

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต

(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567)

รหัสหลักสูตร 25671474001844

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

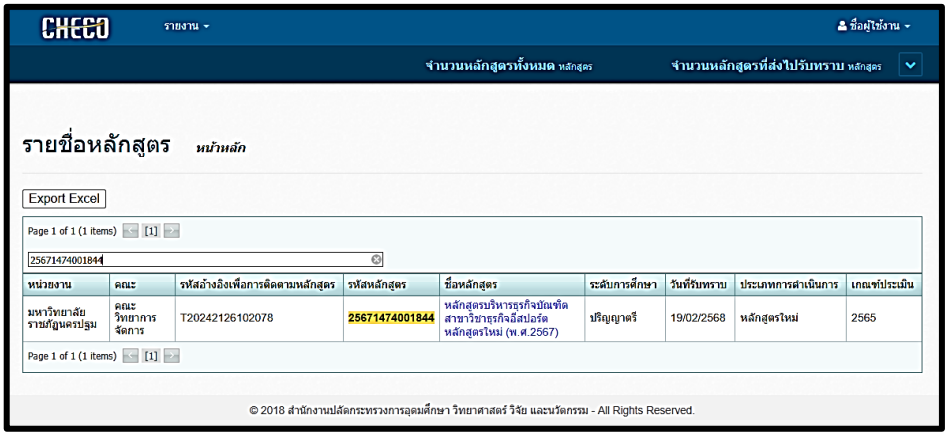
สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 3/2567 เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2567

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม รับทราบหลักสูตรเมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2568

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต

(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567)

ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565



คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

คำนำ

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567) เป็นหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 โดยการพัฒนาหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และตามแนวทาง Outcome-based Education (OBE) เพื่อผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติด้านธุรกิจอีสปอร์ตที่มีความรู้ด้านวิชาการและทักษะการปฏิบัติงานที่ตรงกับความต้องการและตอบสนองของผู้ใช้บัณฑิต

การจัดทำหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567) ได้รับความร่วมมือจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ประจำ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้มีส่วนได้เสียในการพัฒนาและวิพากษ์หลักสูตรให้ได้หลักสูตรที่มีมาตรฐานสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

รองศาสตราจารย์ ดร.จันทนา วัฒนกาญจนะ
คณบดีคณะวิทยาการจัดการ
15 สิงหาคม 2566

สารบัญ

หน้า

คำนำ ..... (1)

สารบัญ ..... (2)

หมวดที่ 1 ชื่อหลักสูตร ชื่อปริญญา และข้อมูลทั่วไปของหลักสูตร 1

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร 10

หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต 23

หมวดที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้ 59

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร 66

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา จำนวนรับนักศึกษา และงบประมาณ 76

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา 78

หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร 80

หมวดที่ 9 ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร 91

ภาคผนวก ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 100

ภาคผนวก ข ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2567 115

ภาคผนวก ค พระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชา อักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ครุยวิทยฐานะ เข็มวิทยฐานะ และครุยประจำตำแหน่งของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2565 123

ภาคผนวก ง คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร 130

ภาคผนวก จ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร 134

ภาคผนวก ฉ บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ 140

ภาคผนวก ช ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรตามแนวทางการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ 145

ภาคผนวก ซ รายงานสรุปผลการประชุมสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ครั้งที่ 3/2567 217

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

คณะ คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ชื่อหลักสูตร ชื่อปริญญา และข้อมูลทั่วไปของหลักสูตร

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

ชื่อหลักสูตร (ไทย) หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต

ชื่อหลักสูตร (อังกฤษ) Bachelor of Business Administration Program in Esports Business

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

2.1 หลักเกณฑ์การเรียกชื่อปริญญา

☑ เป็นไปตามพระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชา อักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ครุยวิทยฐานะ เข็มวิทยฐานะ และครุยประจำตำแหน่งของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2565

2.2 ชื่อปริญญา (ภาษาไทย)

ชื่อเต็ม บริหารธุรกิจบัณฑิต (ธุรกิจอีสปอร์ต)

ชื่อย่อ บธ.บ. (ธุรกิจอีสปอร์ต)

2.3 ชื่อปริญญา (ภาษาอังกฤษ)

ชื่อเต็ม Bachelor of Business Administration (Esports Business)

ชื่อย่อ B.B.A. (Esports Business)

2.4 ชื่อสาขาวิชา

ภาษาไทย ธุรกิจอีสปอร์ต

ภาษาอังกฤษ Esports Business

3. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 124 หน่วยกิตของระบบทวิภาค

4. รูปแบบของหลักสูตร

4.1 รูปแบบหลักสูตร

☑ หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี

4.2 ประเภทของหลักสูตร

☑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

4.3 ภาษาที่ใช้

☑ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

4.4 การรับเข้าศึกษา

☑ รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ โดยมีเงื่อนไขคือสามารถสื่อสารภาษาไทยได้ (การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน)

4.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

☑ เป็นหลักสูตรที่มีความร่วมมือทางวิชาการกับบริษัท คราฟตัน อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด ซึ่งมีหนังสือบันทึกข้อตกลงร่วม (MOU) ตามเอกสารแนบท้าย โดยมีรูปแบบของความร่วมมือ คือ โดยมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมเป็นผู้ให้ปริญญา

4.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

☑ ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว (ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต)

5. สถานที่จัดการเรียนการสอน

☑ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมและบริษัท คราฟตัน อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด

6. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

6.1 ผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ต

6.2 นักแคสเตอร์ นักพากย์เกม นักสร้างคอนเทนต์

6.3 ผู้จัดการทีมอีสปอร์ต

6.4 ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต

6.5 นักกีฬาอีสปอร์ต

7 ค่าธรรมเนียมการศึกษา

7.1 ค่าธรรมเนียมการศึกษาภาคเรียนละ 23,000 บาท

7.2 ค่าธรรมเนียมการศึกษาตลอดหลักสูตร 184,000 บาท

8. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

8.1 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาธุรกิจอีสปอร์ต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567)

8.2 คณะกรรมการประจำคณะวิทยาการจัดการ ในการประชุมครั้งที่ 8/2566 วันที่ 15 สิงหาคม 2566

8.3 สภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 11/2566 วันที่ 27 พฤศจิกายน 2566

8.4 สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 3/2567 เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2567

8.5 เริ่มใช้จัดการเรียนการสอนในปีการศึกษา 2567

9. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

9.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

จากยุทธศาสตร์ชาติระยะยาว 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ที่รัฐบาลได้กำหนดเพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ซึ่งจะต้องนำไปสู่การปฏิบัติเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” รัฐบาลให้ความสำคัญกับไทยแลนด์ 4.0 ซึ่งเป็นวิสัยทัศน์ของนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยในการขับเคลื่อนประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และการพัฒนาที่ยั่งยืน วิทยาศาสตร์พัฒนาความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม ผ่านการกำหนดนโยบายอุตสาหกรรมจุดเติบโตใหม่สำหรับ 10 อุตสาหกรรมหลัก เช่น อุตสาหกรรมยานยนต์สมัยใหม่ อุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ และการท่องเที่ยวเป็นกลุ่มที่มีรายได้ดี การเกษตร และเทคโนโลยีชีวภาพ ตลอดจนการแปรรูปอาหาร และอุตสาหกรรมแห่งอนาคต ได้แก่ หุ่นยนต์อุตสาหกรรม

โลจิสติกส์การบิน เชื้อเพลิงชีวภาพ และเคมีชีวภาพ อุตสาหกรรมดิจิทัล และอุตสาหกรรมการแพทย์ครบวงจร สำหรับ 5 กลุ่มอุตสาหกรรมเกิดใหม่แห่งอนาคตจำเป็นต้องจัดหาบุคลากรที่มีทักษะความรู้ความเชี่ยวชาญที่สอดคล้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมจำเป็นต้องมีการจัดเตรียมบุคลากรที่มีทักษะความรู้ และความเชี่ยวชาญให้สอดคล้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรม โดยเฉพาะอุตสาหกรรมดิจิทัล คาดการณ์ว่ามีความต้องการประมาณ 30,742 ตำแหน่งในอีก 5 ปีข้างหน้า การให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) เน้นระบบเศรษฐกิจ และสังคมที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการปฏิรูปกระบวนการผลิต การดำเนินธุรกิจ การค้า การบริการ รวมทั้งกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และสังคมอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจ การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม และการจ้างงานที่เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี (2565) ที่มุ่งเน้นด้านเศรษฐกิจมูลค่าสูงที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ในส่วนของหัวข้อย่อยเรื่องอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ และบริการดิจิทัลที่ส่งเสริมการผลิตสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัย บริการดิจิทัล และดิจิทัลคอนเทนต์ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว รวมทั้งมุ่งเน้นปัจจัยสนับสนุนการพลิกโฉมประเทศ ในส่วนกำลังคนที่มีสมรรถนะสูง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต เพื่อจัดระบบการศึกษา และพัฒนาฝีมือแรงงานที่มีคุณภาพ และทุกช่วงวัยสามารถที่จะเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

ในการพัฒนาประเทศที่มุ่งเน้นให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการเข้าสู่ “ยุคดิจิทัล” เพื่อให้ประเทศไทยมีความมั่นคง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้วด้วยการพัฒนาตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง โดยมีการส่งเสริมนโยบายของประเทศที่เน้นเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม มุ่งหวังให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดด และเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในระดับโลก โดยเป็นการ

เปลี่ยนจากภาคอุตสาหกรรมการรับผลิตไปสู่การบริการมากขึ้น ทั้งนี้กลุ่มอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพมาก และมีความน่าสนใจอย่างยิ่งที่จะนำมาต่อยอดเพื่อสร้างจุดแข็งโดยสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศคือกลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล ซึ่งเป็น 1 ใน 5 อุตสาหกรรมหลัก ที่เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเพื่อยกระดับรายได้ของประเทศ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องผลิต และพัฒนากำลังคนด้านอุตสาหกรรม และนวัตกรรมดิจิทัลในกลุ่มอุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve industry) ให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศเพื่อให้ได้บุคลากรที่เป็นเลิศ ส่งผลต่อความสามารถในการแข่งขันทางด้านเศรษฐกิจ และสร้างรายได้ทั้งภายในและภายนอกประเทศ เป้าหมายการพัฒนาประเทศสู่ความสมดุล และยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) วิสัยทัศน์คือ “มุ่งสู่อุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญา และเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจโลก” เพื่อให้เกิดผลสำเร็จจำเป็นที่ทุกภาคส่วนต้องขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 3 มิติที่สำคัญ ได้แก่ 1) เปลี่ยนจากการผลิตสินค้าโภคภัณฑ์ไปสู่สินค้าเชิงนวัตกรรม 2) เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม 3) เปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้าไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น ในเรื่องของการศึกษาที่มีคุณภาพ ที่ต้องการสร้างการศึกษาที่เท่าเทียมและทั่วถึง ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ทุกคน ครอบคลุมการเข้าถึงการศึกษาทุกระดับชั้น และขจัดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา อีกทั้งยังส่งเสริมให้เพิ่มจำนวนผู้ที่มีทักษะทางเทคนิค และอาชีพสำหรับการจ้างงาน และการเป็นผู้ประกอบการ เน้นให้ทุกคนได้รับความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืน เพิ่มจำนวนเยาวชน และผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่จำเป็นรวมถึงทักษะทางเทคนิค และอาชีพสำหรับการจ้างงาน การมีงานที่ดี และการเป็นผู้ประกอบการภายในปี 2573

อุตสาหกรรมธุรกิจสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต จัดเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าการตลาดสูง โดยรายงานจาก Forbes องค์กรเกมมืออาชีพที่ทำเงินได้มากที่สุดในโลกในปัจจุบัน ปี 2565 ตลาดเกมทั่วโลกสร้างรายได้ 353 ล้านดอลลาร์ เพิ่มขึ้น 46% จากปี 2563 สำหรับในประเทศไทยปี 2564 อุตสาหกรรมเกมมีมูลค่าถึง 37,063 ล้านบาท (เกม แอนิเมชัน และคาแรกเตอร์) อีสปอร์ตกำลังมาแรงได้ช่วยต่อยอด และเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมเข้ากับภาคธุรกิจอื่น ๆ ทำให้อีสปอร์ตเป็นธุรกิจดาวรุ่งที่เติบโตอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพในการเติบโตสูง เนื่องด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีประกอบกับนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมดิจิทัลของประเทศไทย แผนยุทธศาสตร์ และแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างเป็นรูปธรรม และส่งผลให้ระบบนิเวศอุตสาหกรรมเกม แอนิเมชัน และคาแรกเตอร์ เติบโตได้อย่างต่อเนื่อง และยั่งยืน ในปัจจุบันการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประเด็นยุทธศาสตร์การพัฒนาแบ่ง ออกได้เป็น 4 ยุทธศาสตร์ ดังนี้ ยุทธศาสตร์ที่ 1 บ่มเพาะแรงงานสร้างสรรค์ ยุทธศาสตร์ที่ 2 ส่งเสริมธุรกิจเกี่ยวเนื่อง และต่อยอด ยุทธศาสตร์ที่ 3 ปรับฐานคิดเกี่ยวกับการเล่นเกม และธุรกิจเกม และยุทธศาสตร์ที่ 4 สร้างความแข็งแกร่งให้กับเครือข่าย

อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยได้เข้าสู่ช่วงแห่งการเปลี่ยนแปลง จากการเล่นเกมเพื่อความบันเทิง พัฒนาเติบโตอย่างต่อเนื่องมาเป็นการแข่งขันในระดับสากล รวมไปถึงภาคธุรกิจที่เชื่อมต่อกันสามารถสร้างมูลเพิ่มทางเศรษฐกิจได้เป็นอย่างสูง ในปี 2556 มีการก่อตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศ

ไทย (Thailand Esports Federation) ขึ้นเพื่อเป็นองค์กรอีสปอร์ตระดับชาติ ซึ่งมีทำหน้าที่สร้างนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทย เพื่อส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ตให้มีมาตรฐานสู่สากล เสริมสร้างศักยภาพนักกีฬาสู่ความเป็นเลิศ เป็นสมาชิกของสหพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติ และสมาพันธ์อีสปอร์ตเอเชีย มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตภายในประเทศ โดยอยู่ภายใต้การกำกับดูแลนโยบายของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) นอกจากนี้สมาคมยังมีสถาบันที่เกี่ยวข้องในการให้ทุน นโยบาย และจัดกิจกรรมโครงการต่างๆ เช่น สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) กระทรวงวัฒนธรรม และกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ เข้าร่วมการแข่งขัน และรางวัลของกีฬาซีเกมส์ สะท้อนถึงความนิยม และการยอมรับที่ดีของวงการเกมอีสปอร์ตทั้งใน และต่างประเทศ

จากการเปลี่ยนแปลง และเหตุผลข้างต้นทำให้เห็นความสำคัญ และการเติบโตของของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต จึงเปิดหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาธุรกิจอีสปอร์ตที่ส่งเสริม และต่อยอดการศึกษา เพื่อส่งเสริมการแข่งขันอีสปอร์ต บ่มเพาะผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ ให้มีความรู้ด้านการบริหารจัดการธุรกิจ อีสปอร์ต การจัดอีเวนต์ ตลาดดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์ รวมทั้งส่งเสริมธุรกิจเกี่ยวเนื่อง บูรณาการความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และเทคโนโลยี กับสถานการณ์ และเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไป ตามความต้องการในตลาดอุตสาหกรรม

9.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคม วัฒนธรรม หรือหน่วยงานในกำกับ (อว.)

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ภาคกลางของประเทศที่มีสังคม วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น สืบทอดกันมายาวนาน และยังคงมีการอนุรักษ์กันมาอย่างต่อเนื่อง จากแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมได้สะท้อนให้เห็นการให้ความสำคัญในการพัฒนามหาวิทยาลัยควบคู่กับการพัฒนาสังคม และชุมชนในพื้นที่ตั้งของมหาวิทยาลัย โครงสร้างทางเศรษฐกิจ และสังคมที่สำคัญหลายประการเกิดการเปลี่ยนแปลงหนึ่งในนั้นคือรูปแบบการทำงาน และการจ้างงาน ซึ่งนอกจากบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษา จะเข้าทำงานในองค์กรแล้ว รัฐบาลได้ส่งเสริมให้บัณฑิตหันมาสร้างธุรกิจหรือประกอบธุรกิจของตนเองมากขึ้น เพื่อเป็นการสร้างงานและกระจายความเสี่ยงให้กับระบบเศรษฐกิจ แนวโน้มดังกล่าวยังดำรงมาถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคของคนรุ่นใหม่หรือคนวัย Gen Z แนวโน้มต้องการความเป็นอิสระในการประกอบอาชีพมากยิ่งขึ้น หรือมีธุรกิจเป็นของตนเอง โดยมีวิธีการสร้างรายได้จากหลายแหล่งในเวลาเดียวกัน ประกอบกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลได้เอื้อให้การเริ่มต้นธุรกิจ การประกอบการสามารถทำได้หลากหลาย และน่าสนใจ นอกจากนี้การนำสังคม วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น สืบทอดกันมายาวนานของจังหวัดนครปฐม และยังคงมีการอนุรักษ์กันมาอย่างต่อเนื่อง มาเป็นฐานของการประกอบการตามแนวทางของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ได้รับการตอบรับอย่างดียิ่งจากผู้บริโภค ในขณะเดียวกันการขยายตัวของธุรกิจในทุกระดับทำให้เกิดความต้องการผู้บริหาร และพนักงานที่มีความสามารถทางด้านการจัดการ ที่มีพื้นฐานองค์ความรู้ทางธุรกิจอย่างครอบคลุม สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมาพัฒนาธุรกิจตลอดจนมีจิตวิญญาณของผู้ประกอบการ ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ และรับมือกับ

การเปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้น ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่สามารถผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ เสริมสมรรถนะวิชาชีพ สร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่า เป็นพลังปัญญาของสังคม จัดทำหลักสูตรให้สอดคล้องกับเป้าหมายของ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีการบูรณาการศาสตร์หลากหลายศาสตร์และหรือสาขาวิชา (Multidisciplinary) เพื่อสามารถสร้างทักษะสูง สมรรถนะเร่งด่วนใหม่ แก่บัณฑิตและหรือกำลังคนภาคการผลิต ให้มีความสามารถและศักยภาพตอบโจทย์ภาครัฐ ประชาสังคม ชุมชน และอุตสาหกรรมให้หลักสูตรใหม่ผลิตนักศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญตรงตามความต้องการของกลุ่มอุตสาหกรรมเป้าหมาย รวมถึง STEM SKills Innovative Skills Digital Skills มีทักษะสังคมและชีวิต (Social and Life Balance) ที่เป็นสากล มีความรับผิดชอบต่อสังคม ตอบโจทย์ตามนโยบาย Thailand 4.0 และการปฏิรูปการอุดมศึกษาไทย

9.3 ผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร

คณะกรรมการยกร่างหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567) ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และใช้แบบสอบถามถึงความคิดเห็นของผู้ใช้บัณฑิต สถานประกอบการ ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยสามารถสรุปความคิดเห็นจำนวน 5 ด้าน ได้แก่

1. ผู้ใช้บัณฑิต ผู้เรียนมีทักษะความเชี่ยวชาญด้านเกม มีความรู้ความเข้าใจในเกมที่ใช้ในการแข่งขัน ฝึกเป็นคนช่างสังเกต และสามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างรอบด้าน มีทักษะในการบริหารงานจัดการที่ดี สามารถบริหารจัดการเวลาฝึกซ้อม การใช้ชีวิตของนักกีฬาด้านโภชนาการหรือการพักผ่อน มีความเข้าใจในองค์ประกอบทั้งหมดของเกมและอีสปอร์ต รูปแบบการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต และการจัดการอีเวนต์ ทัวร์นาเมนต์ การวางแผนในการลงทุนและการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ต การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต กฎหมาย กติกา ระเบียบข้อบังคับตามมาตรฐานสากลที่กำหนด มีทักษะการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ การใช้กล้องถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อภาพ การตัดต่อเสียง การเชื่อมสัญญาณถ่ายทอดสด การทำกราฟิกภาพต่าง ๆ เพื่อใช้ในการผลิตดิจิทัลคอนเทนต์ การพากย์และสตรีมมิง

2. นักเรียน ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตทั้งประเภทเดียวและประเภททีม ที่มีความฉลาดในด้านอารมณ์ การคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหาวางแผนการเล่นเกม และมีไหวพริบที่ดี ความรวดเร็วในการรับรู้ถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น และสามารถแก้ปัญหาหรือแก้เกมให้กลับมานำได้เป็นเรื่องที่ดี และได้เปรียบ มีวิจารณญาณในการตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว มีความตั้งใจ และเรียนรู้ทักษะเทคนิคการแข่งขันที่ถูกต้อง มีความตั้งใจในการทำสิ่งต่าง ๆ อย่างแน่วแน่ มีทักษะในด้านการปรับตัว ความมีวินัยในตนเอง ตรงต่อเวลา และมีทักษะในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น มีความสามารถในการใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสร้างสื่อคอนเทนต์เกม การสตรีมมิงเกม และการพากย์เกม

3. ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอาจารย์ประจำหลักสูตร ผู้สอน อาจารย์พิเศษ ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตในมุมมองด้านกีฬาและอาชีพ พัฒนาการคิดอย่างมีระบบและทักษะการวางแผนด้านการเรียนและการทำงานในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในอนาคต มีทักษะการจัดการชีวิตโดยจัดสรรเวลาและจัดระเบียบชีวิตเพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างชีวิตและการเรียน มีทักษะการใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

ได้อย่างถูกต้อง มีทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต รวมไปถึงผู้เรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติงานจริง

4. คณะกรรมการบริหารสถาบัน ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ ทักษะสังคมและชีวิต ความสามารถที่เป็นสากล ความเป็นผู้ประกอบการ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความพอเพียง วินัย สุจริต จิตอาสา ที่เข้มแข็งและยั่งยืน มีความพร้อมด้านหลักคิด คุณธรรม จริยธรรม และมีศักยภาพที่จะดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ให้มีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สามารถคิดค้นภูมิปัญญา ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง การนำความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่มาตรฐานสากล และพัฒนาศักยภาพของชุมชนท้องถิ่น

5. สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.) สร้างกำลังคนที่มีสมรรถนะสูงสำหรับอุตสาหกรรมการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ หลักสูตรมีการผสมผสานสัดส่วนของวิชาการและวิชาชีพ สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติงานจริงที่ตรงกับความต้องการตลาดแรงงาน พร้อมเพิ่มอาชีพให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning) พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (Workforce) สร้างคน สร้างงาน สร้างความเข้มแข็งจากภายในบุคลากรในอาชีพด้านดิจิทัลให้มีคุณภาพ และปริมาณเพียงพอ

