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
๑	การแนะนำความเป็นมาของอีสปอร์ตและเกม ประเภทต่างๆ (Introduction of eSport and types of games)	๒	๐	การบรรยาย กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง การอภิปราย กลุ่ม	
๒	การวางแผนเชิงกลยุทธ์และการพัฒนาทักษะ 3 ฐาน (Strategic Planning and 3 -based skill development)	๒	๐	การบรรยาย การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ผ่านสื่อ การเรียนรู้จากการ ใช้โครงการ (Project-based learning)	



สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง / รายละเอียด	จำนวน ชม.		กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรมในชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ		
๓	บทปฏิบัติการวางแผนเพื่อบรรลุเป้าหมาย (The practicum of planning for achievement)	๒	0	การบรรยาย สถานการณ์จำลอง ปฏิบัติการถ่ายทำ ภาพยนตร์สั้น	
๔	สัปดาห์นำเสนอ (Presentation week)	๒	๐	นักศึกษานำเสนอ ผลงาน	
๕	หลักการออกแบบเกมและกิจกรรมอย่างเป็นระบบ (Principles of systematic game and activity designs)	๒	๐	การบรรยาย การระดมความคิด การฝึกปฏิบัติ	



สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง / รายละเอียด	จำนวน ชม.		กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรมในชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ		
๖	หลักการวิเคราะห์ธุรกิจอีสปอร์ต (Principles of eSport Business Analysis)	๒	๐	สถานีการเรียนรู้ (Learning Station) การอภิปราย การนำเสนอ โปรแกรม	
๗	เทคนิคการสร้างชิ้นงานต้นแบบ (Prototype building technique)	๒	๐	การฝึกปฏิบัติ เกมการเรียนรู้ การเรียนรู้จากการใช้โครงการ (Project-based learning) การถอดบทเรียน	
๘	สัปดาห์นำเสนอ	๒	๐	นักศึกษานำเสนอ ผลงาน	



สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง / รายละเอียด	จำนวน ชม.		กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรมในชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ		
๙	การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)	๒	๐	การบรรยาย สถานการณ์จำลอง การฝึกปฏิบัติ	
๑๐	ชั่วโมงปฏิบัตินอกสถานที่	๒	๐	การวิจัยเชิงสำรวจ กิจกรรมนอก สถานที่	
๑๑	เทคนิคการจัดการเวลาและการปรับพฤติกรรม (Time Management Behavioural Modification Techniques)	๒	๐	การบรรยาย กรณีศึกษา การเรียนรู้ผ่านสื่อ การฝึกปฏิบัติ การประเมินตนเอง	



สัปดาห์ที่	หัวข้อเรื่อง / รายละเอียด	จำนวน ชม.		กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรมในชั้นเรียน	ฝึกปฏิบัติ		
๑๒	การทดสอบโดยสถานการณ์จำลอง (Simulations)	๒	๐	การฝึกปฏิบัติ	
๑๓	การทดลองใช้เกมและกิจกรรมของนักศึกษา	๒	๐	สถานีการเรียนรู้ (Learning Station) การประเมิน โครงงานของกลุ่ม อื่น	
๑๔	การสร้างแผนภาพทางความคิดเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ (Mind Mapping to summarise students' learning)	๒	๐	การประชุมกลุ่มย่อย การฝึกปฏิบัติ	
๑๕	นำเสนอรายงานผลของการปรับพฤติกรรม	๒	๐	นักศึกษานำเสนอผลงาน	



๒. แผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

๒.๑ การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

ก. การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment)

การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้จะดำเนินการผ่านการตรวจบันทึกประจำวัน โดยจะมีข้อเสนอแนะจากอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้ศึกษานำข้อเสนอแนะไปปรับใช้ในการพัฒนาชิ้นงาน และการถอดบทเรียนจากการนำเสนอชิ้นงานของนักศึกษา

ข. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ (Summative Assessment)

(๑) เครื่องมือและน้ำหนักในการวัดและประเมินผล

วิธีการวัดผล (ชิ้นงาน)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง					น้ำหนักการประเมินผล (คะแนน)
	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	
ใบงานในคาบเรียน	<input type="checkbox"/> (๑๐)					๑๐
แผนเชิงกลยุทธ์ที่นักศึกษาสร้างขึ้น		<input type="checkbox"/> (๑๐)		<input type="checkbox"/> (๑๕)		๒๕
ผลงานการออกแบบเกมและการนำเสนอ	<input type="checkbox"/> (๕)		<input type="checkbox"/> (๒๐)	<input type="checkbox"/> (๑๕)	<input type="checkbox"/> (๕)	๔๕