9.4 ความต้องการผู้มีส่วนได้เสียต่อการพัฒนาหลักสูตร

ลำดับ	ผู้มีส่วนได้เสีย	ความต้องการผู้มีส่วนได้เสีย
1	ผู้ใช้บัณฑิต	1. ผู้เรียนมีทักษะความเชี่ยวชาญด้านเกม ความรู้ความเข้าใจในเกมที่ใช้ในการแข่งขันรอบด้านอย่างลึกซึ้ง และมีประสบการณ์ในการแข่งขัน สามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างรอบด้าน 2. ผู้เรียนมีทักษะในการบริหารธุรกิจสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต เสริมทักษะและได้นำไปใช้จริงในธุรกิจอีสปอร์ต ในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ต การลงทุน การจัดแข่งขันอีสปอร์ตและการจัดการอีเวนต์ การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต กฎหมายธุรกิจ 3. ผู้เรียนมีทักษะการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ การใช้กล้องถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อภาพ การตัดต่อเสียง การเชื่อมสัญญาณถ่ายทอดสด การทำกราฟิกภาพต่าง ๆ เพื่อใช้ในการผลิตดิจิทัลคอนเทนต์ การพากย์และสตรีมมิง
2	นักเรียน	1. รายวิชาศึกษาที่นักศึกษาสนใจเพื่อนำไปสู่อาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต เช่น การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต การสร้างสื่อคอนเทนต์เกม การสตรีมมิงเกม การพากย์เกม การตลาดดิจิทัล สำหรับธุรกิจอีสปอร์ต 2. บรรยากาศการเรียนการสอนที่สนับสนุนทักษะเทคนิคการแข่งขันที่ถูกต้อง ให้มีไหวพริบที่ดี และการคิดวิเคราะห์ ความรวดเร็วในการรับรู้ถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น และสามารถแก้ปัญหาหรือแก้เกมให้กลับมานำได้เป็นเรื่องที่ดี และได้เปรียบ มีวิจารณญาณในการตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว มีความตั้งใจ 3. พัฒนาทักษะความฉลาดในด้านอารมณ์ การคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหาวางแผนการเล่นเกม การสร้างทีมเพื่อพัฒนาการแข่งขันประเภททีม

ลำดับ	ผู้มีส่วนได้เสีย	ความต้องการผู้มีส่วนได้เสีย
3	ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร ผู้สอน อาจารย์พิเศษ	1. เนื้อหาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปในปัจจุบันตอบโจทย์การพัฒนานักศึกษาได้ครอบคลุม มีการออกแบบรายวิชาตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และสามารถส่งเสริมการทำงานในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตได้ในอนาคต 2. การปรับเปลี่ยนเนื้อหาการเรียนให้เหมาะสมกับนักศึกษา เช่น วิชาการใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาธุรกิจอีสปอร์ต วิชาเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประกอบอาชีพในธุรกิจอีสปอร์ต วิชาการบัญชี การเงิน เศรษฐศาสตร์สำหรับนักศึกษาธุรกิจอีสปอร์ต 3. ควรสร้างรายวิชาศึกษาทั่วไปที่นักศึกษาได้เรียนตรงกับความสนใจและระดับความรู้และสามารถนำไปต่อยอดในการเรียนวิชาในสาขาวิชาเฉพาะของนักศึกษา 4. ควรมีการกำหนดจำนวนรายวิชาในบางกลุ่มทักษะไม่ให้รายวิชาจำนวนมากเกินไป และบางรายวิชามีความซ้ำซ้อน หรือมีความคล้ายคลึงกับวิชาของสาขาหรือคณะวิชา และมีการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เหมือนกันจัดกลุ่มให้อยู่ในวิชาเดียวกัน 5. ควรเพิ่มเติมรายวิชากลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการปรับตัว การควบคุมอารมณ์ ความเข้มแข็งทางจิตใจ การส่งเสริมสุขภาพ การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ โดยรายวิชามีการสอดแทรกหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้อง ความใฝ่เรียนรู้ และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น 6. การสนับสนุนในเรื่องงบประมาณการจัดการการเรียนสอน ควรมีการปรับใช้สำหรับวัสดุและครุภัณฑ์ มีห้องปฏิบัติการด้านอีสปอร์ต เน้นการนำมาประยุกต์ใช้ให้มีประโยชน์และนำมาใช้งานได้จริง รวมไปถึงสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน เช่น สัญญาณอินเตอร์เน็ต ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ
4	คณะกรรมการบริหารสถาบัน	**1. มาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต** 1.1 มาตรฐานความรู้ ดังต่อไปนี้ 1.1.1 การเปลี่ยนแปลงบริบทของโลก สังคม และแนวคิดของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 1.1.2 ความรู้ด้านการจัดการธุรกิจอีสปอร์ต การสตรีมมิง การพากย์ และการสร้างคอนเทนต์สื่อ การวางแผน การลงทุน และการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต สัมมนาทางธุรกิจอีสปอร์ต ในการพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ 1.1.3 เนื้อหาวิชาที่สอน หลักสูตร ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ 1.1.4 การวัด ประเมินผลการเรียนรู้ และการวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ตเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน 1.1.5 การใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อประยุกต์ใช้ในธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม 1.2 มาตรฐานประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน การฝึกสหกิจศึกษาที่เน้นการบูรณาการกับปฏิบัติงานด้านธุรกิจอีสปอร์ต **2. มาตรฐานการปฏิบัติงาน** 2.1 การจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

ลำดับ	ผู้มีส่วนได้เสีย	ความต้องการผู้มีส่วนได้เสีย
		2.1.1 พัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 2.1.2 บูรณาการความรู้และศาสตร์การสอนในการวางแผนและจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีปัญญารู้คิด และมีความเป็นนวัตกร 2.1.3 ดูแล ช่วยเหลือ และพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคลตามศักยภาพ สามารถรายงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ 2.1.4 จัดกิจกรรมและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนโดยตระหนักถึงสุขภาวะของผู้เรียน 2.1.5 วิจัย สร้างนวัตกรรม และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน 2.1.6 ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการพัฒนาอาชีพในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต 2.2 ความสัมพันธ์กับผู้ปกครองและชุมชน ดังต่อไปนี้ 2.2.1 ร่วมมือกับผู้ปกครองในการพัฒนาและแก้ปัญหาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 2.2.2 สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชน เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพของผู้เรียน 2.2.3 ศึกษา เข้าถึงบริบทของชุมชน และสามารถอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรม 2.2.4 ส่งเสริม อนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น
5	สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.)	1. ด้านความรู้ ควรเพิ่มเติมความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ ปรับใช้ความรู้เพื่อการพัฒนางานในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต 2. ด้านทักษะ ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการประกอบอาชีพ และทักษะด้านดิจิทัล 3. ด้านจริยธรรม ในการกระทำที่เป็นไปตามกฎกติกา และเกิดประโยชน์ต่อสังคม และการหลีกเลี่ยงการกระทำสิ่งที่ผิดกฎกติกาของสังคม และไม่ทำผิดกฎหมาย 4. ด้านลักษณะบุคคล บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และค่านิยมที่สะท้อนคุณลักษณะเฉพาะ ลักษณะบุคคลทั่วไป และลักษณะบุคคลตามอาชีพโดยพัฒนาผ่านการเรียนรู้ และการฝึกประสบการณ์จากหลักสูตร ให้มีความเหมาะสมกับแต่ละระดับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1. ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ และอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.1 ปรัชญา

การศึกษาสร้างคน คิดค้นภูมิปัญญา พัฒนาท้องถิ่น

1.2 ปรัชญาการศึกษา

มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต รองรับความเปลี่ยนแปลง มุ่งเน้นการผลิตและพัฒนาบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะและสมรรถนะทางวิชาชีพอย่างรอบด้าน มีคุณธรรม จริยธรรม นำไปสู่การสร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ให้สอดคล้อง เหมาะสมกับบริบทของสังคม

1.3 วิสัยทัศน์

ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ เสริมสมรรถนะวิชาชีพ สร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่า เป็นพลังปัญญาของสังคม

1.4 พันธกิจ

ตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 ระบุไว้ในมาตรา 7 “ให้มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เสริมสร้างพลังปัญญาของแผ่นดิน ฟื้นฟูพลังการเรียนรู้ เชิดชูภูมิปัญญาของท้องถิ่น สร้างสรรค์ศิลปวิทยา เพื่อความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคงและยั่งยืนของปวงชน มีส่วนร่วมในการจัดการ การบำรุงรักษา การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน โดยมีวัตถุประสงค์ให้การศึกษา ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการสอน วิจัย ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม ปรับปรุง ถ่ายทอด และพัฒนาเทคโนโลยี ทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ผลิตครูและส่งเสริมวิทยะฐานะครู” จึงกำหนดพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมไว้เป็น 6 ประการ คือ

1. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพคู่คุณธรรมและขยายโอกาสทางการศึกษา
2. ผลิตบัณฑิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู
3. ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง
4. วิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่มาตรฐานสากล และสืบสานพัฒนาโครงการพระราชดำริ
5. พัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล
6. พัฒนาศักยภาพของชุมชน

1.5 อัตลักษณ์

พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

2. ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ และอัตลักษณ์ของคณะวิทยาการจัดการ

2.1 ปรัชญา

การเรียนรู้สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติมืออาชีพ ด้านบริหารจัดการ บัญชี และนิเทศศาสตร์

2.2 ปรัชญาทางการศึกษา

การเรียนรู้สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติมืออาชีพ ด้านบริหารจัดการ ด้านบัญชี และนิเทศศาสตร์

2.3 วิสัยทัศน์

ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีสมรรถนะสูงด้านบริหารธุรกิจ และนิเทศศาสตร์เพื่อเป็นพลังปัญญาจากท้องถิ่นสู่สากล

2.4 พันธกิจ

2.4.1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพคู่คุณธรรม

2.4.2 วิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

2.4.3 บริการทางวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

2.4.4 สืบสานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.4.5 บริหารจัดการด้วยรูปแบบ SMART Faculty และหลักธรรมาภิบาล

2.5 อัตลักษณ์

พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

3. ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดเด่น ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต

3.1 ปรัชญา

บัณฑิตนักปฏิบัติด้านธุรกิจอีสปอร์ตอย่างมืออาชีพ มีความคิดสร้างสรรค์

3.2 วิสัยทัศน์

ผู้ประกอบการด้านธุรกิจอีสปอร์ตที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นพลังปัญญาของสังคม

3.3 พันธกิจ

3.3.1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพคู่คุณธรรม

3.3.2 วิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

3.3.3 บริการทางวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

3.3.4 สืบสานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

3.3.5 บริหารจัดการด้วยรูปแบบ SMART Faculty และหลักธรรมาภิบาล

3.4 จุดเด่น

3.4.1 บัณฑิตที่มีทักษะการใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม

3.4.2 บัณฑิตสามารถประยุกต์เครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม

3.5 ความสำคัญ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholder) ต่อหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาธุรกิจอีสปอร์ต โดยดำเนินการสำรวจความสนใจ และความต้องการเรียนสาขาธุรกิจอีสปอร์ตผ่านระบบออนไลน์ ระหว่างเดือนมกราคม 2566 ถึงมีนาคม 2566 กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 และปีที่ 5 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 และ

ชั้นปีที่ 2 ที่สนใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สาขาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 400 คน พบว่า กลุ่มนักเรียนมีความสนใจ และความต้องการเรียนสาขาธุรกิจอีสปอร์ต จำนวน 227 คน (56.70%) นักเรียนคาดหวังว่าการศึกษาต่อในสาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ตจะทำให้สามารถประกอบอาชีพเกี่ยวกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต และจากการที่ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของผู้ใช้บัณฑิต

สถานประกอบการ ผู้ใช้บัณฑิตหรือที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้บัณฑิตต้องการเห็นบัณฑิตที่มีความรู้ความเข้าใจในเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต ระบบ และรูปแบบเกม ทักษะที่บัณฑิตสาขาธุรกิจอีสปอร์ตควรมีต่อการทำงานในอนาคต มีดังนี้ ทักษะในความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานใหม่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ และภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในการทำงาน มีบุคลิกภาพในการสื่อสาร มีอัตลักษณ์บุคคล การสร้างเอกลักษณ์ของบุคคล ทักษะการแก้ปัญหา สามารถวางแผนในการจัดกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคในการถ่ายทอดสดผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ สามารถบริหารจัดการทรัพยากร ด้านบุคลากร อุปกรณ์ เวลา และงบประมาณในการจัดกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต ในกลุ่มของผู้ฝึกสอนนักกีฬาอีสปอร์ต จำเป็นต้องวางแผนกลยุทธ์การแข่งขัน กำหนดตำแหน่งผู้เล่นรับผิดชอบด้านการฝึกซ้อม การเก็บตัว และการเข้าแข่งขัน การให้คำปรึกษาแก่นักกีฬาทั้งประเภททีม และบุคคล การสร้างแรงจูงใจ การสร้างขวัญ และกำลังใจในการแข่งขันให้นักกีฬาได้เป็นอย่างดี และทักษะการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ต การวางแผน และจัดอีเวนต์อีสปอร์ต การเข้าถึงกลุ่มลูกค้า การติดต่อประสานงานกับหน่วยงานต่าง ๆ ในส่วนของการบริหารจัดการเรียนการสอน มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติงานจริง ลงมือปฏิบัติภายใต้สถานการณจริง ทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในด้านต่าง ๆ โดยการบูรณาการศาสตร์ในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การทำการตลาดที่ใช้บุคคลที่มีชื่อเสียง (Digital Marketing Influencer Marketing) ให้บัณฑิต และนักศึกษาทดลองปฏิบัติและเพิ่มเติมองค์ความรู้ทางผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ตให้สามารถสร้างรายได้ในระหว่างเรียนโดยผสมผสานรายได้ที่มาจากการทำงานจากการประกอบอาชีพ (Active Income) และรายได้จากการลงทุนสร้างกระแสเงินสดหรือรายรับกลับมาอย่างสม่ำเสมอ (Passive Income)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาธุรกิจอีสปอร์ต จึงได้พัฒนาหลักสูตรขึ้นมาจากความต้องการของผู้เรียน และผู้ใช้บัณฑิต เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในระบบนิเวศอีสปอร์ต (Esports Ecosystem) อาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตซึ่งเป็นผู้แข่งขัน หรือจะเป็นอาชีพในระบบนิเวศมีหลายส่วนที่เกี่ยวข้อง เช่น นักสร้างคอนเทนต์ นักสตรีมมิง นักแคสเตอร์ นักพากย์เกม สามารถนำประสบการณ์จากการแข่งขันผันตัวเองมาเป็นผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต กรรมการจัดการแข่งขัน ผู้จัดการทีมอีสปอร์ต ผู้จัดการแข่งขัน และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตได้ โดยมีการบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์ด้านบริหารธุรกิจ และเทคโนโลยีดิจิทัล มีการนำแพลตฟอร์มมาร่วมในการทำการตลาดดิจิทัล การวิเคราะห์ตลาด ผ่านการเติบโตที่เพิ่มขึ้นของการใช้อินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีกลุ่มคลาวด์ (Cloud) อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet of Things) และข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) อันจะนำไปสู่อาชีพและเกิดการสร้างรายได้ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่กำลังเติบโต

บริษัท คราฟตัน อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด บริษัทอยู่ในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้พัฒนาเกม ผู้จัดจำหน่าย และผู้ให้บริการเกม PUBG Battlegrounds ซึ่งเป็นเกมแนวต่อสู้เอาชีวิตรอดแบบโลกเปิดกว้างที่ได้รับความนิยมสูงในระดับโลก อยู่ในลำดับ 5 ของ 10 อันดับเกมที่ขายดีที่สุดตลอดกาลทั่วโลก KRAFTON มีสถานะเป็น “เกมประจำชาติ” ในตลาดที่เติบโตสูงอย่างอินเดีย ภูมิภาคตะวันออกกลางและแอฟริกาเหนือ บริษัทมีความเป็นผู้นำในตลาดเกิดใหม่ รวมไปถึงการให้บริการให้บริการเกมบนแพลตฟอร์มคลาวด์ ประสบความสำเร็จในการบุกเบิกการแข่งขันอีสปอร์ตรูปแบบใหม่ โดยเริ่มจัดการแข่งขันชิงแชมป์โลก PUBG Global Championship ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2561 โดยมีการแข่งขันรอบคัดเลือกในระดับภูมิภาค PUBG Continental Series ในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก เช่น โซนเอเชีย ยุโรป อเมริกา บริษัทเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ประเทศเกาหลี เมื่อเดือนตุลาคม ปี พ.ศ. 2564 มูลค่าหลักทรัพย์ตามราคาตลาด ณ วันที่ 9 พฤศจิกายน 2566 เท่ากับ 9.23 ล้านล้านวอน หรือประมาณ 251,309 ล้านบาท ผลประกอบการไตรมาส 2 ปี พ.ศ. 2566 มีรายได้ประมาณ 387,100 ล้านวอน หรือประมาณ 1 หมื่นล้านบาท กำไรจากการดำเนินงาน 131,500 ล้านวอน หรือประมาณ 3.55 พันล้านบาท มีพนักงานรวม จำนวน 2,337 คน จากทุกบริษัทในเครือทั่วโลก สำนักงานใหญ่ของบริษัท คราฟตัน อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด ตั้งอยู่ที่กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ และมีเครือข่ายสำนักงาน และบริษัทในเครือทั่วโลก ทั้งในภูมิภาคเอเชีย (เกาหลี จีน) เอเชียแปซิฟิก (เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ไต้หวัน ญี่ปุ่น) อินเดียและตะวันออกกลาง ยุโรป อเมริกาเหนือ และอเมริกาใต้ บริษัท คราฟตัน มีสำนักงานอยู่ในประเทศไทย ตั้งอยู่ที่ เลขที่ 9 อาคารจี ทาวเวอร์ ชั้น 32 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กทม. 10310 ซึ่งรับผิดชอบดูแลตลาดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทั้งหมด โดยมี ดร. ธนพล คงฤทธิ์ เป็นผู้ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการประจำภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นผู้แทนสูงสุดในการประสานงานกับสำนักงานใหญ่ที่ประเทศเกาหลีใต้

ดังนั้นจึงสร้างหลักสูตรใหม่เพื่อให้ทันสมัย และสามารถผลิตบัณฑิตให้เป็นที่ตรงตามความต้องการของตลาดอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนากำลังแรงงานของภาครัฐเพื่อตอบสนองกลุ่มอุตสาหกรรมในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สอดคล้องตรงกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีที่ประกาศโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากระทรวงศึกษาธิการ และตรงกับความต้องการของหน่วยงานภาครัฐ และเอกชนที่ได้กล่าวถึงข้างต้น โดยมีการออกแบบรายวิชาเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ และความต้องการใช้ของผู้ประกอบการ และได้คุณภาพตามมาตรฐานการอุดมศึกษา ทั้งยังสอดคล้องกับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมในการพัฒนาหลักสูตร จึงได้จัดทำหลักสูตรตามข้อตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอก บริษัท คราฟตัน อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด ในการพัฒนา และบริหารหลักสูตร โดยผ่านความเห็นชอบของสภาสถาบันอุดมศึกษา และองค์กรภายนอกนั้น ๆ เพื่อการผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต โดยมุ่งเน้นให้บัณฑิตมีความรอบรู้ด้านวิชาการ มีสมรรถนะ และคุณลักษณะทักษะที่พร้อมในการปฏิบัติงาน (employability) และมีทักษะ (skills) ที่ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ และตลาดงาน มีการพัฒนาอาชีพอย่างต่อเนื่อง และมีความก้าวหน้าในอาชีพ

รวมทั้งมีศักยภาพที่พร้อมเป็นผู้ประกอบการเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตที่สามารถทำงานได้ทั่วโลก (global mobility)

3.6 วัตถุประสงค์ เพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรมีคุณลักษณะ ดังนี้

3.6.1 ผู้สำเร็จการศึกษารอบรู้หลักการด้านบริหารธุรกิจและอีสปอร์ตในภาคทฤษฎี วิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางธุรกิจเพื่อพัฒนาหรือขยายองค์ความรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

3.6.2 ผู้สำเร็จการศึกษามีทักษะการใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักการสื่อสาร

3.6.3 ผู้สำเร็จการศึกษา ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจร่วมกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเองด้านอาชีพและการดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัล

3.6.4 ผู้สำเร็จการศึกษามีคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพ ทำงานร่วมกับผู้อื่นให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

4. การออกแบบหลักสูตร (PLOs) ที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา ปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัย

4.1 การออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เสริมสร้างพลังปัญญาของแผ่นดิน ฟื้นฟูพลังการเรียนรู้ เชิดชูภูมิปัญญาของท้องถิ่น สร้างสรรค์ศิลปวิทยา เพื่อความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคงและยั่งยืนของปวงชน มีส่วนร่วมในการจัดการ การบำรุงรักษา การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน โดยมีวัตถุประสงค์ให้การศึกษา ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการสอน วิจัย ให้บริการทางวิชาการแก่สังคมปรับปรุง ถ่ายทอด และพัฒนาเทคโนโลยี ทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ผลิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู

4.2 การออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัย

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัย ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะทั่วไป และทักษะเฉพาะทาง และสะท้อนถึงความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	1. กำหนดแผนการบริหารหลักสูตร 2. จัดประชุมเพื่อระดมความคิด และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 3. ปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ 5 ปี 4. ติดตามความก้าวหน้าขององค์ความรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง 5. ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	1. แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พ.ศ. 2566-2570 2. รายงานผลการปรับปรุงหลักสูตรทุก 5 ปี 3. รายงานผลการดำเนินงาน และข้อมูลการแก้ไขปรับปรุงหลักสูตรทุกปี 4. รายวิชาในหลักสูตรที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของวิชาชีพ 5. รายงานผลการสำรวจ และการสนทนากลุ่มย่อยของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
2. ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนให้เป็นการเรียนการสอนแบบ การเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน, การเรียนรู้แบบโครงงาน และ การเรียนรู้เชิงบริการ	1. เพิ่มพูนทักษะอาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนให้เป็นการเรียนการสอนแบบ การเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน, การเรียนรู้แบบโครงงาน และการเรียนรู้เชิงบริการ 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาต่าง ๆ และกับสถานประกอบการภายนอก 3. ประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบ การเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน, การเรียนรู้แบบโครงงาน และ การเรียนรู้เชิงบริการ	1. จำนวนโครงการเพิ่มพูนทักษะอาจารย์ 2. จำนวนอาจารย์ที่ร่วมกิจกรรมการเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนแบบ การเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน, การเรียนรู้แบบโครงงาน และการเรียนรู้เชิงบริการ 3. ผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบ การเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน, การเรียนรู้แบบโครงงาน และ การเรียนรู้เชิงบริการ 4. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนการสอนแบบ การเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน, การเรียนรู้แบบโครงงาน และ การเรียนรู้เชิงบริการ
3. ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centred learning)	1. เพิ่มพูนทักษะอาจารย์ในการจัดการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนจากแนวปฏิบัติที่ดี การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 3. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการประเมินผลที่เน้นพัฒนาการของผู้เรียนในแผนการจัดทำรายละเอียดของรายวิชา 4. ประเมินประสิทธิภาพการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญพัฒนาสารสนเทศที่สนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	1. จำนวนโครงการเพิ่มพูนทักษะอาจารย์ 2. จำนวนอาจารย์ที่ร่วมกิจกรรมการเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 3. รายงานการประเมินตนเองโดยผู้สอน
4. พัฒนาบุคลากรสายสอน และวิจัยและบริการวิชาการให้มีความรู้ และประสบการณ์จากการนำความรู้ทางวิชาการไปใช้ในสายอาชีพ นักกีฬาอีสปอร์ต ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต นักสร้างคอนเทนต์ นักสตรีมมิง นักพากย์ และผู้ประกอบการด้านธุรกิจอีสปอร์ตไปปฏิบัติงานจริง	1. สนับสนุนการพัฒนาทางวิชาการและอาชีพ 2. ส่งเสริมการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น 3. สนับสนุนการทำวิจัย และเข้าร่วมนำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการ 4. สนับสนุนการทำผลงานทางวิชาการ 5. สนับสนุนให้ออกบริการวิชาการแก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	1. รายงานผลการพัฒนาทางวิชาการ/วิชาชีพของอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคน 2. จำนวนอาจารย์ที่ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น 3. จำนวนผลงานวิจัย 4. รายงานการติดตามการเสนอขอผลงานทางวิชาการ 5. รายงานผลการปฏิบัติโครงการบริการวิชาการ

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
5. พัฒนาทักษะของนักศึกษาด้านอาชีพโดยใช้ประสบการณ์ตรงจากสถานประกอบการ	สนับสนุนให้นักศึกษาเตรียมความพร้อมด้านความรู้ และทักษะทางอาชีพเพื่อออกฝึกสหกิจศึกษาทางธุรกิจอีสปอร์ต	1. จำนวนนักศึกษาที่เข้าฝึกสหกิจศึกษา 2. จำนวนนักศึกษาที่เข้าฝึกประสบการณ์อาชีพทางธุรกิจอีสปอร์ต

5. ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) ของนักศึกษาตลอดหลักสูตร

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	การประเมินทักษะ	ช่วงเวลาที่ประเมิน
ทักษะการคิดริเริ่ม และสร้างสรรค์ และทักษะการคิดแก้ปัญหา	1. สร้างโอกาสให้ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกัน และกัน กิจกรรมการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้เชิงรุกให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง 2. การผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย 3. พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่เหมาะสมต่อการใช้งานจริง 4. มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาโดยดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้อย่างหลากหลาย 5. นำเสนอ อภิปรายและตอบคำถามได้เข้าใจง่าย และมีวิธีการที่น่าสนใจเหมาะสมกับลักษณะข้อมูล	ตลอดปีการศึกษา

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes)

6.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร

PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย และจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งาน ได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT

PLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน

PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

6.2 หมวดวิชาเฉพาะ

6.2.1 กลุ่มวิชาแกน

PLO5 อธิบายหลักการเบื้องต้นด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ

PLO6 ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ

PLO7 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และภาษาเพื่อการสื่อสารด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างเหมาะสมตามศาสตร์

PLO8 ปฏิบัติตามกติกาของสังคม กฎหมาย ทำงานร่วมกับผู้อื่น แสดงออกถึงคุณธรรม จริยธรรม ด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี

6.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

PLO9 อธิบาย ทฤษฎี และหลักการด้านบริหารธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

PLO10 ใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ เทคโนโลยีการสื่อสาร ในการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับอีสปอร์ตได้ตามหลักการสื่อสาร

PLO11 ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจร่วมกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบและสร้างชิ้นงานทางธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องและสอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ

PLO12 ปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

6.3 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชาในหลักสูตรกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร Program Learning Outcomes (PLOs)

รหัสวิชา	รายวิชา	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				กลุ่มวิชาเอก							
						กลุ่มวิชาเฉพาะแกน				กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 24 หน่วยกิต													
วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ 15 หน่วยกิต													
1000010	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น	✓											
1000011	ภาษาอังกฤษระดับกลาง	✓											
1000012	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง	✓											
2000010	จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม	✓		✓	✓								
4000010	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม	✓	✓	✓									

รหัสวิชา	รายวิชา	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				กลุ่มวิชาเอก							
						กลุ่มวิชาเฉพาะแกน				กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
วิชาศึกษาทั่วไปเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)													
1000001	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1	✓											
1000002	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+	✓											
วิชาศึกษาทั่วไปเลือก 9 หน่วยกิต													
2000011	ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	✓		✓									
2000012	พลเมืองเข้มแข็ง	✓		✓									
2000013	สังคมไทย และภูมิปัญญาไทยในการพัฒนาท้องถิ่น	✓		✓									
2000014	วัยใส ใจสะอาด	✓		✓									
3000010	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์	✓		✓	✓								
4000011	รักษ์เรา รักษ์โลก	✓		✓									
4000012	การรู้สารสนเทศ	✓	✓	✓	✓								
4000013	การคิดในศตวรรษที่ 21	✓		✓									
1000013	ศิลปะการสื่อสารแบบผู้นำ	✓		✓									
1000014	ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน	✓		✓									
1000015	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	✓		✓									
1000016	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	✓											
1000017	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓			✓								
1000018	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓		✓									
1000019	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓											
2000015	สมดุลสุข	✓		✓									
2000016	กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓									
2000017	สมาร์ตไลฟ์	✓		✓	✓								
4000014	ฟิต ฟอร์ เฟิร์ม	✓		✓	✓								
4000015	งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน	✓		✓	✓								
หมวดวิชาเฉพาะด้าน													
กลุ่มวิชา	**วิชาเอกบังคับแกน 42 หน่วยกิต**												
1551605	ภาษาอังกฤษธุรกิจ 1					✓	✓	✓			✓		
2562302	กฎหมายธุรกิจ					✓	✓		✓				
3521101	การบัญชีชั้นต้น 1					✓			✓				
3521102	การบัญชีชั้นต้น 2					✓			✓				
3522301	การบัญชีเพื่อการจัดการ					✓	✓		✓				
3531101	การเงินธุรกิจ					✓			✓				
3532201	การภาษีอากรธุรกิจ					✓		✓	✓				

รหัสวิชา	รายวิชา	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				กลุ่มวิชาเอก							
						กลุ่มวิชาเฉพาะแกน				กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3541101	หลักการตลาด					✓		✓	✓				
3562307	การบริหารการผลิต					✓	✓		✓				
3564201	การจัดการเชิงกลยุทธ์					✓	✓	✓					
3592101	เศรษฐศาสตร์จุลภาค					✓	✓		✓				
3592102	เศรษฐศาสตร์มหภาค					✓	✓		✓				
3632105	โลจิสติกส์ และธุรกิจระหว่างประเทศเบื้องต้น					✓		✓	✓				
3651401	การจัดการทรัพยากรมนุษย์					✓		✓	✓				
กลุ่มวิชา	**เฉพาะด้านบังคับ 39 หน่วยกิต**												
3201101	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต									✓			
3201102	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต									✓			
3201103	จิตวิทยานักกีฬาอีสปอร์ต									✓			
3201201	การพากย์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓		
3201202	เกมสตรีมมิง									✓	✓		
3201203	การผลิตดิจิทัลคอนเทนต์											✓	✓
3202101	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต											✓	✓
3202102	การจัดแข่งขันอีสปอร์ต และการจัดการอีเวนต์										✓	✓	✓
3202103	กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต											✓	✓
3202104	การวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓	✓	✓
3202105	สัมมนาทางธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓	✓	✓
3203100	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต										✓		
3203101	การลงทุน และการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ต									✓			
3203301	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1									✓	✓	✓	✓
3203302	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2									✓	✓	✓	✓
3562501	สถิติธุรกิจ					✓	✓	✓					
3601110	ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล					✓		✓	✓				
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก 6 หน่วยกิต													
3202106	การรับรู้ และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์											✓	✓
3202107	การจัดการทีม และผู้ร่วมทีมอีสปอร์ต									✓	✓		✓
3202108	การส่งเสริมสุขภาพนักกีฬาอีสปอร์ต									✓			✓
3202109	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ตขั้นสูง									✓			✓
3202110	ผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ต									✓		✓	✓
3202111	การจัดการคลังข้อมูล และเหมืองข้อมูล									✓		✓	
3202112	ธุรกิจอัจฉริยะ									✓		✓	

รหัสวิชา	รายวิชา	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				กลุ่มวิชาเอก							
						กลุ่มวิชาเฉพาะแกน				กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3202113	กลยุทธ์สร้างความต่างด้วยพลังแห่งท้องถิ่น									✓	✓		
3203201	โครงงานสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓	✓	✓
การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 7 หน่วยกิต													
3203303	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓	✓	✓
3203304	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓	✓	✓
แผนสหกิจศึกษา 7 หน่วยกิต													
3203305	การเตรียมสหกิจศึกษาด้านธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓	✓	✓
3203306	สหกิจศึกษาเพื่อธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓	✓	✓

6.4 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรหมวดวิชาเฉพาะ

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	PLOs หมวดวิชาเฉพาะ							
	กลุ่มวิชาเฉพาะแกน				กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			
	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
1. ผู้สำเร็จการศึกษา อธิบาย ทฤษฎี และหลักการด้านบริหารธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ		✓			✓			
2. ผู้สำเร็จการศึกษามีทักษะการใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง			✓			✓		
3. ผู้สำเร็จการศึกษา ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจร่วมกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบและสร้างชิ้นงานทางธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องและสอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ			✓				✓	
4. ผู้สำเร็จการศึกษามีคุณธรรมจริยธรรมตามหลักอาชีพ ทำงานร่วมกับผู้อื่นให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม				✓				✓

6.5 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรกับรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skills)	จริยธรรม (Ethics)	ลักษณะบุคคล (Character)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				
PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร	✓	✓		✓
PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย และจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งานได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT	✓	✓		✓
PLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓	✓
PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา		✓	✓	✓
หมวดวิชาเฉพาะ (กลุ่มวิชาแกน)				
PLO5 อธิบายหลักการเบื้องต้นด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ	✓			
PLO6 ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ	✓			
PLO7 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และภาษาเพื่อการสื่อสารด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างเหมาะสมตามศาสตร์	✓	✓		
PLO8 ปฏิบัติตามกติกาของสังคม กฎหมาย ทำงานร่วมกับผู้อื่น แสดงออกถึงคุณธรรมจริยธรรมด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี	✓		✓	✓

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skills)	จริยธรรม (Ethics)	ลักษณะบุคคล (Character)
หมวดวิชาเฉพาะ (กลุ่มวิชาเฉพาะ)				
PLO9 อธิบาย ทฤษฎี และหลักการด้านบริหารธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓	✓	✓	
PLO10 ใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ เทคโนโลยีการสื่อสาร ในการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับอีสปอร์ตได้ตามหลักการสื่อสาร	✓	✓	✓	
PLO11 ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจร่วมกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบและสร้างชิ้นงานทางธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องและสอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ	✓	✓	✓	
PLO12 ปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม	✓		✓	✓

หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

1. โครงสร้างของหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 124 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2567) มีรายละเอียดดังนี้

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	**124**	**หน่วยกิต**
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	**24**	**หน่วยกิต**
1.1 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	15	หน่วยกิต
1.2 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	**94**	**หน่วยกิต**
2.1 กลุ่มวิชาแกน	42	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	39	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
2.4 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ	7	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า	**6**	**หน่วยกิต**

2. รายวิชาและหน่วยกิต

2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

2.1.1 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ 15 หน่วยกิต

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**
1000010	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น Pre-intermediate English	3(3-0-6)
1000011	ภาษาอังกฤษระดับกลาง Intermediate English	3(3-0-6)
1000012	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง Upper-intermediate English	3(3-0-6)
2000010	จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม NPRU Spirit	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
4000010	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม Digital Technology and Innovation	3(2-2-5)

วิชาเสริม (ไม่นับหน่วยกิต) ให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนเพื่อเสริมความรู้ด้านภาษาอังกฤษตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดโดยไม่นับหน่วยกิต ประกอบด้วยรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1000001	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1 English for A1 Level	ไม่นับหน่วยกิต
1000002	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+ English for A1+ Level	ไม่นับหน่วยกิต

หมายเหตุ หากนักศึกษามีผลสอบภาษาอังกฤษเป็นไปตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนดไม่ต้องลงทะเบียนเรียนในกลุ่มวิชาเสริม

2.1.2 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้วในรายวิชาดังต่อไปนี้

1) กลุ่มพลเมืองเข้มแข็ง

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
2000011	ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง Philosophy of Sufficiency Economy	3(2-2-5)
2000012	พลเมืองเข้มแข็ง Active Citizen	3(2-2-5)
2000013	สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยกับการพัฒนาท้องถิ่น Thai Society and Thai Wisdom in Local Development	3(3-0-6)
2000014	วัยใส ใจสะอาด Good Heart Youngster	3(3-0-6)

2) กลุ่มก้าวทันโลก

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
3000010	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ Creative Entrepreneur	3(3-0-6)
4000011	รักษ์เรา รักษ์โลก Save Us Save the World	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
4000012	การรู้สารสนเทศ Information Literacy	3(3-0-6)
4000013	การคิดในศตวรรษที่ 21 21st Century Thinking	3(3-0-6)

3) กลุ่มการเรียนรู้ตลอดชีวิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1000013	ศิลปะการสื่อสารอย่างผู้นำ Art of Leadership Communication	3(3-0-6)
1000014	ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน English for Job Application	3(3-0-6)
1000015	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ English for Presentation	3(3-0-6)
1000016	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ Academic English	3(3-0-6)
1000017	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น Chinese for Basic Communication	3(3-0-6)
1000018	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น Japanese for Basic Communication	3(3-0-6)
1000019	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น Burmese for Basic Communication	3(3-0-6)
2000015	สมดุลสุข Life Balance and Happiness	3(3-0-6)
2000016	กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน Laws for Daily Life	3(3-0-6)
2000017	สมาร์ตไลฟ์ Smart Life	3(3-0-6)
4000014	ฟิต ฟอร์ เฟิร์ม Fit for Firm	3(2-2-5)
4000015	งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน Handicraft in Daily Life	3(2-2-5)

2.2 หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า **94 หน่วยกิต**

2.2.1 กลุ่มวิชาแกน **42 หน่วยกิต**

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**
1551605	ภาษาอังกฤษธุรกิจ 1 Business English 1	3(3-0-6)
2562302	กฎหมายธุรกิจ Business Law	3(3-0-6)
3521101	การบัญชีชั้นต้น 1 Fundamentals Accounting 1	3(2-2-5)
3521102	การบัญชีชั้นต้น 2 Fundamentals Accounting 2	3(2-2-5)
3522301	การบัญชีเพื่อการจัดการ Managerial Accounting	3(3-0-6)
3531101	การเงินธุรกิจ Business Finance	3(3-0-6)
3532201	การภาษีอากรธุรกิจ Business Taxation	3(3-0-6)
3541101	หลักการตลาด Principle of Marketing	3(3-0-6)
3562307	การบริหารการผลิต Production Management	3(3-0-6)
3564201	การจัดการเชิงกลยุทธ์ Strategic Management	3(3-0-6)
3592101	เศรษฐศาสตร์จุลภาค Microeconomics	3(3-0-6)
3592102	เศรษฐศาสตร์มหภาค Macroeconomics	3(3-0-6)
3632105	โลจิสติกส์และธุรกิจระหว่างประเทศเบื้องต้น Fundamentals of Logistics and International Business	3(3-0-6)
3651401	การจัดการทรัพยากรมนุษย์ Human Resource Management	3(3-0-6)

2.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ **39 หน่วยกิต**

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**
3201101	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต Introduction to Esports Business	2(2-0-4)
3201102	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต Esports Athlete Training	3(2-2-5)
3201103	จิตวิทยานักกีฬาอีสปอร์ต Psychology for Esports Athlete	2(2-0-4)
3201201	การพากย์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ต Shoutcasting for Esports Business	2(1-2-3)
3201202	เกมสตรีมมิง Game Streaming	2(1-2-3)
3201203	การผลิตดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content Production	3(2-2-5)
3202101	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต Digital Technology for Esports Business	3(2-2-5)
3202102	การจัดแข่งขันอีสปอร์ต และการจัดการอีเวนต์ Esports Tournament and Event Management	3(2-2-5)
3202103	กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต Esports Digital Marketing Strategy	2(1-2-3)
3202104	การวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต Research in Esports Business	2(1-2-3)
3202105	สัมมนาทางธุรกิจอีสปอร์ต Seminar on Esports Business	2(1-2-3)
3203100	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต English Communication for Esports Business	3(3-0-6)
3203101	การลงทุน และการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ต Esports Investment and Business Planning	2(1-2-3)
3203301	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1 Practicum in Profession of Esports Business 1	1(90)
3203302	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2 Practicum in Profession of Esports Business 2	1(90)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
3562501	สถิติธุรกิจ Business Statistics	3(3-0-6)
3601110	ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล Entrepreneur in Digital Era	3(2-2-5)

2.2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
3202106	การรับรู้ และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ Cyberspace Literacy and Safety	3(3-0-6)
3202107	การจัดการทีม และผู้ร่วมทีมอีสปอร์ต Esports Team and Player Management	3(3-0-6)
3202108	การส่งเสริมสุขภาพนักกีฬาอีสปอร์ต Health Promotion for Esports Athlete	3(3-0-6)
3202109	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ตขั้นสูง Advanced Esports Athlete Training	3(2-2-5)
3202110	ผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ต Esports Entrepreneurship	3(2-2-5)
3202111	การจัดการคลังข้อมูล และเหมืองข้อมูล Data Warehousing and Data Mining Management	3(2-2-5)
3202112	ธุรกิจอัจฉริยะ Business Intelligence	3(2-2-5)
3202113	กลยุทธ์สร้างความต่างด้วยพลังแห่งท้องถิ่น Power of Local Brand Strategy	3(2-2-5)
3203201	โครงงานสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต Esports Business Project	3(0-6-3)

2.2.4 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ 7 หน่วยกิต

ให้เลือกแผนใดแผนหนึ่งดังต่อไปนี้

2.2.4.1 แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ชั่วโมง)
3203303	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางธุรกิจอีสปอร์ต Pre-practicum in Esports Business	2(90)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ชั่วโมง)
3203304	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางธุรกิจอีสปอร์ต Professional Internship in Esports Business	5(450)

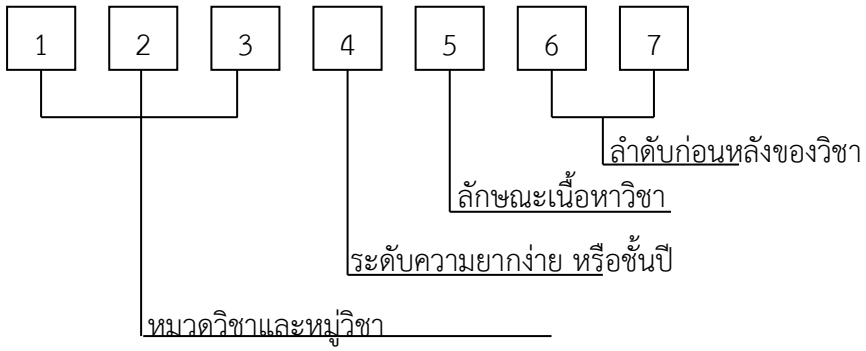
2.2.4.2 แผนสหกิจศึกษา

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ชั่วโมง)
3203305	การเตรียมสหกิจศึกษาทางธุรกิจอีสปอร์ต Pre-cooperative Education in Esports Business	1(45)
3203306	สหกิจศึกษาทางธุรกิจอีสปอร์ต Cooperative Education in Esports Business	6(540)

2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ได้ทุกรายวิชาที่ตนถนัดหรือสนใจ โดยเป็นรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

3. ความหมายของเลขรหัสวิชา



เลขตัวที่ 1 - 3 บ่งบอกถึงหมวดวิชาและหมู่วิชา
เลขตัวที่ 4 บ่งบอกถึงระดับความยากง่ายหรือชั้นปี
เลขตัวที่ 5 บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาวิชา
เลขตัวที่ 6, 7 บ่งบอกถึงลำดับก่อนหลังของวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เลขตัวที่ 1-3 บ่งบอกถึงหมวดวิชาและหมู่วิชา มีรายละเอียด ดังนี้

100 หมายถึง ศาสตร์ด้านภาษา
200 หมายถึง ศาสตร์ด้านมนุษย์และสังคม
300 หมายถึง ศาสตร์ด้านการบริหารและการจัดการ
400 หมายถึง ศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดวิชาเฉพาะ

เลขตัวที่ 1-3 บ่งบอกถึงหมวดวิชาและหมู่วิชา มีรายละเอียด ดังนี้

320 หมายถึง ธุรกิจอีสปอร์ต

352 หมายถึง การบัญชี

353 หมายถึง การเงินและการธนาคาร

354 หมายถึง การตลาด

356 หมายถึง การจัดการทั่วไป

358 หมายถึง ประกันชีวิตและวินาศภัย

357 หมายถึง ธุรกิจบริการ

359 หมายถึง เศรษฐศาสตร์

360 หมายถึง คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

361 หมายถึง การจัดการโลจิสติกส์

363 หมายถึง ธุรกิจระหว่างประเทศ

365 หมายถึง การจัดการทรัพยากรมนุษย์

เลขตัวที่ 6-7 บ่งบอกถึงลำดับก่อนหลังของวิชา มีรายละเอียด ดังนี้

1 หมายถึง กลุ่มวิชาที่เป็นพื้นฐาน

2 หมายถึง กลุ่มวิชาสัมมนา และโครงการวิจัย

3 หมายถึง กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ

4. แผนการเรียนตลอดหลักสูตร

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
1000001	*ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1*	*วิชาเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)*	
2000010	จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป 1
4000010	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม	3(2-2-5)	ศึกษาทั่วไป 2
XXXXXXX	รายวิชาศึกษาทั่วไปเลือก	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป 3
3541101	หลักการตลาด	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 1
3201101	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต	2(2-0-4)	เฉพาะ (บังคับ) 1
3201102	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ) 2
3201103	จิตวิทยานักกีฬาอีสปอร์ต	2(2-0-4)	เฉพาะ (บังคับ) 3
	รวม	**19**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
1000002	*ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+*	*วิชาเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)*	
XXXXXXX	รายวิชาศึกษาทั่วไปเลือก	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป 4
XXXXXXX	รายวิชาศึกษาทั่วไปเลือก	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป 5
3521101	การบัญชีชั้นต้น 1	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน) 2
3201201	การพากย์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ต	2(1-2-3)	เฉพาะ (บังคับ) 4
3201202	เกมสตรีมมิง	2(1-2-3)	เฉพาะ (บังคับ) 5
3202101	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ) 6
3203301	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1	1(90)	เฉพาะ (บังคับ) 7
	รวม	**17**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
1000010	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป 6
2562302	กฎหมายธุรกิจ	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 3
3532201	การภาษีอากรธุรกิจ	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 4
3592101	เศรษฐศาสตร์จุลภาค	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 5
3651401	การจัดการทรัพยากรมนุษย์	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 6
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	3(X-X-X)	เลือกเสรี 1
	รวม	**18**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
1000011	ภาษาอังกฤษระดับกลาง	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป 7
3521102	การบัญชีชั้นต้น 2	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน) 7
3531101	การเงินธุรกิจ	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 8
3562307	การบริหารการผลิต	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 9
3632105	โลจิสติกส์และธุรกิจระหว่างประเทศเบื้องต้น	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 10
3203302	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2	1(90)	เฉพาะ (บังคับ) 8
	รวม	**16**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
1000012	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป 8
3522301	การบัญชีเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 11
3564201	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 12
3592102	เศรษฐศาสตร์มหภาค	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 13
3201203	การผลิตดิจิทัลคอนเทนต์	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ) 9
3202103	กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต	2(1-2-3)	เฉพาะ (บังคับ) 10
3562501	สถิติธุรกิจ	3(3-0-6)	เฉพาะ (บังคับ) 11
	รวม	20	**หน่วยกิต**