วิธีการวัดผล (ชิ้นงาน)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง					น้ำหนัก การประเมินผล (คะแนน)
	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	
ผลการประเมินตนเอง ผลการประเมินจากผู้ร่วมชั้น และ ผลการ ประเมินจากผู้ทดลองใช้ (บุคคลภายนอก)			□ (๑๐)		□ (๑๐)	20
รวม	15	๑๐	๓๐	๓๐	๑๕	๑๐๐

**(๒) การตัดสินผล**

(๒.๑) การตัดสินผลการเรียนเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยมหิดล ว่าด้วยการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา และปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๒

(๒.๒) กำหนดการประเมินผลเป็นสัญลักษณ์จะให้สัญลักษณ์ ดังต่อไปนี้

คะแนน ร้อยละ ๘๕ ขึ้นไป ได้ผลเป็น O หมายถึง Outstanding

คะแนน ร้อยละ ๖๕ - ๘๔ ได้ผลเป็น S หมายถึง Satisfactory

คะแนนน้อยกว่า ร้อยละ ๖๕ ได้ผลเป็น U หมายถึง Unsatisfactory

ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด

**(๓) การสอบแก้ตัว**

นักศึกษาสามารถสอบแก้ตัวได้ในกรณีที่ได้สัญลักษณ์ U โดยมีเงื่อนไขดังต่อไปนี้

- มีเวลาเรียนน้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดโดยมีเหตุผลอันจำเป็น
- ขาดสอบโดยมีเหตุผลอันจำเป็น

**๓. การอุทธรณ์ของนักศึกษา**

การอุทธรณ์ของนักศึกษาทั้งในด้านวิชาการและกระบวนการพิจารณาข้ออุทธรณ์ ให้เป็นไปตามกฎระเบียบของมหาวิทยาลัยมหิดล



## หมวดที่ ๖ ทฤษฎีการประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก (Required Texts)

-

### ๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ (Suggested Materials)

๑) Glasow, P., A. (2005). Fundamentals of Survey Research Methodology. MITRE McLean, Virginia.

๒) Chansaengsee, S. (2017). Time management for work-life and study-life balance. Veridian E-Journal, Silpakorn University.

### ๓. ทฤษฎีการอื่น ๆ (ถ้ามี)

-

## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

#### ๑.๑ แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

#### ๒.๑ การสังเกตการณ์

#### ๒.๒ การประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

#### ๒.๓ การประเมินชิ้นงานที่ได้รับมอบหมายในรายวิชา เพื่อสะท้อนความรู้และความเข้าใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอน

### ๓. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ ๒ จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

#### ๓.๑ สัมมนาการจัดการเรียนการสอน





#### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา โดยมีการตั้งคณะกรรมการในภาควิชาตรวจสอบ ผลการประเมินการเรียนรู้จากชิ้นงานของนักศึกษา

#### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

๕.๑ ปรับปรุงรายวิชาทุก ๓ ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ ๔



## ภาคผนวก

ความสอดคล้องระหว่างรายวิชา และผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (MU-GE Module LOs)

SHED 127 : CLOs	MU-GE Module LOs								
	ML01	ML02	ML03	ML04	ML05	ML06	ML07	ML08	ML09
<b>CLO1</b> อธิบายถึงความหมายและความสำคัญของอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอาชีพประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	1.1								
<b>CLO2</b> กำหนดเป้าหมายและวางแผนเชิงกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ และประยุกต์ใช้แผนที่สร้างขึ้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยสามารถบรรลุเป้าหมายตาม “แผนพัฒนา 3 ฐาน” ที่นักศึกษาสร้างขึ้น	2.2 2.3	3.1 3.2	4.1 4.2 4.3					8.2	



<p><b>CLO3</b> แสดงการใช้กระบวนการ เครื่องมือ และความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบเกมและ กิจกรรมเพื่อพัฒนาและตอบสนอง ความต้องการของสังคมและ กลุ่มเป้าหมาย โดยเป็นเกมและ กิจกรรมที่ผ่านการประเมินจาก ผู้ใช้</p>	1.3	2.1	3.1	4.1		6.3	7.1	8.1	
	1.4	2.2	3.2	4.2				8.2	
		2.3		4.3				8.3	
								8.4	
<p><b>CLO4</b> อภิปรายถึงความสำคัญ ของสมดุลแห่งชีวิตและการเรียน และอภิปรายผลและเทคนิคการ บริหารจัดการเวลาจากกิจกรรม “Study-Life Balance” ผ่านการ ประเมินตนเอง (Self Report)</p>	1.1		3.1 3.2	4.1 4.2 4.3				8.1 8.2	



<p><b>CLO5</b> สื่อสารและทำงานเป็นทีม มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีการให้เกียรติผู้ร่วมทีม รับผิดชอบ ในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่ง สามารถร่วมกันสร้างสรรค์เกม ชนิดต่างๆที่ได้รับมอบหมายจากรายวิชาเพื่อพัฒนามนุษย์และสังคม</p>					5.1			8.1	9.1 9.2
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	-----	--	--	-----	------------