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
1551605	ภาษาอังกฤษธุรกิจ 1	3(3-0-6)	เฉพาะ (แกน) 14
3202102	การจัดแข่งขันอีสปอร์ต และการจัดการอีเวนต์	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ) 12
3203101	การลงทุน และการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ต	2(1-2-3)	เฉพาะ (บังคับ) 13
3601110	ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ) 14
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพให้วิชาใดวิชาหนึ่งดังต่อไปนี้			
3203303	*การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางธุรกิจอีสปอร์ต*	*2(90)*	*เฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพฯ) (1)*
หรือ			
3203305	*การเตรียมสหกิจศึกษาทางธุรกิจอีสปอร์ต*	*1(45)*	*เฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพฯ) (1)*
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก) 1
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	3(X-X-X)	เลือกเสรี 2
	รวม	**18 หรือ 19**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
3202104	การวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต	2(1-2-3)	เฉพาะ (บังคับ) 15
3202105	สัมมนาทางธุรกิจอีสปอร์ต	2(1-2-3)	เฉพาะ (บังคับ) 16
3203100	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต	3(3-0-6)	เฉพาะ (บังคับ) 17
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก) 2
	รวม	**10**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพให้วิชาใดวิชาหนึ่งดังต่อไปนี้			
3203304	*การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางธุรกิจอีสปอร์ต*	*5(450)*	เฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพฯ) (2)
หรือ			
3203306	*สหกิจศึกษาทางธุรกิจอีสปอร์ต*	*6(540)*	เฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพฯ) (2)
	รวม	**5 หรือ 6**	**หน่วยกิต**

สรุป จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	**124**	**หน่วยกิต**
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	94	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังรายชั้นปี (Year Learning Outcomes; YLOs)

ชั้นปี	ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคลที่นักศึกษาจะได้รับเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
1	อธิบาย ทฤษฎีและหลักการด้านบริหารธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องและมีทัศนคติการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี
2	แสดงออกถึงทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงาน และสร้างชิ้นงานด้านธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องตามหลักการสื่อสาร
3	สามารถวางแผนธุรกิจอีสปอร์ตได้
4	จัดกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตได้

6. คำอธิบายรายวิชา

6.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

6.1.1 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

1000010 ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น 3(3-0-6)

Pre-intermediate English

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนเพื่อใช้ในการสื่อสารสำหรับเหตุการณ์สำคัญในชีวิต การบรรยายลักษณะบุคลิกภาพของตนเองและผู้อื่น การขอร้องและการตอบสนอง และเทคนิคการทำข้อสอบภาษาอังกฤษระดับ A2

Vocabulary, expression, and grammar in English for daily life; developing listening, speaking, reading, and writing skills for communication for important life event; describing personality of oneself and others, request and response; and technique for taking A2 English examination

1000011 ภาษาอังกฤษระดับกลาง 3(3-0-6)

Intermediate English

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารในสังคม การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในการแสดงความคิดเห็น ประกาศ ข่าวสาร กิจกรรมในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต การแสดงทัศนะเกี่ยวกับเหตุการณ์ในสังคม และเทคนิคการทำข้อสอบภาษาอังกฤษระดับ B1

Vocabulary, expression, and grammar in English for social communication; developing listening, speaking, reading, and writing skills for expressing opinions; notification; message; past, present, and future activity; expressing attitude toward social situation; and technique for taking B1 English examination

1000012 ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง 3(3-0-6)

Upper-intermediate English

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เทคนิคการฟัง พูด อ่าน และการเขียนเพื่อการสื่อสารในบริบทสากล ข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ ประวัติศาสตร์ เหตุการณ์สำคัญ เทศกาล สื่อบันเทิง ประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย และเทคนิคในการทำข้อสอบภาษาอังกฤษระดับ B1+

Vocabulary, expression, and grammar in English for communication in multicultural society; listening, speaking, reading, and writing techniques for communication in international context; news from online social media, history, important event, festival, entertainment media, social issue and diverse culture; and technique for taking B1+ English examination

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

2000010 จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม 3(3-0-6)

NPRU Spirit

ประวัติและความเป็นมาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม อัตลักษณ์ พันธกิจ และแนวโน้มทิศทางของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม การสร้างการรับรู้ ความรักต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ส่งเสริมคุณลักษณะเฉพาะของบัณฑิตในการพัฒนาการเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความอดทน สู้งาน และการพัฒนาบุคลิกภาพของนักศึกษาให้เหมาะสมกับวิชาชีพ การปฏิบัติตนตามอัตลักษณ์พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา การพัฒนาตนเองในการเรียนรู้และการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นโดยกระบวนการวิศวกรสังคม การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีความเป็นผู้นำ เสริมสร้างความรัก ความศรัทธา ความผูกพันและความภาคภูมิใจในความเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

History and background of Nakhon Pathom Rajabhat University; identity, mission, and trend of Nakhon Pathom Rajabhat University; creating perception and affection to Nakhon Pathom Rajabhat University; promoting unique characteristic of graduate in developing practitioner graduate with tolerance and hardworking, and developing student personality appropriate to profession; conducting oneself as a self-sufficient identity, discipline, honesty, volunteer mind; developing oneself through learning and developing local community through social engineering process; adjusting oneself to change in society; having leadership; enhancing love, faith, commitment, and pride in being Nakhon Pathom Rajabhat University

4000010 เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม 3(2-2-5)

Digital Technology and Innovation

หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ความเป็นพลเมืองดิจิทัล เทคนิคการสืบค้นข้อมูลและการอ้างอิง มีจรรยาบรรณในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ความปลอดภัยในยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัล ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและแอปพลิเคชันเพื่อประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต และการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สอดคล้องกับวิชาชีพ

Principle and concept of digital technology, digital citizenship, information searching technique and referencing, adhering to ethics in using social media creatively, digital security, awareness of digital disruption, digital skills in the 21st century, use of information technology and application in daily life, and creation of innovation relating to profession

วิชาเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)

รหัสวิชา	**ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**	**น(ท-ป-ค)**
1000001	**ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1**	**ไม่นับหน่วยกิต**
	English for A1 Level	

คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระดับต้นสำหรับการปรับพื้นฐานทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การทักทาย การแนะนำตัว การให้ข้อมูลเบื้องต้น และการอธิบายลักษณะของคน สิ่งของ และสถานที่

Basic English vocabulary and grammar for brushing up listening, speaking, reading, and writing skills; greeting, introducing oneself, giving basic information, and describing person, thing, and place

1000002	**ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+**	**ไม่นับหน่วยกิต**
	English for A1+ Level	

คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระดับต้นสำหรับการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การเขียนข้อความและประกาศเพื่อการสื่อสารในระดับต้น การสนทนาในชีวิตประจำวัน งานอดิเรก และเรื่องที่น่าสนใจ การถามและการตอบในระดับต้น

Basic English vocabulary and grammar for developing skills in listening, speaking, reading, and writing; writing short messages and notifications for basic communication; daily conversation, leisure and interesting issue; asking and answering basic questions

6.1.2 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปเลือก

1) กลุ่มพลเมืองเข้มแข็ง

รหัสวิชา	**ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**	**น(ท-ป-ค)**
2000011	**ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**	**3(2-2-5)**
	Philosophy of Sufficiency Economy	

ประยุกต์ใช้หลักการทรงงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของในหลวงรัชกาลที่ 9 เพื่อการดำเนินชีวิตในระดับตนเอง ครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น การจัดการวางแผนการเงินเพื่อความมั่นคงของชีวิตและครอบครัว การเรียนรู้ในการพัฒนาชุมชนและสังคมหรือโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ เพื่อการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสังคม และชุมชนท้องถิ่นสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

Application of working principles based on King Rama IX's Sufficiency Economy Philosophy for living at levels of self, family, community, and locality; financial planning management for life and family security; learning from community and society development

or royal initiative project for application to society and local community for sustainable development

2000012 พลเมืองเข้มแข็ง 3(2-2-5)

Active Citizen

การปฏิบัติตนที่แสดงออกถึงการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เคารพสิทธิ เสรีภาพ หลักสิทธิมนุษยชน การอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ยอมรับความแตกต่างของบุคคล ความเสมอภาคและความเท่าเทียม การปฏิบัติตนตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม ตลอดจนหน้าที่ของตนเองในฐานะของพลเมืองไทยตามระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งตามหลักธรรมาภิบาล ออกแบบการปฏิบัติและจัดทำโครงการโดยการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา

Conducting oneself to show respect for human dignity, rights, and liberty; human rights principle, peaceful coexistence in Thai society and global society in accordance with sustainable development goals; acceptance of individual differences, equity and equality; conducting oneself according to laws and regulations of society, as well as one's duty as Thai citizen under the democratic regime of government with the King as Head of State; being active citizen according to good governance principle; practical design and organizing project through case study

2000013 สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยกับการพัฒนาท้องถิ่น 3(3-0-6)

Thai Society and Thai Wisdom in Local Development

วิวัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจของสังคมไทย ความหมาย และความสำคัญ การศึกษาประเภทของภูมิปัญญาไทย การวิเคราะห์ภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย บูรณาการความรู้ด้านวิชาการและภูมิปัญญาไทยในการพัฒนาท้องถิ่นให้เกิดความยั่งยืน

Evolution and changes in society, culture, politics, and economy of Thai society; meaning, and importance; study of type of Thai wisdom; analysis of local wisdom in each region of Thailand; integration of academic knowledge and Thai wisdom for sustainable local development

2000014 วัยใส ใจสะอาด 3(3-0-6)

Good Heart Youngster

การอธิบายและการแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนกับผลประโยชน์ส่วนรวม การเกิดค่านิยมในการละอายและความไม่ทนต่อการทุจริต รู้หน้าที่ของพลเมืองและรับผิดชอบต่อสังคมในการต่อต้านการทุจริต จิตพอเพียงต่อต้านการทุจริต การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเพื่อการป้องกันการทุจริต

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Explaining and distinguishing between personal benefit and public interest, creating values of conscience and intolerance to corruption, recognizing citizen duty and social responsibility in anti-corruption and sufficient mind against corruption; organizing learning activities that focus on knowledge, understanding, skills, attitudes, and analytical and ceitical thanking toward corruption prevention

2) กลุ่มก้าวทันโลก

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

3000010 ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ 3(3-0-6)

Creative Entrepreneur

ความสำคัญของระบบเศรษฐกิจ หลักการทำธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการอย่างสร้างสรรค์ การออกแบบธุรกิจ การแสวงหาโอกาสทางธุรกิจ การตลาดออนไลน์ การบัญชีเบื้องต้น การใช้ประโยชน์สารสนเทศ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการลงทุน การภาษีอากร และจริยธรรมผู้ประกอบการ

Importance of economy system, business principle, creative entrepreneurship, business design, exploiting business opportunity, online marketing, fundamental accounting, information utilization, human resource management, finance and investment, taxation, and entrepreneurial ethics

4000011 รักษ์เรา รักษ์โลก 3(3-0-6)

Save Us Save the World

ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางชีวภาพ ภัยธรรมชาติและวิกฤตการณ์ทางสิ่งแวดล้อม จริยธรรมทางสิ่งแวดล้อม การมีส่วนร่วมเพื่อการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

Natural resources and environment, biodiversity, natural disaster and environmental crisis, environmental ethics, sustainable natural resources and environmental management participation

4000012 การรู้สารสนเทศ 3(3-0-6)

Information Literacy

การศึกษาเกี่ยวกับการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศและการให้บริการ การประเมินและประยุกต์ใช้สารสนเทศจากการสืบค้น การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารข้อมูล การใช้ห้องสมุด การใช้คอมพิวเตอร์ การมีจริยธรรมทางสารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ

Study of access to information sources and service, information evaluation and application from searching, analytical thinking and critical thinking skill development,

learning, information communication, library usage, computer usage, information ethics, and media literacy

4000013 การคิดในศตวรรษที่ 21 3(3-0-6)

21st Century Thinking

ธรรมชาติของการคิดบนพื้นฐานการคิดในศตวรรษที่ 21 การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการแก้ปัญหา การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรม ตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผล องค์ประกอบของการให้เหตุผล การพัฒนาการให้เหตุผลและประยุกต์ใช้ในวิชาชีพและการดำเนินชีวิต

Nature of thinking based on fundamentals of thinking in the 21st century, critical thinking in problem solving; creative and innovative thinking, logic and reasoning, elements of reasoning, development of reasoning and application in profession and living

3) กลุ่มการเรียนรู้ตลอดชีวิต

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

1000013 ศิลปะการสื่อสารอย่างผู้นำ 3(3-0-6)

Art of Leadership Communication

หลักการ แนวคิด และทักษะการสื่อสารอย่างผู้นำ การพัฒนาบุคลิกภาพ มารยาทในการเข้าสังคม และภาวะผู้นำ ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อนำเสนองานด้วยวาจา ลายลักษณ์อักษร และใช้สื่อประสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Principle, concept, and leadership communication skills; personality development, social manners, and leadership; application of knowledge for effective verbal, written, and multimedia presentation

1000014 ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน 3(3-0-6)

English for Job Application

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการสมัครงานตามสาขาวิชาชีพการอ่านประกาศ ข้อความ อีเมล การกรอกใบสมัครงาน การเขียนประวัติย่อ การเขียนจดหมายสมัครงาน การนัดหมายเพื่อสัมภาษณ์งาน และการพูดโต้ตอบในการสอบสัมภาษณ์งาน

Vocabulary, expression, and grammar in English for job application related to profession; reading announcement, message, e-mail; filling in application form, writing resumes, letter of job application, making appointment and interactive speaking in job interviews

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
1000015	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	3(3-0-6)
	English for Presentation	

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์เพื่อการนำเสนอภาษาอังกฤษ การพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนองานอย่างเป็นทางการ การรวบรวมข้อมูลและการนำเสนอโดยใช้สื่อประสม ขั้นตอนในการนำเสนอ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในขณะนำเสนอ และเทคนิคในการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ

Vocabulary, expression, and grammar for English presentation; English speaking skill for formal presentation, data collection and presentation using multimedia, steps of presentation, problem solving in presentation, and effective presentation technique

1000016	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	3(3-0-6)
	Academic English	

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษทางวิชาการ การอ่านบทความเชิงวิชาการ การพัฒนาทักษะการฟังบรรยายทางวิชาการ การแสดงความคิดเห็น การนำเสนองานด้านวิชาการ การตอบข้อซักถาม การเขียนบทคัดย่องานวิจัย และการเขียนสรุปสาระสำคัญจากการอ่านบทความและการฟังบรรยายทางวิชาการอย่างมีประสิทธิภาพ

Vocabulary, expression, and grammar for academic English, reading academic article, developing academic listening skill, expressing opinions, giving academic presentation, asking and responding to questions, writing research abstract, effective writing summary of article and academic lecture

1000017	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	3(3-0-6)
	Chinese for Basic Communication	

ตัวอักษรและการออกเสียงภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทายและการลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การกล่าวคำขอบคุณและขอโทษ การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การซื้อสินค้า การขอร้องและการตอบสนอง และการเรียนรู้สังคม เทศกาล และวัฒนธรรมจีน

Chinese alphabet and pronunciation for everyday communication; greeting and saying goodbye; introducing oneself and others; saying thank and making apology, ordering food and beverage, shopping, request and response, and Chinese society, festival, and culture learning

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

1000018 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น 3(3-0-6)

Japanese for Basic Communication

ตัวอักษรและการออกเสียงภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทายและการลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การกล่าวคำขอบคุณและขอโทษ การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การซื้อสินค้า การขอร้องและการตอบสนอง และการเรียนรู้สังคม เทศกาล และวัฒนธรรมญี่ปุ่น

Japanese alphabet and pronunciation for everyday communication; greeting and saying goodbye; introducing oneself and others, saying thank and making apology, ordering food and beverage, shopping; request and response; and Japanese society, festival, and culture learning

1000019 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น 3(3-0-6)

Burmese for Basic Communication

ตัวอักษรและการออกเสียงภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทายและการลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การกล่าวคำขอบคุณและขอโทษ การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การซื้อสินค้า การขอร้องและการตอบสนอง และการเรียนรู้สังคม เทศกาล และวัฒนธรรมพม่า

Burmese alphabet and pronunciation for everyday communication, greeting and saying goodbye; introducing oneself and others; saying thank and making apology, ordering food and beverage; shopping request and response, and Burmese society, festival, and culture learning

2000015 สมดุลสุข 3(3-0-6)

Life Balance and Happiness

แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตและการทำงานอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญา ศาสนา และจิตวิทยา การบริหารจัดการอารมณ์ด้วยการใช้สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ ดนตรี และศิลปะการแสดง เพื่อประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข

Guideline for sustainable life and work skill development based on philosophy, religion, and psychology; emotion management using aesthetics in art, music, and performing arts for applying in happy living

2000016 กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Laws for Daily Life

การศึกษาเกี่ยวกับกฎหมายทั่วไปที่ควรรู้ในชีวิตประจำวันเบื้องต้น กฎหมายเกี่ยวกับความผิดทางอาญา การทะเบียนราษฎร ประกันสังคมและกองทุนเงินทดแทน ภาษีมูลค่าเพิ่ม กฎหมายแพ่งและพาณิชย์

จราจรทางบก แรงงานข้ามชาติ คุ้มครองแรงงานและแรงงานสัมพันธ์ ทรัพย์สินทางปัญญา การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การคุ้มครองผู้บริโภค และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

Study of common law in daily life; law on criminal offence, civil registration, social security and compensation fund, value added tax, civil and commercial law, land transportation, foreign labor, labor protection and labor relations, intellectual property, computer crime, consumer protection, and personal data protection

2000017 สมาร์ตไลฟ์ 3(3-0-6)

Smart Life

การบริหารจัดการการทำงาน การเพิ่มศักยภาพในการทำงาน การบริหารจัดการทางการเงิน การจัดการเงินรายรับรายจ่ายอย่างสมดุล หลักการออม การทำบัญชีครัวเรือน การบริหารจัดการเวลาในชีวิตประจำวันอย่างสมดุล การบริหารจัดการความคิด ความรู้สึก อารมณ์ทัศนคติและการปรับตัวเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมศตวรรษที่ 21 อย่างมีความสุขแบบยั่งยืน

Working management, enhancing working potential, financial management, balanced income and expense management, principle of saving, household accounting, balanced time management in daily life, management of thought, feeling, emotion, attitude, and self-adjustment for sustainably happy living in the 21st century society

4000014 ฟิต ฟอร์ เฟิร์ม 3(2-2-5)

Fit for Firm

การอธิบายความหมาย ความสำคัญ ประเภท และประโยชน์ของกิจกรรมทางกาย ปฏิบัติกิจกรรมทางกายอย่างเหมาะสมกับสุขภาพของตนเอง การป้องกันการบาดเจ็บและการปฐมพยาบาล การส่งเสริมโภชนาการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประเมินกิจกรรมทางกายของตนเอง เห็นคุณค่าของกิจกรรมทางกายที่มีต่อสุขภาพ

Explaining meaning, importance, type, and benefit of physical activity; practicing physical activity appropriate to one’s health, injury prevention and first aid, nutrition promotion, applying digital technology to assess physical activity, appreciating physical activity for health

4000015 งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Handicraft in Daily Life

ความหมาย ประเภท ประโยชน์ และเครื่องมือของงานช่างพื้นฐาน การเรียนรู้งานช่างประเภทงานเครื่องกล งานไฟฟ้า งานโยธา และสุขาภิบาลเบื้องต้นที่สามารถนำมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เรียนรู้เทคนิคและประยุกต์ใช้เครื่องมือช่าง ความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน และฝึกปฏิบัติการซ่อมบำรุงเบื้องต้น

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Definition, type, benefit, and tool of basic handicraft; learning handicraft in basic mechanical, electrical, civil, and sanitary work in daily life; learning technique for applying tool, work safety, and practice of basic maintenance

6.2 หมวดวิชาเฉพาะ

6.2.1 กลุ่มวิชาแกน

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

1551605 ภาษาอังกฤษธุรกิจ 1 3(3-0-6)

Business English 1

คำศัพท์ และสำนวนเบื้องต้นในบริบททางธุรกิจ ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษธุรกิจในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสำนักงาน และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางธุรกิจ

Basic vocabulary and expression in business context, business English communicative skill in situation focusing on office work, and business cultural understanding

2562302 กฎหมายธุรกิจ 3(3-0-6)

Business Law

หลักกฎหมายทั่วไป องค์กรธุรกิจ กฎหมายที่เกี่ยวกับองค์กรธุรกิจ ประมวลกฎหมายแพ่ง และพาณิชย์ว่าด้วยนิติกรรม สัญญา หนี้ และเอกเทศสัญญา กฎหมายว่าด้วยหลักประกันทางธุรกิจ กฎหมายเกี่ยวกับการลงทุน การคุ้มครองผู้บริโภค และป้องกันการค้าที่ไม่เป็นธรรม กฎหมายล้มละลาย และฟื้นฟูกิจการ และการระงับข้อพิพาททางธุรกิจ

Principle of law, business organization, law of business organization; civil and commercial code of legal transaction, contract, liability and specific contract; law of security of business; law of investment, consumer protection, and prevention of unfair trade; law of bankruptcy and business rehabilitation, and business dispute settlement

3521101 การบัญชีชั้นต้น 1 3(2-2-5)

Fundamentals Accounting 1

พื้นฐานเกี่ยวกับการบัญชี กฎหมายวิชาชีพการบัญชี จริยธรรมของวิชาชีพบัญชี รายงานทางการเงิน ระบบบัญชีคู่ การวิเคราะห์รายการค้า การบันทึกรายการในสมุดบันทึกรายการขั้นต้น และขั้นปลาย การจัดทำงบทดลอง กระดาษทำการ งบการเงิน การปรับปรุงรายการบัญชี และการปิดบัญชี การบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า การบันทึกบัญชีภาษีมูลค่าเพิ่ม และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of accounting; accounting law, ethics of accounting profession, financial reporting, double-entry accounting, transaction analysis, recording of accounting

entry in journal and ledger, preparation of trial balance, working paper, financial statement, adjusting and closing entry, accounting for trading business, value-added tax recording, and practice

3521102 การบัญชีขั้นต้น 2 3(2-2-5)

Fundamentals Accounting 2

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน 3521101 การบัญชีขั้นต้น 1

Pre-requisite: 3521101 Fundamentals Accounting 1

พื้นฐานเกี่ยวกับเงินสด การควบคุมภายในเกี่ยวกับเงินสด งบพิสูจน์ยอดเงินฝากธนาคาร ลูกหนี้ ตั๋วเงินรับ สินค้าคงเหลือ เงินลงทุนในตราสาร ที่ดิน อาคาร และอุปกรณ์ สินทรัพย์ไม่มีตัวตน และทรัพยากรธรรมชาติ หนี้สินหมุนเวียน ระบบใบสำคัญจ่าย ส่วนของเจ้าของ การบัญชีสำหรับกิจการอุตสาหกรรม และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of cash, internal control of cash, bank reconciliation, account receivable, note receivable, inventory; investment in instrument, land, building, and equipment; intangible asset and natural resource, current liability, payment voucher, equity, accounting of manufacturing business, and practice

3522301 การบัญชีเพื่อการจัดการ 3(3-0-6)

Managerial Accounting

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน 3521102 การบัญชีขั้นต้น 2

Pre-requisite: 3521102 Fundamentals Accounting 2

พื้นฐานเกี่ยวกับการบัญชีเพื่อการจัดการ งบการเงิน และการวิเคราะห์งบการเงิน การจัดทำงบการเงินกับการเปลี่ยนแปลงระดับราคา งบแสดงการเปลี่ยนแปลงฐานะการเงิน งบกระแสเงินสด ต้นทุนและพฤติกรรมต้นทุน การบัญชีต้นทุนรวม และการบัญชีต้นทุนผันแปร การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของต้นทุน-ปริมาณ-กำไร การใช้ข้อมูลทางการบัญชีเพื่อการตัดสินใจ และการวิเคราะห์การลงทุน และงบประมาณ

Fundamentals of managerial accounting, financial statement and financial statement analysis, preparation of financial statement and price level change, statement of change in financial position, cash flow statement, cost and cost behavior, absorption costing and variable costing, cost-volume-profit analysis, using accounting information for decision making, and investment analysis and budget

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

3531101 การเงินธุรกิจ 3(3-0-6)

Business Finance

บทบาท หน้าที่ความรับผิดชอบ และจริยธรรมของผู้บริหารทางการเงินในองค์กรธุรกิจ มูลค่าของเงินตามเวลา การวิเคราะห์ทางการเงิน การวางแผนทางการเงิน การวางแผนกำไร การบริหารเงินทุนหมุนเวียน งบประมาณเงินทุน ต้นทุน และโครงสร้างของเงินทุน การจัดหาเงินทุน และนโยบายการจัดสรรกำไร และเงินปันผล

Role, responsibility, and ethics of financial manager in business organization; time value of money, financial analysis, financial planning, profit planning, working capital management, capital budgeting, cost of capital and capital structure, financing, and profit and dividend policy

3532201 การภาษีอากรธุรกิจ 3(3-0-6)

Business Taxation

หลักเกณฑ์ และวิธีการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะ อากรแสตมป์ ภาษีสรรพสามิต ภาษีศุลกากร ภาษีดิจิทัล ภาษีที่จัดเก็บโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และการยื่นแบบแสดงรายการชำระภาษี

Criteria and collection procedure of personal income tax, corporate income tax, value-added tax, specific business tax, stamp duty, excise tax, custom tax, digital tax, local tax, and tax filing

3541101 หลักการตลาด 3(3-0-6)

Principle of Marketing

พื้นฐานเกี่ยวกับการตลาด และการตลาดดิจิทัล ส่วนประสมการตลาด สภาพแวดล้อมทางการตลาด ระบบตลาด ข้อมูลการตลาด การแบ่งส่วนการตลาด และการเลือกตลาดเป้าหมาย พฤติกรรมผู้บริโภค และแนวโน้ม และการประยุกต์ใช้ในการดำเนินธุรกิจ

Fundamentals of marketing and digital marketing; marketing mix, marketing environment, marketing system, marketing data, marketing segmentation and target selection, consumer behavior, and trend and application in conducting business

3562307 การบริหารการผลิต 3(3-0-6)

Production Management

พื้นฐานเกี่ยวกับการบริหารการผลิต และการบริการ การพยากรณ์ความต้องการ การตัดสินใจด้านการผลิต การเลือกทำเลที่ตั้ง การวางผังโรงงาน การวางแผนกำลัง และการควบคุมการผลิต การจัดการ

คุณภาพ การจัดการโลจิสติกส์ และตัวแบบการขนส่ง การจัดการโซ่อุปทาน ระบบการบริหารสินค้าคงคลัง การวางแผน และควบคุมโครงการ ระบบการบำรุงรักษา และระบบความปลอดภัยในโรงงาน

Fundamentals of production and service management, demand forecasting, production decision, location selection, factory layout planning, capacity planning and production control, quality management, logistics management and transportation model, supply chain management, inventory management system, project planning and control, maintenance system, and factory safety system

3564201 การจัดการเชิงกลยุทธ์ 3(3-0-6)

Strategic Management

พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ เทคนิคการวางแผนเชิงกลยุทธ์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกขององค์การ การวางแผนกลยุทธ์ทางธุรกิจ การกำหนดกลยุทธ์ระดับองค์การ ระดับธุรกิจ และระดับหน้าที่ แนวทางการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ การติดตาม การประเมินผล การปรับปรุงกลยุทธ์ และกรณีศึกษา

Fundamentals of strategic management; strategic planning technique, analysis of internal and external environment of organization, business strategic planning; strategy formulation at organizational level, business level, and functional level; strategic implementation, tracking, evaluation, and improvement; and case study

3592101 เศรษฐศาสตร์จุลภาค 3(3-0-6)

Microeconomics

พื้นฐานเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์จุลภาค อุปสงค์ อุปทาน และความยืดหยุ่น ดุลยภาพของตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค ต้นทุนการผลิต รายรับ และกำไรของผู้ผลิต การกำหนดราคา และปริมาณการผลิตสินค้าของผู้ผลิตในตลาด และความล้มเหลวของระบบตลาด

Fundamentals of microeconomics; demand, supply, and elasticity; market equilibrium, consumer behavior, production cost, revenue and profit of producer, determination of price and quantity of production in market, and market system failure

3592102 เศรษฐศาสตร์มหภาค 3(3-0-6)

Macroeconomics

พื้นฐานเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์มหภาค รายได้ประชาชาติ การกำหนดรายได้ประชาชาติ ดุลยภาพ วัฏจักรธุรกิจ อุปสงค์ และอุปทานมวลรวม เงิน สถาบันการเงิน ตลาดการเงิน และการคลังสาธารณะ ทฤษฎี และมาตรการของนโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ระดับราคา การว่างงาน เงินเฟ้อ เงินฝืด และเงินตึง การค้า และการเงินระหว่างประเทศ การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ และการพัฒนาเศรษฐกิจเปรียบเทียบ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Fundamentals of macroeconomics; national income, determination of equilibrium national income, business cycle, aggregate demand and supply, money, financial institution, financial market, and public finance; theory and measure of monetary and fiscal policy, price level, unemployment; inflation, deflation, and tight money; international trade and finance, economic growth, and comparative economic development

3632105 โลจิสติกส์และธุรกิจระหว่างประเทศเบื้องต้น 3(3-0-6)

Fundamentals of Logistics and International Business

พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการโลจิสติกส์และโซ่อุปทาน การบริการลูกค้า การจัดการพัสดุและสินค้าคงคลัง การขนส่ง บรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง การจัดซื้อจัดหา กระบวนการธุรกิจระหว่างประเทศ เอกสารการค้า กฎระเบียบ พิธีการศุลกากร การจัดการข้ามวัฒนธรรม และกฎกติกาการค้าโลก

Fundamentals of logistics and supply chain, customer service, material and inventory management, transportation, transport packaging, procurement, international business process, trading document, rule and regulation, customs procedure, cross-cultural management, and world trade organization rule and regulation

3651401 การจัดการทรัพยากรมนุษย์ 3(3-0-6)

Human Resource Management

พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรมนุษย์ การวิเคราะห์งาน การวางแผนทรัพยากรมนุษย์ในยุคดิจิทัล สมรรถนะในธุรกิจยุคใหม่ การสรรหา การคัดเลือก การฝึกอบรม และพัฒนาบุคลากรในยุคดิจิทัล การประเมินผลการปฏิบัติงาน ค่าตอบแทน และสวัสดิการ การจัดการความผูกพันต่อองค์การ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

Fundamentals of human resource management; job analysis, human resource planning in digital era, competency in modern business era; recruitment, selection, training and personnel development in digital era, performance appraisal; compensation and benefit, organizational commitment management, and related law

6.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

3201101 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต 2(2-0-4)

Introduction to Esports Business

พื้นฐานการเล่นเกม ประเภทของเกม การแข่งขันเกม ความเป็นมาของการแข่งขันอีสปอร์ต การหารายได้ และอาชีพในธุรกิจอีสปอร์ต สภาวะ และแนวโน้มธุรกิจอีสปอร์ต ประโยชน์ของธุรกิจอีสปอร์ต และผลกระทบจากเกม และอีสปอร์ตในสังคมสมัยใหม่

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Basic gameplay, type of game, game competition, evolution of esports competition, earning and career building in esports business, condition and trend in esports business, benefit and advantage of esports business, and impact of game and esports on modern society

3201102 การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต 3(2-2-5)

Esports Athlete Training

พื้นฐานเกี่ยวกับอีสปอร์ต ประเภทของอีสปอร์ต การแข่งขันอีสปอร์ต ระเบียบการแข่งขัน ข้อบังคับ และกติกาการแข่งขัน ประเภท จำนวน และคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน วิธีจัดการกำหนดการ ข้อปฏิบัติ ชุดแข่งขัน และอุปกรณ์แข่งขัน การกำหนดรางวัล การลงมือปฏิบัติจริง การบริหารเวลา ผู้จัดการและโค้ช เทคนิค และกลวิธีในการฝึก การพัฒนาทักษะอีสปอร์ต จิตวิทยาการกีฬา การพัฒนาบุคลิกภาพนักกีฬาอีสปอร์ต จรรยาบรรณของการเป็นนักกีฬา และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of esports, type of esports, esports competition; competition regulation, rule, and criterion; type, number, and qualification of contestant; scheduling method, practice, uniform and equipment, prize setting, hands-on practice, time management, manager and coach, technique and strategy for training, esports skill development, sport psychology, personality development for esports athlete, ethics for esports athlete, and practice

3201103 จิตวิทยานักกีฬาอีสปอร์ต 2(2-0-4)

Psychology for Esports Athlete

พื้นฐานเกี่ยวกับจิตวิทยา และการจัดการความเครียด องค์ประกอบ และปัจจัยของพฤติกรรมมนุษย์ ธรรมชาติของพัฒนาการของมนุษย์ กระบวนการทางจิตวิทยา และปัจจัยทางพฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพ ความเจ็บป่วย และการดูแลสุขภาพ การรู้จักตนเอง และผู้อื่น การปรับตัวที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาตน มนุษยสัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม การฝึกทักษะทางจิตวิทยาเพื่อการเพิ่มประสิทธิภาพของการแสดงออก วิธีการในการจัดการความเครียดจากการฝึกซ้อม และแข่งขัน และการประยุกต์จิตวิทยาในการดำเนินชีวิต

Fundamentals of psychology and stress management, component and factor of human behavior, nature of human development; psychological process and behavioral factor affecting health, illness, and healthcare; understanding self and others, effective adjustment, self-development, human relations, teamwork, psychological skill training for enhancing performance, method of coping with stress in esports training and competition, and applying psychology for living

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
3201201	การพากย์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ต	2(1-2-3)

Shoutcasting for Esports Business

หลักการ และศิลปะการใช้ภาษา กระบวนการพากย์ในธุรกิจอีสปอร์ต การวางแผนการนำเสนอ หลักการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องให้เข้ากับสถานการณ์ ทักษะการสื่อสารสร้างสรรค์ การสร้างบุคลิกภาพในการพากย์ แนวทางการพากย์ การฝึกพากย์ จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม และฝึกปฏิบัติ

Principle and art of language use, shoutcasting process in esports business, presentation planning, principle of storytelling, adapting storytelling to situation, creative communication skills, developing personality for shoutcasting, guideline for shoutcasting, shoutcasting practice, ethics and social responsibility, and practice

3201202	เกมสตรีมมิง	2(1-2-3)

Game Streaming

พื้นฐานเกี่ยวกับวิวัฒนาการของสื่อสู่ยุคดิจิทัล โครงสร้าง และคุณลักษณะของสื่อสตรีมมิง รูปแบบ และองค์ประกอบของการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อสตรีมมิง การสตรีมมิงเกมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of evolution of media to digital era, structure and feature of streaming media, format and composition of content delivered through streaming media, game streaming on online platform, and practice

3201203	การผลิตดิจิทัลคอนเทนต์	3(2-2-5)

Digital Content Production

พื้นฐานเกี่ยวกับการผลิตคอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลสำหรับเกม ชนิดของคอนเทนต์ และสื่อดิจิทัลเกม กระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล การสร้างสื่อโฆษณา การสื่อสารแนวคิด การวางองค์ประกอบรูปแบบกราฟิกส์ และวิดีโอ การโฆษณาประชาสัมพันธ์ และความบันเทิง การสร้างสรรค์ดิจิทัลคอนเทนต์ให้เหมาะสมกับช่องทางสื่อสาร เทคนิคการสร้างคอนเทนต์ โปรแกรมประยุกต์สำหรับการผลิตดิจิทัลคอนเทนต์เกม และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of content production and digital media in gaming, type of content and digital media in gaming, digital media creation process, advertising media creation, concept communication, graphic and video element layout, advertising and entertainment, creating appropriate digital content for various channels, technique for content creation, application program for digital content production in gaming, and practice

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

3202101 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต 3(2-2-5)

Digital Technology for Esports Business

โมไบล์อีสปอร์ต เทคโนโลยี AR/VR ในเกม และอีสปอร์ต โลกเสมือนเมตาเวิร์ส เทคโนโลยีโมชันเบสด์ การตั้งค่าอุปกรณ์เพื่อการเล่นเกม การจัดการเครือข่ายเพื่อเกมออนไลน์ เทคโนโลยีบล็อกเชนในธุรกิจเกม สินทรัพย์คริปโท และโทเคนในธุรกิจเกม และแนวโน้มเทคโนโลยีเกม และอีสปอร์ต

Mobile esports, AR/VR technology in game and esports, virtual metaverse, motion-based technology, gaming setup, network management for online game, blockchain technology in gaming business, crypto asset and token in gaming business, and trend in gaming and esports technology

3202102 การจัดแข่งขันอีสปอร์ต และการจัดการอีเวนต์ 3(2-2-5)

Esports Tournament and Event Management

พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการอีเวนต์ กลยุทธ์การจัดการอีเวนต์ และธุรกิจอีสปอร์ต การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจเกม ผู้ประสานงานอีเวนต์ สถานที่ดำเนินการ และการจัดการการแข่งขันอีสปอร์ต ระเบียบ และข้อบังคับ การจัดกิจกรรม และเครื่องมือทางการตลาด งบประมาณ และการเงิน การจัดการบุคลากร และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of event management, strategic planning in event management, and esports business; analysis of game business environment, event coordinator, venue, and esports tournament arrangement; regulation and compliance, event arrangement and marketing tool, budget and finance, workforce management, and practice

3202103 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต 2(1-2-3)

Esports Digital Marketing Strategy

พื้นฐานเกี่ยวกับกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต เครื่องมือทางการตลาดดิจิทัล การวิเคราะห์ทางการตลาด การกำหนดกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย การวางกลยุทธ์ การประเมินผลทางการตลาด และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of digital marketing strategy for esports business, digital marketing tool, marketing analysis, target customer identification, strategy formulation, marketing program evaluation, and practice

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

3202104 การวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต 2(1-2-3)

Research in Esports Business

การวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต ปัญหาการวิจัย การทบทวนวรรณกรรม กรอบแนวคิด สมมติฐานการวิจัย ขั้นตอน และกระบวนการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การเขียนรายงานการวิจัย และการนำเสนอผลการวิจัย

Research in esports business, research problem, literature review, conceptual framework, research hypothesis, research procedure and process, data analysis, statistics for data analysis, data analysis with software package, research report writing, and research result presentation

3202105 สัมมนาทางธุรกิจอีสปอร์ต 2(1-2-3)

Seminar on Esports Business

การประยุกต์ใช้แนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ต การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง การค้นคว้าหาความรู้ การวิเคราะห์ประเด็น และแนวทางแก้ไขปัญหาจากกรณีศึกษา การอภิปรายร่วมกันตามสถานการณ์ธุรกิจอีสปอร์ต การสรุป และการรายงานผล

Application of esports business concept, principle, and theory; learning from real situation, knowledge searching, issue analysis and solution approach from case study, discussion based on situation of esports business, result summary and report

3203100 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต 3(3-0-6)

English Communication for Esports Business

พื้นฐานเกี่ยวกับภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต คำศัพท์ด้านเกม และอีสปอร์ต การสนทนาภาษาอังกฤษตามสถานการณ์ การสื่อสารในงานอาชีพด้านเกม และการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในธุรกิจอีสปอร์ต

Fundamentals of English language for esports business, vocabulary in gaming and esports, conversation in various situations, communicative English for career in gaming business; developing listening, speaking, reading, and writing skills in esports business

3203101 การลงทุน และการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ต 2(1-2-3)

Esports Investment and Business Planning

การลงทุน ประเภทของการลงทุน การกำหนดมูลค่าธุรกิจ เทคนิค และวิธีการตัดสินใจลงทุน และผลตอบแทน การจัดการสโมสรกีฬา การจัดทำแผนธุรกิจ การวางแผนการใช้เงินทุน การจัดหาแหล่งเงินทุน และวิธีการจัดหาเงินทุน หลักการ และวิธีการวิเคราะห์โครงการ และประเมินค่าทางการเงิน หลักการ และวิธีการในการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ต การรายงานผล การนำเสนอโครงการ และฝึกปฏิบัติ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Investment, investment type, business valuation, technique and method for investment decision-making and return, establishment of esports club, business plan preparation, capital planning, source and method of funding, principle and method of project analysis and financial valuation, principle and method for esports business plan preparation, result reporting, project presentation, and practice

3203301 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1 1(90)

Practicum in Profession 1

ฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียนไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง ในสถานประกอบการของรัฐหรือเอกชน การนำความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน เทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ด้านธุรกิจอีสปอร์ตไปประยุกต์ใช้

Practicing profession of teaching at least 90 hours, Professional experience in government or private sector organization, application of knowledge and skill for workplace, digital literacy, communication, and team working in esports business

3203302 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2 1(90)

Practicum in Profession 2

ฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียนไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง ในสถานประกอบการของรัฐหรือเอกชน การนำความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน เทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ด้านธุรกิจอีสปอร์ตไปประยุกต์ใช้

Practicing profession of teaching at least 90 hours, Professional experience in government or private sector organization, application of knowledge and skill for workplace, digital literacy, communication, and team working in esports business

3562501 สถิติธุรกิจ 3(3-0-6)

Business Statistics

พื้นฐานเกี่ยวกับสถิติ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และโปรแกรมออนไลน์สำหรับงานทางสถิติ การแปลผลทางสถิติ และนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้อง และการประยุกต์ใช้สถิติกับการวิจัยเพื่อวางแผนธุรกิจ

Fundamentals of statistics, using software package and online program for statistical work, statistical interpretation and accurate data presentation, and application of statistics to research for business planning

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

3601110 ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล 3(2-2-5)

Entrepreneur in Digital Era

พื้นฐานเกี่ยวกับการบริหารธุรกิจยุคดิจิทัล การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล การเขียนแผนธุรกิจ การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ การบริหารความเสี่ยง การตลาดออนไลน์ การวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ข้อมูลทางธุรกิจ กรณีศึกษา และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of business administration in digita era; digital entrepreneurship, business plan writing, business feasibility analysis, risk management, online marketing, analysis and application of business data, case study, and practice

6.2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

3202106 การรับรู้ และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ 3(3-0-6)

Cyberspace Literacy and Safety

การดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ช่องทางสร้างธุรกิจจากโลกดิจิทัล ภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัล การป้องกัน และแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากจากโลกดิจิทัล

Efficient living in digital world, opportunity to create business in digital world, threat in digital world, preventing and solving problem from digital world

3202107 การจัดการทีม และผู้ร่วมทีมอีสปอร์ต 3(3-0-6)

Esports Team and Player Management

ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตแบบมืออาชีพ บทบาทของผู้ฝึกสอนในการแข่งขันอีสปอร์ต บทบาทของเจ้าของ ผู้จัดการ ผู้ฝึกสอนในองค์การ และผู้ฝึกสอนทีม สถานศึกษาด้านอีสปอร์ต การจัดการ กลยุทธ์ของทีม รูปแบบการเล่น การสื่อสาร และการร่วมมือกันระหว่างผู้เล่น ทักษะที่สำคัญ สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของนักกีฬาอีสปอร์ต

Professional esports coach, role of coach in esports competition; role of owner, manager, and coach in esports organization and team; collegiate esports organization, management, team strategy, playing style, player communication and collaboration; essential skills, health and wellness of esports athlete

3202108 การส่งเสริมสุขภาพนักกีฬาอีสปอร์ต 3(3-0-6)

Health Promotion for Esports Athlete

ความหมาย และหลักสำคัญทางสุขภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพกาย และใจ การดูแลสุขภาพกาย การออกกำลังกาย หลักการป้องกันปัญหาสุขภาพของนักกีฬาอีสปอร์ต และการดูแลสุขภาวะเบื้องต้น

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Definition and principle of health, relationship between physical and mental health, physical healthcare, exercise, principle for preventing health issue for esports athlete, and basic healthcare

3202109 การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ตขั้นสูง 3(2-2-5)

Advanced Esports Athlete Training

กลยุทธ์การจัดการนักกีฬาอีสปอร์ตขั้นสูง การบริหารเวลา ผู้จัดการ และโค้ช เทคนิค และกลวิธีในการฝึก การพัฒนาทักษะอีสปอร์ต จิตวิทยาการกีฬา การพัฒนาบุคลิกภาพนักกีฬาอีสปอร์ต จรรยาบรรณของการเป็นนักกีฬามืออาชีพ และฝึกปฏิบัติ

Advanced esports athlete management strategy, time management, manager and coach, technique and strategy for training, esports skill development, sport psychology, personality development of esports athlete, ethics for professional esports athlete, and practice

3202110 ผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ต 3(2-2-5)

Esports Entrepreneurship

แนวคิดการเป็นผู้ประกอบธุรกิจดิจิทัล การประยุกต์ทฤษฎีของการเป็นผู้ประกอบธุรกิจดิจิทัล วิธีการเริ่มธุรกิจอีสปอร์ต การพัฒนาธุรกิจใหม่ การวิเคราะห์ และประเมินโอกาสทางธุรกิจ การศึกษาความเป็นไปได้ ความเสี่ยงของปัจจัยสภาพแวดล้อมภายใน และนอกองค์การ การจัดทำแผนธุรกิจ และมาตรการการควบคุมทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกม และอีสปอร์ต

Concept of digital entrepreneurship, theoretical application of digital entrepreneurship, esports business startup, new business development venture, analysis and evaluation of business opportunity, feasibility study, risk on external and internal factor, business planning preparation, and game and esports business control mechanism

3202111 การจัดการคลังข้อมูล และเหมืองข้อมูล 3(2-2-5)

Data Warehousing and Data Mining Management

พื้นฐานเกี่ยวกับคลังข้อมูล และเหมืองข้อมูล อัลกอริทึมที่ใช้พัฒนาคลังข้อมูล และเหมืองข้อมูล ชนิดข้อมูลของผู้ใช้ วิธีการของการคลังข้อมูล และเหมืองข้อมูล การวัดประสิทธิผล การหาเหตุผลเชิงความจำ การค้นหากลุ่มโดยอัตโนมัติ การวิเคราะห์ และการเชื่อมโยง และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of data warehouse and data mining, algorithm used for data warehousing and data mining, type of user data, method of data warehousing and data mining, efficiency measurement, memory-based reasoning, automatic clustering, analysis and inference, and practice

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

3202112 ธุรกิจอัจฉริยะ 3(2-2-5)

Business Intelligence

หลักการ และความต้องการสำหรับระบบธุรกิจอัจฉริยะ วิธีการระบบธุรกิจอัจฉริยะ การจัดการประสิทธิภาพองค์กรธุรกิจ การจัดการกิจกรรมทางธุรกิจอีสปอร์ต รายงานขั้นสูง การจัดการข้อมูลในสิ่งแวดล้อมระบบธุรกิจอัจฉริยะ จินตทัศน์ และการวิเคราะห์เชิงสถิติ การบริหารผลการปฏิบัติงานด้วยแผนภาพวิเคราะห์ข้อมูลหรือตัวเลข คลังข้อมูลขนาดใหญ่ และฝึกปฏิบัติ

Principle and requirement of Business Intelligence (BI), BI methodology, enterprise performance management, managing esports business activity, advanced reporting, data management in BI environment, data visualization and statistical analysis, business performance management using dashboard, big data, and practice

3202113 กลยุทธ์สร้างความต่างด้วยพลังแห่งท้องถิ่น 3(2-2-5)

Power of Local Brand Strategy

ความหมาย และองค์ประกอบของคุณค่าโดยรวมของแบรนด์ การรับรู้ในแบรนด์ เอกลักษณ์ของแบรนด์ ความภักดีของลูกค้า การวัดมูลค่าของคุณค่าโดยรวมของแบรนด์ การกำหนดกลยุทธ์สร้างความต่างด้วยพลังแห่งท้องถิ่น การวางแผนทางการตลาดเพื่อสร้างคุณค่าโดยรวมของแบรนด์ท้องถิ่น การพัฒนานวัตกรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน และฝึกปฏิบัติ

Definition and component of overall brand value, brand awareness, brand identity, customer loyalty, brand valuation, strategy formulation of local brand power, marketing planning for creating overall local brand value, sustainable local innovation development, and practice

3203201 โครงงานสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต 3(0-6-3)

Esports Business Project

แนวโน้มที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต การออกแบบผลิตภัณฑ์ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ต ระบบการควบคุมการดำเนินงานทางด้านการอีสปอร์ต ระบบการประเมินผลการจัดการทางด้านอีสปอร์ต การจัดการบุคลากรด้านอีสปอร์ต การจัดการด้านการปฏิบัติการในธุรกิจอีสปอร์ต การจัดโครงการสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต และฝึกปฏิบัติ

Trend affecting change in esports industry, product and process design in esports business, control system for esports business implementation, performance measurement system for esports, human resource management in esports, esports operation management, esports business project organization, and practice

6.2.4 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ

สามารถเลือกเรียนได้แผนใดแผนหนึ่ง ดังต่อไปนี้

6.2.4.1 แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา	**ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**	**น(ชั่วโมง)**
3203303	**การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต**	**2(90)**
	Pre-practicum in Esports Business	

การเตรียมความพร้อมก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เทคนิคในการสมัครงาน การเลือกสถานประกอบการ การเขียนประวัติส่วนตัว และจดหมายสมัครงานภาษาอังกฤษ การเตรียมตัวสัมภาษณ์งาน บุคลิกภาพ ความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในสถานประกอบการ เทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม

Preparation for professional experience, job application technique, selecting workplace, writing English resume and cover letter, preparing for job interview, personality, essential knowledge and skill for workplace, information technology, communication, and team working

3203304	**การฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต**	**5(450)**
	Practicum in Esports Business	

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน: 3203303 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต

Pre-requisite: 3203303 Pre-Practicum in Esports Business

การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการของรัฐหรือเอกชน การนำความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน เทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีมด้านธุรกิจอีสปอร์ตไปประยุกต์ใช้

Professional experience in government or private sector organization, application of knowledge and skill for workplace, information technology, communication, and team working in esports business

6.2.4.2 แผนสหกิจศึกษา

รหัสวิชา	**ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**	**น(ชั่วโมง)**
3203305	**เตรียมสหกิจศึกษาทางธุรกิจอีสปอร์ต**	**1(45)**
	Pre-cooperative Education in Esports Business	

พื้นฐานเกี่ยวกับโครงการสหกิจศึกษาด้านธุรกิจอีสปอร์ต ระเบียบที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา การบรรยายพิเศษ และกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนเข้าโครงการสหกิจศึกษา

Fundamentals of cooperative education in esports business, regulation of cooperative education, special lecture, and pre-cooperative education activity

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ชั่วโมง)
3204306	สหกิจศึกษาทางธุรกิจอีสปอร์ต	6(540)
	Cooperative Education in Esports Business	

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน: 3203303 เตรียมสหกิจศึกษาเพื่อธุรกิจอีสปอร์ต

Pre-requisite: 3203303 Pre-cooperative Education in Esports Business

การฝึกสหกิจศึกษาที่เน้นการบูรณาการกับปฏิบัติงานด้านธุรกิจอีสปอร์ตในองค์การ และภาคนิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง

Cooperative education with emphasis on integrated work operation in esports business in organization, and term paper in esports business

6.3 หมวดวิชาเลือกเสรี

สามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ได้ทุกรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร

หมวดที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้

1. ระบบการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.1 ระบบ

ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ทั้งนี้ การจัดการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

อาจมีการจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน โดยกำหนดให้มีระยะเวลาการจัดการเรียนการสอนให้มีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ และจำนวนหน่วยกิตไม่เกิน 9 หน่วยกิต ทั้งนี้ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มีการเทียบเคียงหน่วยกิต ทั้งนี้เป็นไปตามบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

2. การดำเนินการของหลักสูตร

2.1 วัน–เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1	กรกฎาคม	–	พฤศจิกายน
ภาคการศึกษาที่ 2	ธันวาคม	–	เมษายน
ภาคฤดูร้อน	พฤษภาคม	–	มิถุนายน

ทั้งนี้ กำหนดการเปิด-ปิดภาคการศึกษาให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2.2 วิธีการจัดการเรียนการสอน

ระบบการศึกษาเป็นแบบชั้นเรียนหรือแบบออนไลน์ โดยการจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี ฉบับปัจจุบัน และ/หรือประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2.3 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

มีการเทียบโอนหน่วยกิต โดยเป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2567

3. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน การวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร	1. ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ทางปฏิบัติในสภาพจริงตามลักษณะของรายวิชา 2. ฝึกให้นักศึกษาใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การนำเสนองาน และฝึกพูดในโอกาสต่าง ๆ 3. กระตุ้นให้นักศึกษาคิด วิเคราะห์จากสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างมีวิจารณญาณในหัวข้อที่สนใจ	1. การทดสอบย่อย การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน 2. งานที่ได้รับมอบหมาย เช่น รายงาน แผนหรือโครงการ เป็นต้น 3. ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอหรือการอภิปรายในชั้นเรียน 4. สังเกตพัฒนาการและพฤติกรรมในชั้นเรียน 5. การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ หรือการลงมือปฏิบัติงาน
PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย และจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งาน ได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT	1. ฝึกปฏิบัติโดยให้นักศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ในการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย 2. จัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการความรู้ของศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล การข้อมูลตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT	1. ผลงานที่ได้รับมอบหมายเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม 2. ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างถูกต้อง
PLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน	1. จัดกิจกรรมประเภทการระดมสมองหรือการระดมความคิดในประเด็นที่นักศึกษาให้ความสนใจ 2. มอบหมายงานให้ได้มีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ครอบคลุมสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดในปัจจุบัน หรือประเด็นที่เป็นที่สนใจ	1. ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอหรือการอภิปรายในชั้นเรียน 2. การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ หรือการลงมือปฏิบัติงาน 3. ความซื่อสัตย์ ไม่ทุจริตในการสอบ ปฏิบัติตนได้อย่างมีระเบียบวินัย ตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
	3. ปลูกฝังให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา การแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย มีความซื่อสัตย์โดยไม่กระทำทุจริตในการสอบ	
PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา	1. ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีการทำงานเป็นกลุ่ม ประสานงานกับผู้อื่นได้ ประพฤติได้ตนตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย 2. จัดกิจกรรมเสริมในหัวข้อเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามอัตลักษณ์มหาวิทยาลัย การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการทำงาน การทำงานเป็นทีม บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การเคารพสิทธิของผู้อื่น	1. ผลงานที่ทำงานกลุ่ม การพูดนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย ครบถ้วน ชัดเจน ตรงประเด็นของข้อมูล 2. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการปฏิบัติตามตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย 3. ความสำเร็จในการเข้าร่วมกิจกรรมที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย
PLO5 อธิบายหลักการเบื้องต้นด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ	1. ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎีตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ 2. ให้นักศึกษาค้นคว้างานตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย และนำเสนองาน	1. การทดสอบย่อย การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน 2. ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอ หรือการอภิปรายในชั้นเรียน
PLO6 ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ	มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเป็นรายบุคคล หรือเป็นกลุ่ม ตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดในปัจจุบัน หรือประเด็นที่น่าที่สนใจ	ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย
PLO7 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และภาษาเพื่อการสื่อสารด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างเหมาะสมตามศาสตร์	มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย	ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมายสอดคล้องกับการเลือกใช้เทคโนโลยี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
PLO8 ปฏิบัติตามกติกาของสังคม กฎหมาย ทำงานร่วมกับผู้อื่น แสดงออกถึงคุณธรรมจริยธรรมด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงินและการบัญชี	จัดกิจกรรมเสริมในหัวข้อเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามตามกติกาของสังคม กฎหมาย ทำงานร่วมกับผู้อื่น แสดงออกถึงคุณธรรมจริยธรรม ด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงินและการบัญชี การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการทำงาน การทำงานเป็นทีม บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การเคารพสิทธิของผู้อื่น	สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการปฏิบัติตามตามกติกาของสังคม กฎหมาย ทำงานร่วมกับผู้อื่น แสดงออกถึงคุณธรรมจริยธรรม ด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงินและการบัญชี
PLO9 อธิบาย ทฤษฎี และหลักการด้านบริหารธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	1. การอภิปราย และสัมมนา 2. การใช้ปัญหาเป็นฐาน 3. การทำโครงงาน การฝึกงาน สหกิจศึกษา 4. จัดกระบวนการเรียนรู้ให้นักศึกษาและแสวงหาความรู้ เช่น การฝึกทักษะการ วิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสืบค้นและการเรียนรู้เชิงประสบการณ์	1. การมอบหมายงานและการตรวจผลงาน 2. การสอบกลางภาคและปลายภาคการศึกษา 3. การสอบวัดสมรรถนะของชั้นปี 4. การสัมมนา 5. การทำโครงงานวิจัย
PLO10 ใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ เทคโนโลยีการสื่อสาร ในการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับอีสปอร์ตได้ตามหลักการสื่อสาร	1. ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ทางปฏิบัติ 2. จัดกระบวนการเรียนรู้ให้นักศึกษาฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ในการทำงาน	1. การมอบหมายงานและการตรวจผลงาน 2. การสอบกลางภาคและปลายภาคการศึกษา 3. กรณีศึกษา การสัมมนา 4. การทำโครงงาน
PLO11 ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจร่วมกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบและสร้างชิ้นงานทางธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องและสอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ	1. กรณีศึกษา 2. การทำโครงงาน 3. การสัมมนา 4. ฝึกงาน สหกิจศึกษา	1. การมอบหมายงานและการตรวจผลงาน 2. การสอบกลางภาคและปลายภาคการศึกษา 3. การทำโครงงาน 4. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
PLO12 ปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม	จัดกิจกรรมเสริมในหัวข้อเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม	1. การทำโครงงาน การทำวิจัย 2. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา 3. การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (ฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษา)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์วิชาชีพ ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์วิชาชีพของนักศึกษา มีดังนี้

4.1.1 ทักษะในการปฏิบัติงานจากหน่วยงานภาครัฐ หรือสถานประกอบการตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น

4.1.2 บูรณาการองค์ความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางธุรกิจอีสปอร์ตโดยใช้ความรู้เป็นเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม

4.1.3 มีมนุษยสัมพันธ์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

4.1.4 มีระเบียบวินัยตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กรตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้

4.1.5 มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

4.1.6 จัดทำรายงานการฝึกประสบการณ์ภาคสนาม และนำเสนอผลการฝึกงาน

4.1.7 มีการประเมินผลด้านความพึงพอใจจากหน่วยงานภาครัฐ หรือสถานประกอบการ

4.2 ช่วงเวลา

ปีที่ 4

4.3 การจัดเวลา และตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

รายวิชาวิจัยเป็นการนำองค์ความรู้ทั้งหมดที่ศึกษามาใช้ในการวิเคราะห์แก้โจทย์ทั้งด้านทฤษฎี และปฏิบัติโดยอาจมีความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมอีสปอร์ต และมีการนำเสนองานวิจัยแก่คณะกรรมการคุมสอบเพื่อประเมินผลงาน

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวิจัย สามารถทำวิจัยเบื้องต้นเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาประเด็นต่าง ๆ ได้ และสามารถเขียนผลงานวิจัยเพื่อการสื่อสารได้

5.3 ช่วงเวลา

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

5.4 จำนวนหน่วยกิต

วิชาการวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต จำนวน 3 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

5.5.1 นักศึกษาสมัครเข้าทำการวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ตที่สนใจกับอาจารย์ที่ปรึกษา

5.5.2 อาจารย์ที่ปรึกษาประกาศหัวข้อการวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต

5.5.3 นักศึกษานำเสนอการวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ตต่อคณาจารย์

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำวิจัย การนำเสนอหัวข้อวิจัย และความสามารถในการทำงานของแต่ละกลุ่มวิจัย ความสมบูรณ์ของรายงานการศึกษาของงานวิจัย

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร

1. ความพร้อมด้านการจัดการศึกษาภายในมหาวิทยาลัย

1.1 สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม และบริษัท คราฟตัน อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด

1.2 ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

1.2.1 อาคารเรียน จำนวน 20 อาคาร (ณ ปัจจุบัน พ.ศ. 2567) ได้แก่ อาคารเรียน A-1 A-2 A-3 A-4 A-5 A-6 A-7 อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ อาคารคณะครุศาสตร์ อาคารคณะพยาบาลศาสตร์ อาคารศูนย์ศึกษาพัฒนาจังหวัดนครปฐม อาคาร 100 ปี ฝึกหัดครูไทย อาคารทวารวดี อาคาร UBI อาคารวิศวกรรมโยธา อาคารศูนย์ศึกษาปฐมวัย อาคารศูนย์วิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ประยุกต์ อาคารสถาบันภาษาฯ อาคารการจัดการโลจิสติกส์และการบัญชี อาคารศูนย์ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และอาคารที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

1.2.2 ห้องปฏิบัติการทางธุรกิจอีสปอร์ต 401 อาคารอาคารเรียนรวมปฏิบัติการบัญชี และโลจิสติกส์ คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 1 ห้อง

1.2.3 สิ่งอำนวยความสะดวกภายในมหาวิทยาลัย

1) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการ ได้แก่ บริการยืม-คืนหนังสือ บริการวารสาร บริการพื้นที่นั่งอ่านแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม บริการห้องประชุมกลุ่มย่อย หอจดหมายเหตุมหาวิทยาลัย บริการโสตทัศนวัสดุ โสตทัศนูปกรณ์ ห้องชมโทรทัศน์ ระบบ VDO on-demand ด้วยหูฟังไร้สาย ห้องคาราโอเกะ ห้องมินิเธียเตอร์ ห้อง RelaxTime เปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง ห้องประชุม ห้องอบรม และห้องโถงกลางเอนกประสงค์

2) ศูนย์คอมพิวเตอร์ สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการ ได้แก่ ห้องบริการคอมพิวเตอร์ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องอบรมคอมพิวเตอร์ การบริการระบบอินเทอร์เน็ตระบบ wifi ทั้งมหาวิทยาลัย การบริการศูนย์สอบมาตรฐานไอที การบริการศูนย์สอบ Microsoft Office Specialist (MOS) Certificate บริการอีเมลสำหรับอาจารย์ เจ้าหน้าที่และนักศึกษา บริการระบบ NPRU E-Learning บริการ NPRU Open Courseware

3) สถาบันภาษา สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการ ได้แก่ อบรมพัฒนานักศึกษาด้านภาษาทั้งในประเทศและต่างประเทศ บริการฝึก-อบรมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง บริการสื่อด้านการเรียน การสอนสำหรับภาษาต่างประเทศ บริการซอฟต์แวร์สำหรับพัฒนาด้านภาษาต่างประเทศ บริการบทเรียนออนไลน์ ศูนย์ทดสอบ TOEFL/ITP ศูนย์ทดสอบ CEPT และการบริการแปลภาษา

4) Sports complex เช่น สระว่ายน้ำขนาดมาตรฐาน สนามฟุตบอล สนามตะกร้อ สนามวอลเลย์บอล สนามบาสเก็ตบอล สนามแบตมินตัน สนามปิงปอง เวทีมวย ฟิตเนส ลานกลางแจ้งสำหรับการออกกำลังกาย เป็นต้น

5) โรงอาหาร จำนวน 4 อาคาร ได้แก่ โรงอาหารกลาง โรงอาหารใหญ่ โรงอาหาร A-6 และโรงอาหารเล็ก

6) การบริการส่วนอื่น ๆ เช่น สหกรณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เซเว่น-อีเลฟเว่น คาเฟ่อเมซอน U-Store จุดขายอาหารและเครื่องดื่มทุกอาคาร รถไฟฟ้ารับ-ส่งภายในมหาวิทยาลัย เป็นต้น

2. ความพร้อมด้านการจัดการศึกษาภายนอกมหาวิทยาลัย

บริษัท คราฟตัน อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด เป็นบริษัทที่มีศักยภาพระดับประเทศในการจัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และการจัดการอีเวนต์ มีทรัพยากรบุคคลที่มีความสามารถในการผลิตสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ การสตรีมมิงและการพากย์ สำนักงานคราฟตันในประเทศไทย ประสบความสำเร็จในการสร้างกระแสความนิยมของการแข่งขันอีสปอร์ต เกม PUBG: BATTLEGROUNDS ในประเทศไทยรวมถึงการแข่งระดับโลก ความร่วมมือทางวิชาการด้านทรัพยากรบุคคลสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/การปฏิบัติสหกิจศึกษา โครงการกิจกรรมพัฒนาศักยภาพนักศึกษา ได้แก่ โครงการกิจกรรมการฝึกนักกีฬา อีสปอร์ต และการผลิตสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ โครงการกิจกรรมการฝึกสตรีมมิง การพากย์ และการสร้างสื่อคอนเทนต์ โครงการกิจกรรมการจัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และการจัดการอีเวนต์ และ โครงการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/การปฏิบัติสหกิจศึกษา

2. ความพร้อมด้านศักยภาพของหลักสูตร

2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ–นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	คุณวุฒิและปีที่สำเร็จการศึกษา	ผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง
1	☑ อาจารย์	นางสาวภัธรภร ปุยสุวรรณ 3-1302XXXX5-65-7	ปร.ด. (บริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558 บธ.ม. (บริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 2560 รป.ม. (รัฐประศาสนศาสตร์) มหาวิทยาลัยเกริก, 2550 บธ.บ. (บริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 2548	ภัธรภร ปุยสุวรรณ นพดล มณีรัตน์, อัฏศณี เพียรเจริญวงศ์, มาลินี นาคใหญ่, และ ธนพล คงฤทธิ์. (2567). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความต้องการศึกษาต่อหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 12(1) มกราคม-เมษายน 2567. 13 หน้า, 30-42. ภัธรภร ปุยสุวรรณ และธีรเดช ทิวถนอม. (2566). การเพิ่มมูลค่าธุรกิจปลานิลของกลุ่มเกษตรกรในจังหวัดนครปฐมตลอดห่วงโซ่คุณค่า. วารสารสหวิทยาการวิจัย: ฉบับบัณฑิตศึกษา, 12(1), 155-165. ภัธรภร ปุยสุวรรณ สุพินดา ฤทธิจันทร์ ณรินทร์ ชำนาญดู และโสภณา เศวตคชกุล. (2566). การพัฒนาส่วนประสมทางการตลาดเพื่อสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันของธุรกิจปุ๋ยอินทรีย์มูลสุกรจากฟาร์มก๊าซชีวภาพ จังหวัดกาญจนบุรี. วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์, 6(5), 2813-2829.

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ–นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	คุณวุฒิและปีที่สำเร็จการศึกษา	ผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง
2	☑ อาจารย์	นางสาวอัฏศณี เพียรเจริญวงศ์ 5-1006XXXX9-98-5	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548 นท.บ. (การประชาสัมพันธ์/การโฆษณา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539	ภัธรภร ปุยสุวรรณ นพดล มณีรัตน์, อัฏศณี เพียรเจริญวงศ์, มาลินี นาคใหญ่, และ ธนพล คงฤทธิ์. (2567). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความต้องการศึกษาต่อหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 12(1) มกราคม-เมษายน 2567. 13 หน้า, 30-42.
3	☑ อาจารย์	นางสาวมาลินี นาคใหญ่ 3-7301XXXX6-92-8	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549 วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2540	ภัธรภร ปุยสุวรรณ นพดล มณีรัตน์, อัฏศณี เพียรเจริญวงศ์, มาลินี นาคใหญ่, และธนพล คงฤทธิ์. (2567). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความต้องการศึกษาต่อหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 12(1) มกราคม-เมษายน 2567. 13 หน้า, 30-42. Rujichok, K., Sujittavanich, M., Nakyai, M., & Sirinukulwatana, S. (2023). Communication Management Plan to Prevent Social Violence in the Digital Era. Journal of Multidisciplinary in Humanities and Social Sciences, 6(6), 3424-3437.
4	☑ ผศ.	นางสาวสุประวีณ์ ศิรินุกุลวัฒนา 1-9004XXXX8-07-6	ศ.ม. (เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, 2552 บธ.บ. (การตลาด) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2549	กฤติยา รุจิโชค และสุประวีณ์ ศิรินุกุลวัฒนา. (2566). ข้อเสนอการจัดการและกลไกการกำกับการดูแลข่าวสารเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล. วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์, 8(6), 54-63.

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ–นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	คุณวุฒิและปีที่สำเร็จการศึกษา	ผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง
				Rujichok, K., Sujittavanich, M., Nakyai, M., & Sirinukulwatana, S. (2023). Communication Management Plan to Prevent Social Violence in the Digital Era. Journal of Multidisciplinary in Humanities and Social Sciences, 6(6), 3424-3437.
5	☑ อาจารย์	นายธนพล คงฤทธิ์	ปร.ด. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยมหิดล, 2564 วท.ม. (ระบบสารสนเทศทางการจัดการ) จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย, 2551 บธ.บ. (การตลาด) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2546	ภัธรภร ปุยสุวรรณ นพดล มณีรัตน์, อัฏศณี เพียรเจริญวงศ์, มาลินี นาคใหญ่, และธนพล คงฤทธิ์. (2567). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อ ความต้องการศึกษาต่อหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 12(1) มกราคม-เมษายน 2567. 13 หน้า, 30-42. **ประสบการณ์ในการทำงาน** - KRAFTON Inc. (2018-Present), 6 years - Current Position: Southeast Asia Department Head (6 years) - Responsibilities: Responsible for the publishing business in SEA market including marketing, community management, Esports business and operation. - Identify local market trends and establish a business plan based on content feature and insight of local market. - Develop and manage relationship with local business partners for business collaboration.

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ–นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	คุณวุฒิและปีที่สำเร็จการศึกษา	ผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง
				- Report revenue and profit & loss on regular basis and analyse indicators (DAU, PU, ARPPU) and prepare countermeasures based on results of performance. - Establish R&R, policy and process between local team and HQ for the smooth operation and communication. - Establish and coaching team members to form them base on the company core value. - True Digital Plus (2007 – 2018) - Current Position: Assistant Director (Head of publishing Mobile & PC games) (11 years) - Responsibilities: - Develop PC and Mobile portfolio and business strategy to achieve revenue target - Lead operation & marketing teams to deliver services & product for SEA market - Lead User's acquisition and marketing campaign for new game launch

2.2 อาจารย์ผู้สอน

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา/ปีที่จบ	ภาระการสอนเฉลี่ย ชั่วโมง/สัปดาห์/ปีการศึกษา				
				2567	2568	2569	2570	2571
1	นางสาวภัธรภร ปุยสุวรรณ	อาจารย์	ปร.ด. (บริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558 บธ.ม. (บริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 2560 รป.ม. (รัฐประศาสนศาสตร) มหาวิทยาลัยเกริก, 2550 บธ.บ. (บัญชี) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญ, 2548	15	15	15	15	15
2	นางสาวอัฏศณี เพียรเจริญวงศ์	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548 นท.บ. (การประชาสัมพันธ์/การโฆษณา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539	15	15	15	15	15
3	นางสาวสุประวีณ์ ศิรินุกุลวัฒนา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ศ.ม. (เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, 2552 บธ.บ. (การตลาด) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล, 2549	15	15	15	15	15
4	นางสาวมาลินี นาคใหญ่	อาจารย์	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555 วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2551	15	15	15	15	15
5	นายเดช ธรรมศิริ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2556 วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 2547 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏจันทรเกษม, 2541	15	15	15	15	15
6	นายณัฐวรรธน์ สถิราวิวัฒน์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (พลศึกษา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2566 ศศ.ม. (พลศึกษา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2552	15	15	15	15	15

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา/ปีที่จบ	ภาระการสอนเฉลี่ย ชั่วโมง/สัปดาห์/ปีการศึกษา				
				2567	2568	2569	2570	2571
			ศศ.บ. (พลศึกษา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2549					
7	นางสาวมาริษา สุจิตวนิช	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	กจ.ด. (การจัดการการสื่อสาร) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, 2550 นศ.ม. (การประชาสัมพันธ์) มหาวิทยาลัยสยาม, 2542 ศศ.บ.(ภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยสยาม, 2537	15	15	15	15	15
8	นายวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (บริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2557 ปร.ด. (การจัดการ) มหาวิทยาลัยสยาม, 2553 บธ.ม. (การจัดการ) มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2542 บธ.บ. (การจัดการทั่วไป) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2538	15	15	15	15	15
9	นายธนาธิป พัวพรพงษ์	อาจารย์	บธ.ม. (การเงิน) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2551 บช.บ. (การบัญชี) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2548	15	15	15	15	15
10	นางสาวณัฐวรรณ สมรรคจันทร์	อาจารย์	ปร.ด. (โลจิสติกส์และโซ่อุปทาน) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563 บธ.ม. (การจัดการโลจิสติกส์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2553 บธ.บ. (การบัญชี) มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2550	15	15	15	15	15
11	นายธีรเดช ทิวถนอม	อาจารย์	บธ.ด. (การตลาด) มหาวิทยาลัยสยาม, 2562 บธ.ม. (การจัดการอุตสาหกรรม) มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2554 บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2548					

3. ความพร้อมด้านการบริหารจัดการหลักสูตร

3.1 ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรในปีการศึกษา 2569

3.2 การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

มีการจัดปฐมนิเทศสำหรับอาจารย์ที่เข้าใหม่และอาจารย์พิเศษ เกี่ยวกับนโยบายและเป้าหมายของมหาวิทยาลัย คณะ และหลักสูตรที่สอน บทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบ รวมถึงแนวทางการพัฒนาเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับอาจารย์ประจำที่รับเข้าใหม่ต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษได้ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมกำหนด

3.3 การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

3.3.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชา การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการทำผลงานทางวิชาการเพื่อสนับสนุนการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ

2) การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

3.3.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม

2) มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการ การเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้น

3) ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ

4) จัดสรรงบประมาณสำหรับการทำวิจัย

5) จัดให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่าง ๆ ของคณะ

6) จัดให้อาจารย์เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการต่าง ๆ ของคณะ

3.4 ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (เช่น รายวิชาที่เปิดสอนเพื่อให้บริการคณะ/สาขาวิชาอื่น หรือต้องเรียนจากคณะ/สาขาวิชาอื่น)

3.4.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/หลักสูตรอื่น

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยคณะครุศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ คณะพยาบาลศาสตร์ และสถาบันภาษา

2) วิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่ตนเองถนัดหรือสนใจ ได้ทุกรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

3.5 การบริหารจัดการ

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต ดำเนินการจัดผู้สอนแต่ละรายวิชาโดยการวางแผนร่วมกันของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และนักศึกษาในการกำหนดเนื้อหาและกลยุทธ์การสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล เพื่อให้นักศึกษาได้บรรลุผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา จำนวนรับนักศึกษา และงบประมาณ

1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา ปัญหาแรกเข้า และกลยุทธ์การแก้ไข

1.1 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1.1.1 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง

1.1.2 สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ทุกสาขาวิชา จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง

1.1.3 สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ทุกสาขาวิชา หรือ ศึกษาโดยการเทียบโอนผลการเรียน จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง

1.1.4 คุณสมบัติอื่น ๆ เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.2 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

1.2.1 นักศึกษาที่มีข้อจำกัดทางทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารด้านภาษา

1.2.2 การปรับตัวในการเรียนของนักศึกษาจากมัธยมศึกษามาสู่มหาวิทยาลัย

1.3 กลยุทธ์ในการแก้ไขปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

1.3.1 ทดสอบความสามารถด้านสารสนเทศ และภาษาอังกฤษ

1.3.2 ปรับพื้นฐานการศึกษาก่อนมีการเข้าเรียน

1.3.3 มีการปฐมนิเทศก่อนเปิดเทอม

1.3.4 มีการจัดอาจารย์ที่ปรึกษาดูแล

2. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา (คน)					
ชั้นปี	**2567**	**2568**	**2569**	**2570**	**2571**
ชั้นปีที่ 1	40	80	80	80	80
ชั้นปีที่ 2	-	40	80	80	80
ชั้นปีที่ 3	-	-	40	80	80
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	40	80
รวม	**40**	**120**	**200**	**280**	**280**
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	**-**	**-**	**-**	**40**	**80**

3. งบประมาณตามแผนการรับนักศึกษา

ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิตตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เท่ากับ 46,000 บาท/คน/ปี ดังนั้น สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ตขอเสนอตั้งงบประมาณรายรับตามจำนวนนักศึกษาแรกเข้าจำนวน 40 คน ตั้งแต่ปีการศึกษา 2568 รับจำนวน 80 คน ดังนี้ ดังนี้

3.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

หมวดเงิน	**ปีงบประมาณ**				
	2567	**2568**	**2569**	**2570**	**2571**
ค่าบำรุงการศึกษา	1,840,000	5,520,000	9,200,000	12,880,000	14,720,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	32,000	96,000	160,000	224,000	256,000
รวมรายรับ	1,872,000	5,616,000	9,360,000	13,104,000	14,976,000

3.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย: บาท)

หมวดเงิน	**ปีงบประมาณ**				
	2567	**2568**	**2569**	**2570**	**2571**
งบดำเนินการ					
งบดำเนินงาน	66,000	198,000	330,000	462,000	528,000
รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	2,196,000	2,261,880	2,329,736	2,399,628	2,471,617
รวม	**2,262,000**	**2,459,880**	**2,659,736**	**2,861,628**	**2,999,617**
งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	4,514,950	100,000	100,000	100,000	100,000
รวม	4,514,950	100,000	100,000	100,000	100,000
รวม (งบดำเนินการ)+(งบลงทุน)	6,776,950	2,559,880	2,759,736	2,961,628	3,099,617
จำนวนนักศึกษา	40	120	200	280	280
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	**169,424**	**21,332**	**13,799**	**10,577**	**11,070**

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. การประเมินผลการเรียน

1.1 กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและประเมินผลการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

1.2 กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

1.2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

1) การทวนสอบในระดับรายวิชาควรให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชามีคณะกรรมการประเมินข้อสอบและพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแนวการจัดการเรียนรู้ มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

2) การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันการศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

1.2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ควรเน้นการสำรวจสัมฤทธิผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตร โดยอาจจะดำเนินการ ดังนี้

1) ภาวะการได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษาในด้านระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

2) การตรวจสอบจากสถานประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือการส่งแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการในระยะเวลาต่าง ๆ

3) การประเมินจากสถานประกอบการอื่นโดยการส่งแบบสอบถาม หรือสอบถามเมื่อมีโอกาสในระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้น

4) การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในประเด็นของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งเปิดโอกาสให้บัณฑิตเสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย

5) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่มาประเมินหลักสูตร หรือเป็นอาจารย์พิเศษต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

6) ผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรมได้ เช่น

- จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ
- จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ
- จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม

2. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกหัวข้อดังต่อไปนี้

1. มีความประพฤติดี
2. ผ่านกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยกำหนด
3. มีระยะเวลาการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ดังนี้

3.1 การเรียนการสอนภาคปกติ ระยะเวลาที่ใช้ศึกษาตลอดหลักสูตรของหลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี มีระยะเวลาที่ใช้ศึกษาตลอดหลักสูตรไม่เกิน 8 ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน

3.2 การเรียนการสอนภาคพิเศษ ระยะเวลาที่ใช้ศึกษาตลอดหลักสูตร ของหลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี มีระยะเวลาที่ใช้ศึกษาตลอดหลักสูตรไม่เกิน 12 ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน

4. สอบได้ตามรายวิชาต่าง ๆ ครบตามโครงสร้างของหลักสูตรและเกณฑ์การประเมินผลบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี
5. ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00 และคะแนนเฉลี่ยสะสมกลุ่มวิชาเอกไม่ต่ำกว่า 2.00
6. สอบผ่านประมวลผลความรู้และทักษะที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

การประกันคุณภาพหลักสูตร

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต มีระบบและกลไกการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรที่ครอบคลุมการควบคุมคุณภาพ การตรวจติดตามคุณภาพ การประเมินคุณภาพ ในการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรเป็นการสร้างความมั่นใจว่าหลักสูตรมีระบบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และมาตรฐานที่กำหนด ผลิตบัณฑิตที่เป็นไปตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และเป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ จริยธรรม และคุณลักษณะบุคคล

การประกันคุณภาพตามเกณฑ์ AUN-QA ระดับหลักสูตรมุ่งเน้นที่คุณภาพของการจัดการศึกษาโดยเริ่มต้นจากความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ความต้องการนี้นำไปสู่การสร้างเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (Criteria 1) นำไปสู่คำถามเกี่ยวกับวิธีการนำผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไปใส่ในหลักสูตรและเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ คุณภาพหลักสูตร จึงต้องดำเนินการให้ครอบคลุม การจัดทำโครงสร้างหลักสูตร (Criteria 2) การจัดการเรียนการสอน (Criteria 3) การประเมินผู้เรียน (Criteria 4) ซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้ขับเคลื่อนหลักสูตรให้เกิด ผลผลิตและผลลัพธ์ (Output and Outcomes) โดยมี ปัจจัยนำเข้าที่จะอำนวยให้กระบวนการบริหารหลักสูตรมีความคล่องตัว คือ บุคลากรสายวิชาการ บุคลากรสายสนับสนุน สิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน (Criteria ที่ 5-7) จากกระบวนการและปัจจัยนำเข้า จะนำไปสู่ความสำเร็จ คือ ผลผลิตและผลลัพธ์ (Criteria 8) รูปแบบของ AUN-QA นอกจากการบรรลุความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของระบบการประกันคุณภาพและเกณฑ์มาตรฐานเพื่อแสวงหาแนวปฏิบัติที่ที่ที่สุด และยกระดับการพัฒนาคุณภาพสู่ความเป็นเลิศโดยมีคู่เทียบในระดับที่สูงกว่า

การดำเนินการพัฒนาคุณภาภาพหลักสูตร คณะได้จัดให้มีการดำเนินการ ดังนี้

1. การควบคุมคุณภาพภายใน (Internal Quality Control) ได้จัดให้มีระบบและกลไกการควบคุมคุณภาพภายในทุก Criteria ที่จะมีผลต่อคุณภาพของบัณฑิต ต้องมีการพัฒนาความรู้ สร้างความเข้าใจแก่อาจารย์เกี่ยวกับเกณฑ์คุณภาพการศึกษาตามระบบคุณภาพ AUN-QA กระบวนการดำเนินงาน และการพัฒนา" หลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การจัดทำแผนการดำเนินการคุณภาพ การเตรียมความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

2. การตรวจสอบคุณภาพ (Quality Auditing) กำหนดให้มีการกำกับติดตามผลการดำเนินการตามเกณฑ์คุณภาพที่กำหนดในแต่ละปี อย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง ของการดำเนินงานเพื่อนำผลการกำกับติดตามไปปรับปรุงพัฒนาให้มีคุณภาพดีขึ้น โดยมีกระบวนการกำกับ มีการแต่งตั้ง คณะกรรมการบริหารคุณภาพการศึกษา โดยมีคณบดีเป็นประธาน คณะกรรมการดำเนินงาน และกำกับติดตามคุณภาพการศึกษา โดยมีแผนกำกับติดตามในแต่ละ Criteria ที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้มีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ ตรวจสอบ และติดตามกำกับได้

3. การประเมินคุณภาพ (Quality Assessment) ได้จัดให้มีกระบวนการประเมินผลการดำเนินการของหลักสูตร โดยภาพรวมว่าภายหลังการดำเนินการตามระบบควบคุมคุณภาพแล้ว กระบวนการดำเนินงานต่าง ๆ มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลอย่างไร และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผลผลิต ผลลัพธ์ในเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณตามเป้าหมายที่กำหนด เพื่อนำมาทำแผนยกระดับการพัฒนาคุณภาพของหลักสูตรในปีการศึกษาต่อไป

แนวทางการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน มีการดำเนินการ ดังนี้

3.1 จัดทำระบบและกลไก และดำเนินงานตามวงจรคุณภาพ 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน (Plan) การดำเนินงานและเก็บรวบรวมข้อมูล (Do) การประเมินคุณภาพ (Check/Study) และการเสนอแนวทางการปรับปรุง (Act)

3.2 วางแผนการประกับคุณภาพการศึกษาภายในประจำปีการศึกษา

3.3 เก็บรวบรวมข้อมูลตาม Criteria และ Requirements ของ AUN-QA ในรอบปีการศึกษา

3.4 เขียนร่างรายงานการประเมินตนเอง และดำเนินการประเมินตนเอง (Pre-assessment) นำผลมาปรับปรุง และเขียนรายงานประเมินตนเองฉบับสมบูรณ์เพื่อส่งให้คณะกรรมการประเมิน

3.5 แต่งตั้งคณะกรรมการประเมินคุณภาพหลักสูตรตามแนวทางที่มหาวิทยาลัยกำหนด มาดำเนินการประเมินเป็นประจำทุกปีการศึกษา

3.6 นำผลการประเมินคุณภาพระดับหลักสูตรมาจัดทำแผนพัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร

การประกันคุณภาพระดับหลักสูตรในแต่ละส่วนที่สำคัญ

การจัดการเรียนการสอนต้องมีระบบและกลไกที่ชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้รวมถึงปรับปรุงได้ในทุกระยะของการดำเนินการซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการประกันคุณภาพระดับหลักสูตร ดังนั้นในการประกันคุณภาพระดับหลักสูตรจึงควรมีระบบและกลไกที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ ได้แก่

1. จัดการความเสี่ยงต่อข้อร้องเรียนในการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. การจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฯ และการกำหนดความสำเร็จของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรและการติดตาม

3. กระบวนการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรของผู้ใช้บัณฑิตและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกภาคส่วน

4. การกำหนดวิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรับทราบ

5. กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนระดับรายวิชา

6. กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนระดับรายชั้นปี รายละเอียด ดังนี้

6.1 การจัดการความเสี่ยงต่อข้อร้องเรียนในการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผ่านระบบและกลไกการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตั้งแต่ระดับรายวิชาโดยคณะกรรมการทวนสอบระดับรายวิชาและให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขแก่ผู้รับผิดชอบรายวิชาหากพบว่าการผลการประเมินยังไม่เหมาะสม หลังจากนั้นเมื่อผ่านการทวนสอบหรือปรับแก้ไขแล้ว ผู้รับผิดชอบวิชาส่งผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ไปยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและคณะกรรมการบริหารคณะ เพื่อขอรับการพิจารณาข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและพัฒนาในปีการศึกษาต่อไป หลังจากนั้นผู้รับผิดชอบวิชาทำการลงข้อมูลผลการเรียนที่เป็นคะแนนและเกรดในระบบสารสนเทศงานทะเบียนและวัดผล และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งจากประธานสาขา แต่หากมีกรณีที่เกิดข้อร้องเรียนในการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักศึกษาสามารถทำตามขั้นตอนการร้องเรียนได้ รายวิชา โดยสามารถยื่นเรื่องด้วยตนเอง

6.2 การจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฯ และการกำหนดความสำเร็จของผลลัพธ์การเรียบรู้ระดับหลักสูตรและการติดตาม ตั้งแต่การวิเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกภาคส่วน ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวิสัยทัศน์ของคณะและหลักสูตร รวมถึงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของหลักสูตรฯ ร่วมด้วย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้เพื่อนำลงสู่การจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั้นปี ซึ่งคณะกรรมการบริหารหลักสูตรได้ประชุมหารือและร่วมกันออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายปี (YLOs) ที่สอดคล้องหรือผลักดันให้เกิด ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฯ (PLOs) โดยมีการตรวจสอบกับรายวิชาในแต่ละชั้นปีร่วมด้วย ทั้งนี้ จากกระบวนการดังกล่าวข้างต้น คณะฯ ได้มีการดำเนินการตามระบบและกลไกในการการจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฯ โดยผ่านการดำเนินการของอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบวิชา และกำกับติดตามโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ประธานสาขาในทุกภาคการศึกษา ตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนการสอน การวัดประเมินผล การกำกับติดตามระหว่างการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนานักศึกษาเพื่อให้บรรลุ YLOs และ PLOs ต่อไป โดยการกำกับติดตามความก้าวหน้าของการเรียนในระหว่างการจัดการเรียนการสอน มีขั้นตอน ดังนี้

1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับผู้รับผิดชอบรายวิชาวางแผนกำหนดเกณฑ์การประเมินผลรายวิชา 1 เดือนก่อนเปิดภาคการศึกษาและวัดผล

2) ผู้รับผิดชอบรายวิชาตรวจสอบการลงทะเบียนของนักศึกษาในระบบสารสนเทศงานทะเบียน

3) ผู้รับผิดชอบรายวิชาชี้แจงเกณฑ์การประเมินผลรายวิชาแก่นักศึกษาในวันเปิดภาคการศึกษา

4) ผู้รับผิดชอบรายวิชาประเมินผลการเรียนระหว่างเรียน กลางภาค และปลายภาคการศึกษาตามกำหนดเวลา

5) ผู้รับผิดชอบรายวิชาวิเคราะห์ สรุปและรายงานผลการเรียนระหว่างเรียน กลางภาค ปลายภาคการศึกษาแก่อาจารย์ที่ปรึกษา

- นักศึกษามีผลการเรียนผ่านตามเกณฑ์ ผู้รับผิดชอบรายวิชา สังเคราะห์และสรุปผลการเรียนรายวิชา แจ้งแก่กรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อประเมินผลรายวิชาและวางแผนพัฒนาปรับปรุงเกณฑ์การประเมินผลรายวิชาภายใน 7 วันหลังสอบปลายภาค ตามปฏิทินการศึกษาของมหาวิทยาลัย

- นักศึกษามีผลการเรียนไม่ผ่านตามเกณฑ์

• อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ที่ปรึกษาย่อย และอาจารย์ประจำหมู่เรียนร่วมวางแผนพัฒนาผลการเรียนร่วมกับนักศึกษา

• ผู้รับผิดชอบรายวิชา พัฒนาผลการเรียนรายวิชาจนนักศึกษาผ่านตามเกณฑ์

• ผู้รับผิดชอบรายวิชา สังเคราะห์และสรุปผลการเรียนรายวิชา แจ้งแก่กรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อประเมินผลรายวิชาและวางแผนพัฒนาปรับปรุงเกณฑ์การประเมินผลรายวิชาภายใน 7 วันหลังสอบปลายภาค ตามปฏิทินการศึกษาของมหาวิทยาลัย

ในการประเมินผล YLOS นั้น มีขั้นตอนการดำเนินการประเมินนักศึกษา ดังนี้

1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรวางแผนกำหนดเกณฑ์การประเมินสมรรถนะรายชั้นปีก่อนเปิดภาคการศึกษาเป็นเวลา 4 สัปดาห์

2) อาจารย์ที่ปรึกษาชี้แจงเกณฑ์การประเมินสมรรถนะรายชั้นปีแก่นักศึกษา

3) อาจารย์ที่ปรึกษาดำเนินการประเมินสมรรถนะรายขั้นปีแก่ตามกำหนดาร

4) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร วิเคราะห์ผลการประเมินสรรถนะรายชั้นปี (ภายใน 14 วัน)

5) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร สังเคราะห์ สรุปผลการประเมินสรรถนะรายชั้นปี (ภายใน

6) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรพิจารมาแลการประเนินสรรถนะรรรยชั้นปี (ภายใน 14 วัน)

- นักศึกษามีผลการประเมินสมรรถนะรายขั้นปีผ่านตามเกณฑ์ นักศึกษาเลื่อนชั้นปี

- นักศึกษามีผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปีไม่ผ่านตามเกณฑ์ ให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ที่ปรึกษา และนักศึกษาร่วมวิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุที่ทำให้ไม่ผ่านเกณฑ์การศึกษา 7 วันแล้วให้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตร แจ้งผลการการประเมินสมรรถนะแก่นักศึกษา

7) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร แจ้งผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปีแก่คณะกรรมการบริหารคณะ และลงข้อมูลในระบบสารสนเทศทะเบียนและการวัดผลตามลำดับ

สำหรับการประเมิน PLOs มีขั้นตอนการดำเนินการประเมินนักศึกษา ดังนี้

1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร วางแผนกำหนดการประเมินผลสัมฤทธิ์การศึกษา ตามเกณฑ์หลักสูตร

2) นักศึกษาประเมินตนเอง ด้วยแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ตามหลักสูตรและผู้ใช้บัณฑิตประเมินคุณลักษณะของบัณฑิต ตามเกณฑ์ของหลักสูตรพร้อมให้ข้อเสนอแนะหลักสูตร ผ่านระบบสารสนเทศและการสัมภาษณ์

3) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล ความสำเร็จ ปัญหาอุปสรรค และสาเหตุ จากผลการประเมินตนเองของบัณฑิต และผู้ใช้บัณฑิตที่ไม่สัมฤทธิ์ผลตามเกณฑ์ของหลักสูตร (PLOs)

4) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร พัฒนาปรับปรุงหลักสูตรโดยใช้ข้อมูลจากระบบสารสนเทศ

5) บัณฑิตประเมินตนเองทุก 1 ปี โดยติดตามและปรับปรุงข้อมูลให้เป็นปัจจุบันและเสนอประเด็นที่ต้องการพัฒนาความรู้

6) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร แจ้งผลการประเมินแก่บัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิตภายหลังการกำกับและติดตามประเมินผล

6.3 กระบวนการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรของผู้ใช้บัณฑิตและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกภาคส่วน เมื่อดำเนินการใช้หลักสูตรจนครบรอบแล้ว จะมีการประเมินความพึงพอใจต่อบัณฑิตของผู้ใช้บัณฑิต ดังนี้

1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรวางแผนการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต และกำหนดกลุ่มผู้ใช้บัณฑิตที่มีความสำคัญในการนำไปพัฒนากาการเรียนการสอน

2) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรดำเนินการประเมิน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหลังบัณฑิตทำงาน

3) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรวิเคราะห์ผลการประเมินและกำหนดแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรภายใน 2 สัปดาห์ก่อนการเปิดภาคการศึกษาถัดไป

4) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรแจ้งผลการประเมินความพึงพอใจและแนวทางการปรับปรุงหลักสูตรแก่ผู้ใช้บัณฑิตผ่านช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย เช่น หนังสือราชการ การสื่อสารทางออนไลน์หรือระบบอิเล็กทรอนิกส์ การจัดประชุมสัมมนา พร้อมทั้งมีหลักฐานการรับทราบข้อมูลจากผู้ใช้บัณฑิต

6.4 การกำหนดวิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรับทราบเมื่อมีการออกแบบหลักสูตร แล้วจำเป็นต้องมีการสื่อสารและเผยแพร่หลักสูตร ประเด็นสาระสำคัญที่เข้าใจง่ายให้แก่ผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วนรับทราบ โดยคณะได้มีการหารือและเลือกวิธีในการสื่อสารและเผยแพร่หลักสูตรให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายและแพร่หลายที่สุด เช่น การประชาสัมพันธ์ข้อมูลผ่านเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยและคณะ ช่องทางอื่นๆ และจัดแสดงผลงานเพื่อแนะนำหลักสูตรตลอดปีการศึกษา เช่น การจัดทำป้ายประชาสัมพันธ์ และสื่อต่าง ๆ และการส่งเสริมให้ศิษย์เก่า ศิษย์ปัจจุบันร่วมประชาสัมพันธ์ นอกจากนี้ยังมีการประเมินผลการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรด้วยการใช้แบบสอบถามทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อประเมินถึงการรับทราบข้อมูลและข้อคิดเห็นต่างๆ ของผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย สำหรับการนำข้อมูลมาปรับปรุงและพัฒนาต่อไปให้เหมาะสม

6.5 กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียบระดับรายวิชากระบวนการกำกับติดตามการบรรลุผลลัพธ์การเรียนระดับรายวิชา มีขั้นตอนดังนี้

6.5.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนการสอน โดยมีกลยุทธ์การจัดการเรียนที่มีการผลักดันผลลัพธ์การเรียนของรายวิชาที่ส่งผลต่อการบรรลุผลลัพธ์ของหลักสูตรที่วางแผนไว้ตั้งแต่ต้นของการออกแบบหลักสูตร

6.5.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชารายละเอียดให้คณะกรรมการทวนสอบเพื่อตรวจสอบเบื้องต้นตามแบบประเมินเพื่อดูความสอดคล้องของรายวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา และผลลัพธ์การเรียนของหลักสูตร รวมถึงประเมินผลและปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ

6.5.3 ประธานหลักสูตรร่วมกับคณะกรรมการบริหารพิจารณา ตามรายละเอียดในข้อ 6.5.1 และ 6.5.2 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาและการประเมินผล

6.5.4 ประธานหลักสูตรกำกับติดตามแนวโน้มการบรรลุผลการเรียนรู้ระดับรายวิชาระหว่างการจัดการเรียนการสอนโดยอาจารย์ผู้สอนให้มีการพัฒนาความรู้และทักษะของนักศึกษาให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาทุกคน และรายงานเข้าคณะกรรมการบริหารหลักสูตรทุกครั้งของการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

6.5.5 เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนอาจารย์ผู้รับผิดขอบรายวิชาสรุปผลสัมฤทธิ์การเรียบรู้ระดับรายวิชาพร้อมกับการวิเคราะห์ผลสำเร็จหรือปัญหาอุปสรรค ทั้งนี้ส่งให้แก่กรรมการทวนสอบ และแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วจึงส่งเข้าที่ประชุมวาระพิจารณาของคณะกรรมการบริหารหลักสูตรคณะกรรมการบริหารคณะต่อไป

6.6 กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนระดับรายชั้นปี กระบวนการกำกับติดตามการบรรลุผลลัพธ์การเรียนระดับรายชั้นปี มีขั้นตอนดังนี้

6.6.1 ประธานหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร คณะกรรมการบริหารหลักสูตร และอาจารย์ ร่วมกันหารือเกี่ยวผลลัพธ์การเรียนระดับรายชั้นปีที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาและระดับหลักสูตร ตั้งแต่การออกแบบหลักสูตร

6.6.2 ประธานหลักสูตรร่วมกับคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกันรายละเอียดการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องกลยุทธ์ที่ส่งผลให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายชั้นปีและการประเมินผล

6.6.3 ประธานหลักสูตรร่วมกับคณะกรรมการบริหารหลักสูตรติดตามและวิเคราะห์ผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายชั้นก่อนจบแต่ละปีการศึกษา แล้วส่งเข้าที่ประชุมวาระพิจารณาของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร คณะกรรมการบริหารคณะต่อไป

การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินการใช้หลักสูตร แบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การประเมินหลักสูตรประจำปี ระยะที่ 2 การประเมินหลักสูตรหลังใช้หลักสูตรไปครึ่งรอบและระยะที่ 3 การประเมินหลักสูตรครบวงรอบ

1.1 ระยะที่ 1 การประเมินหลักสูตรประจำปี ดำเนินการดังระบบและกลไก ดังนี้

1.1.1 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมข้อมูลจากรายวิชาทั้งประเด็นผลการประเมินรายวิชา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการประเมินกลยุทธ์การสอน รวมถึงข้อเสนอแนะในการปรับปรุงสาระวิชาและหลักสูตรจากปีการศึกษาที่ผ่านมา

1.1.2 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมผลการใช้หลักสูตรรายปี และรายงานการประกันคุณภาพการศึกษา

1.1.3 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินผลต่าง ๆ จากข้อ 1.1.1 และ 1.1.2

1.1.4 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรนำผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในข้อ 1.1.3 มาจัดทำแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน (improvement plan)

1.1.5 ประธานหลักสูตรนำเสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานแก่คณะกรรมการบริหารคณะ

1.1.6 คณะกรรมการบริหารคณะพิจารณาแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน ซึ่งมีมติและการดำเนินงานให้แก่คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดังนี้

1) เห็นชอบ โดยมีหรือไม่มีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานหลักสูตรนำกลับไปแจ้งยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และดำเนินการตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานที่จัดทำ

2) ไม่เห็นชอบ โดยมีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานหลักสูตรนำกลับไปแจ้งยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอน 1.1.3 ใหม่และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและเสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานมายังคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

1.1.7 ประธานสาขาวิชาร่วมกำกับติดตามการดำเนินตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงาน พร้อมทั้งร่วมแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

1.1.8 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและจัดทำแนวปฏิบัติที่ดี (good practice) แล้วเสนอแก่คณะกรรมการบริหารคณะ

1.1.9 คณะกรรมการบริหารคณะพิจารณาผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและ good practice ซึ่งมีมติและการดำเนินงานให้แก่คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดังนี้

1) เห็นชอบ โดยมีหรือไม่มีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานหลักสูตรนำกลับไปแจ้งยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และดำเนินการเผยแพร่ good practice รวมถึงประเมินผลเพื่อนำไปพัฒนาเป็นแนวปฏิบัติเป็นเลิศ (best practice) ต่อไป

2) ไม่เห็นชอบ โดยมีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานหลักสูตรนำกลับไปแจ้งยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอน 1.1.8 ใหม่และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและเสนอ good practice มายังคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

1. แผนบริหารหลักสูตร แผนปฏิบัติการบริหารหลักสูตร และแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน

2. รายงานการประกันคุณภาพการศึกษา

ตัวชี้วัดความสำเร็จ แบ่งออกเป็นด้านกระบวนการ (Lead indicator) และผลลัพธ์ (Lag indicator) ได้แก่

1. ตัวชี้วัดด้านกระบวนการ (Lead Indicator)

1.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร

1.2 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา

1.3 มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนกลยุทธ์การสอนหรือ การประเมินผลการเรียนรู้จากผลการประเมินการดำเนินการที่รายงานในปีที่ผ่านมา

2. ตัวชี้วัดด้านผลลัพธ์ (Lag indicator)

2.1 ผลประเมินการประกันคุณภาพการศึกษาได้คะแนน 4.00 ขึ้นไป

2.2 Good Practice 1 ด้าน

1.2 ระยะที่ 2 การประเมินหลักสูตรหลังใช้หลักสูตรไปครึ่งรอบ มีประเมินถึงความก้าวหน้า ปัญหาอุปสรรค และความสำเร็จของการดำเนินงานตามแผนการบริหารหลักสูตรที่ผ่านมา ด้วยการแต่งตั้งคณะกรรมการในการดำเนินคณะ ได้แก่ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรรวมถึงอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ โดยดำเนินการดังระบบและกลไกดังนี้

1.2.1 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมข้อมูลผลการดำเนินหลักสูตรและรายงานการประกันคุณภาพการศึกษาจากปีการศึกษาที่ผ่านมา

1.2.2 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินผลต่าง ๆ จัดทำรายงานการใช้หลักสูตรฯ ไปแล้วครึ่งรอบ

1.2.3 คณะกรรมการบริหารคณะแต่งตั้งตั้งกรรมการประเมินการใช้หลักสูตร

1.2.4 คณะกรรมการประเมินการใช้หลักสูตรร่วมกับคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมกันประเมินการใช้หลักสูตรตามเกณฑ์การประเมิน AUN-QA

1.2.5 คณะกรรมการประเมินการใช้หลักสูตรพิจารณาการใช้หลักสูตรไปครึ่งรอบ ซึ่งมีมติและการดำเนินงานให้แก่คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดังนี้

1) เป็นไปตามเป้าหมาย โดยมีหรือไม่มีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานสาขาวิชาและคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) จัดทำแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน และเสนอคณะกรรมการบริหารคณะ

2) ไม่เห็นชอบ โดยมีข้อเสนอแนะ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอน 1.2.2 ใหม่และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานมายังคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณา

1.2.6 คณะกรรมการบริหารคณะพิจารณาแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน ซึ่งมีมติและการดำเนินงานให้แก่คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดังนี้

1) เห็นชอบ โดยมีหรือไม่มีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานสาขาวิชานำกลับไปแจ้งยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และดำเนินการตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานที่จัดทำ

2) ไม่เห็นชอบ โดยมีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานสาขาวิชานำกลับไปแจ้งต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอน 1.2.5 ใหม่และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและเสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานต่อคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

1.2.7 ประธานสาขาวิชากำกับติดตามการดำเนินตามแผนพัฒนาการดำเนินงาน ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงาน พร้อมทั้งร่วมแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

1.2.8 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและจัดทำแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (best practice) แล้วเสนอต่อคณะกรรมการบริหารคณะ

1.2.9 คณะกรรมการบริหารคณะพิจารณาผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาปรับปรุงและการดำเนินงานและ best practice ซึ่งมีมติและการดำเนินงานให้แก่คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดังนี้

1) เห็นชอบ โดยมีหรือไม่มีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานสาขาวิชานำกลับไปแจ้งยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และดำเนินการเผยแพร่ best practice รวมถึงประเมินเทียบเคียงกับคู่เทียบแต่ละด้านตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ต่อไป

2) ไม่เห็นชอบ โดยมีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานสาขาวิชานำกลับไปแจ้งยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอน 1.2.8 ใหม่และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและเสนอ best practice มายังคณะกรรมการเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

1. แผนงานการบริหารหลักสูตร แผนปฏิบัติการบริหารหลักสูตร และแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน

2. รายงานการใช้หลักสูตรตามเกณฑ์การประเมิน AUN-QA

3. รายงานการประกันคุณภาพการศึกษา

ตัวชี้วัดความสำเร็จ แบ่งออกเป็นด้านกระบวนการ (lead indicator) และผลลัพธ์ (lag indicator ได้แก่

1. ตัวชี้วัดด้านกระบวนการ (Lead indicator)

1.1 อาจารย์ผู้รับผิดขอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร

1.2 จัดทำรายงานและการดำเนินการของหลักสูตร

1.3 มีการพัฒนา/ปรับปรุงการดำเนินการหลักสูตรตามข้อเสนอแนะจากกรรมการประเมินการใช้หลักสูตร

2. ตัวชี้วัดด้านผลลัพธ์ (Lag indicator)

2.1 ผลประเมินการประกันคุณภาพการศึกษาได้คะแนน 4.00 ขึ้นไป

2.2 Best Practice 1 ด้าน

2.3 ผลการเทียบเคียงกับคู่เทียบในแต่ละด้าน ได้คะแนน 4.00 ขึ้นไป

1.3 ระยะที่ 3 การประเมินหลักสูตรครบวงรอบ มีการเตรียมการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรด้วยการแต่งตั้งคณะกรรมการในการดำเนินคณะ ได้แก่ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรรวมถึงอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์และกรรมการประเมินการใช้หลักสูตรโดยดำเนินการดังระบบและกลไกดังนี้

1.3.1 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้ผู้รับผิดขอบหลักสูตรรวบรวมผลการประเมินหลักสูตรของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายในและภายนอก

1.3.2 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินผลต่าง ๆ ในข้อ 1.3.1

1.3.3 คณะกรรมการบริหารคณะแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร

1.3.4 คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร คณะกรรมการบริหารหลักสูตรและอาจาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมกันพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

1) ระบุความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

2) กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

3) ออกแบบโครงสร้างหลักสูตร

4) ทำ curriculum mapping

1.3.5 คณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรร่วมกับคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร คณะกรรมการประเมินการใช้หลักสูตร คณะกรรมการบริหารหลักสูตรและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ร่วมกันพิจารณาหลักสูตรมีมติและการดำเนินงานให้แก่คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดังนี้

1) เป็นไปตามเกณฑ์โดยมีหรือไม่มีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานสาขาวิชาและคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) จัดทำ (ร่าง) หลักสูตรและข้อเสนอแนะต่อคณะกรรมการบริหารคณะและคณะกรรมการประจำ

2) ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ โดยมีข้อเสนอแนะ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอน 1.3.2 ใหม่และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะในการจัดทำ (ร่าง) หลักสูตร และเสนอมายังคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

1.3.6 คณะกรรมการประจำคณะพิจารณา (ร่าง) หลักสูตรซึ่งมีมติและการดำเนินงานให้แก่คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดังนี้

1) เห็นชอบ โดยมีหรือไม่มีข้อเสนอและ ซึ่งประธานสาขาวิชากลับไปแจ้งยังคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และนำเสนอคณะกรรมการ

2) ไม่เห็นชอบ โดยมีข้อเสนอแนะ ซึ่งประธานสาขาวิชากลับไปแจ้งต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและเสนอ (ร่าง) หลักสูตรต่อคณะกรรมการอีกครั้ง

หมวดที่ 9 ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร

1. ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร

1.1 จัดให้มีระบบของคณะกรรมการบริหารหลักสูตรเพื่อทำการตรวจสอบ ควบคุม กำกับการพัฒนาหลักสูตรทุก ๆ 5 ปี ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้ฉบับปัจจุบัน

1.2 การบริหารหลักสูตรของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผล และการพัฒนาหลักสูตร

1.3 กลไกการพัฒนาหลักสูตร/การปรับปรุงหลักสูตรมีขั้นตอน ดังนี้

1.3.1 กรณีการจัดทำหลักสูตรใหม่ ต้องมีการสำรวจความเป็นไปได้ในการเปิดหลักสูตร และสำรวจความต้องการของตลาด พร้อมทั้งจัดทำรายงานผลสำหรับเสนอมหาวิทยาลัยพิจารณาในการดำเนินการจัดทำหลักสูตร และหากได้รับการอนุมัติต้องมีการสำรวจความต้องการของผู้มีส่วนได้เสียเพื่อนำข้อมูลจัดทำหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน

1.3.2 กรณีการปรับปรุงหลักสูตร เริ่มจากการสำรวจความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตที่สำคัญ และรวบรวมความต้องการ พร้อมทำการวิเคราะห์ความต้องการและนำมาออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLO) ให้เป็นไปตามความต้องการของตลาดแรงงาน เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

1.3.3 เสนอโครงการในการพัฒนาหลักสูตร/การปรับปรุงหลักสูตร/เพื่อของบประมาณต่อมหาวิทยาลัย

1.3.4 ทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร/กรรมการการปรับปรุงหลักสูตร เสนอมหาวิทยาลัยฯ โดยคณะกรรมการต้องมีองค์ประกอบที่ครบถ้วน คือ มีคณะกรรมการอย่างน้อย 5 คน ประกอบด้วยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย 2 คน ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาซึ่งเป็นบุคคลภายนอกอย่างน้อย 2 คน ผู้แทนองค์กรวิชาชีพอย่างน้อย 1 คน (ถ้ามี)

1.3.5 ดำเนินการยกร่างหลักสูตรตามแนวทางการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ Outcome-based education (OBE) พร้อมทั้งทำการวิพากษ์หลักสูตรให้มีโครงสร้างและเนื้อหาเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

1.3.6 นำเสนอ (ร่าง) หลักสูตรต่อคณะกรรมการประจำคณะเพื่อทำการพิจารณา

1.3.7 นำเสนอ (ร่าง) หลักสูตรต่อคณะกรรมการระดับมหาวิทยาลัย ดังนี้

1) คณะอนุกรรมการกลั่นกรองคำอธิบายรายวิชา พิจารณาคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษในหลักสูตรถูกต้อง เหมาะสมและเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

2) คณะอนุกรรมการกำกับมาตรฐานหลักสูตร พิจารณา ตรวจสอบและกำกับมาตรฐานหลักสูตร เสนอแนะแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรและข้อกำหนดของสภาวิชาชีพ

3) คณะอนุกรรมการกลั่นกรองหลักสูตรของสภาวิชาการ พิจารณา กลั่นกรองและตรวจสอบ (ร่าง) หลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรและข้อกำหนดของสภาวิชาชีพ ให้ถูกต้องและเรียบร้อยก่อนนำเสนอต่อสภาวิชาการ

4) สภาวิชาการ พิจารณาพร้อมให้ข้อเสนอแนะ (ร่าง) หลักสูตรต่อสาขาวิชา

5) คณะอนุกรรมการกลั่นกรองงานวิชาการ พิจารณา กลั่นกรอง ตรวจสอบ (ร่าง) หลักสูตรให้ถูกต้องและเรียบร้อยก่อนนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย

1.3.8 นำเสนอ (ร่าง) หลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พิจารณาและให้ความเห็นชอบหลักสูตร

1.3.9 ดำเนินการจัดทำหลักสูตรฉบับสมบูรณ์ และส่งข้อมูลหลักสูตรให้สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตรระดับอุดมศึกษา (CHE Curriculum Online: CHECO) ภายใน 30 วันหลังจากที่สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบหลักสูตร

2. การบริหารอาจารย์

2.1 หลักสูตรจัดทำแผนอัตรากำลังของหลักสูตร บริหารงานตามแผนให้มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอาจารย์ผู้สอนเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

2.2 ภาระงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาความเหมาะสมจากคุณสมบัติ ความรู้ความสามารถ ประสบการณ์และความถนัด

2.3 หลักสูตรส่งเสริมให้อาจารย์มีสมรรถนะตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

3. การจัดกระบวนการเรียนรู้

3.1 หลักสูตรจัดกิจกรรมเสริมความรู้และเตรียมความพร้อมนักศึกษาตลอดหลักสูตร เพื่อให้นักศึกษามีความพร้อมในการประกอบอาชีพ

3.2 ทุกรายวิชาในหลักสูตรจัดการเรียนรู้แบบ active learning

3.3 หลักสูตรกำหนดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จำเป็นของหลักสูตร และมีการประเมินผลทักษะที่กำหนด

3.4 หลักสูตรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปลูกฝังให้นักศึกษาเกิดความคิดใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมและการเป็นผู้ประกอบการ

3.5 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการทบทวนการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการ และผลลัพทธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) โดยมีบุคคลภายนอก/ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกร่วมพิจารณา

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

4.1 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการประเมินผู้เรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลมีความหลากหลาย สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.2 ทุกรายวิชาในหลักสูตรกำหนดเกณฑ์การประเมินผลชัดเจนและแจ้งนักศึกษารับทราบ

4.3 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีวิธีการประเมินผลที่มีคุณภาพ ที่แสดงถึงการวัดในสิ่งที่ต้องการ วัดได้ถูกต้อง มีความคงเส้นคงวา และยุติธรรม

4.4 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการวัดการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.5 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการทบทวนกระบวนการประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

4.6 หลักสูตรมีระบบในการจัดการข้อสงสัยของนักศึกษาเกี่ยวกับการประเมินผล

4.7 หลักสูตรมีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นปี (YLOs) และระดับหลักสูตร (PLOs)

5. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยอยู่เสมอให้สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพครูและนโยบายการศึกษาของประเทศ	1.1 ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรทุก 5 ปี ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งด้านวิชาการและด้านสังคม 1.2 ดำเนินการติดตามประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอตามเกณฑ์การประกันคุณภาพ	1.1 เอกสารหลักสูตรฉบับปรับปรุง 1.2 รายงานการประเมินหลักสูตร 1.3 รายงานผลการประกันคุณภาพ
2. พัฒนาบุคลากรด้านการเรียนการสอนให้มีความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และ active learning	2.1 พัฒนาอาจารย์ใหม่ให้มีความรู้ในการจัดการเรียน การสอน การวัดและประเมินผล 2.2 พัฒนาอาจารย์ให้มีความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่หลากหลายวิธี	2.1 รายงานผลการอบรมอาจารย์ใหม่ ตัวชี้วัดอาจารย์ใหม่ทุกคนต้องผ่านการอบรม 2.2 รายงานผลการอบรมอาจารย์ ตัวชี้วัดอาจารย์ร้อยละ 80 เข้ารับการอบรมและจัดให้การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
3. ส่งเสริมให้คณาจารย์ในสาขาวิชาดำเนินการวิจัยและเพิ่มพูนความรู้ประสบการณ์วิชาชีพอย่างต่อเนื่อง	3.1 กำหนดให้อาจารย์ผู้สอนต้องมีภาระงานวิจัยอย่างต่อเนื่องตามมาตรฐานภาระงานที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนด	3.1 จำนวนบทความวิจัยที่ลงตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติและระดับนานาชาติ

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	3.2 จัดสรรทุนอุดหนุนให้อาจารย์ไปปฏิบัติการวิจัยหรือเสนอผลงานวิจัยในระดับชาติหรือนานาชาติ	3.2 จำนวนอาจารย์ที่ได้รับทุนอุดหนุนไปศึกษาดูงานฝึกอบรมปฏิบัติการวิจัย

6. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินหลักสูตรในภาพรวมนั้นจัดทำทุกปี ซึ่งจะมีการรวบรวมข้อมูลทั้งหมด เพื่อทำการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร ตลอดจนปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งในภาพรวมและในแต่ละรายวิชา

7. การประเมินผลการดำเนินงานตามหลักสูตร

7.1 จัดให้มีการประเมินคุณภาพหลักสูตรภายในเป็นประจำทุกปี โดยยึดหลักเกณฑ์ AUN-QA เวอร์ชั่น 4 หรือเกณฑ์อื่น ๆ ที่มหาวิทยาลัยเห็นชอบ

7.2 กำหนดให้หลักสูตรมีการทบทวนหลักสูตรให้มีความทันสมัยเป็นระยะ ๆ หากหลักสูตรยังคงมีความทันสมัยเป็นไปตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตกำหนดให้ปรับปรุงหลักสูตรทุก ๆ 5 ปีการศึกษา แต่หากหลักสูตรไม่เป็นไปตามที่ต้องการของผู้ใช้บัณฑิตควรทำการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยและเป็นไปตามแนวทางที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการได้ก่อนครบวงรอบปรับปรุงหลักสูตร

8. การทบทวนการประเมินและวางแผนปรับปรุง

8.1 นำผลการประเมินคุณภาพการศึกษาที่ทำการประเมินภายในประจำปีมาวิเคราะห์และจัดทำแผนในการพัฒนาหลักสูตรโดยยึดแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามแนวทาง OBE และคำนึงถึงเกณฑ์การตรวจประกันคุณภาพ AUN-QA เวอร์ชั่น 4 หรือเกณฑ์อื่น ๆ ที่มหาวิทยาลัยเห็นชอบ

8.2 นำผลการประเมินหลักสูตรในภาพรวมมาทบทวนและปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพ และสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน

9. การตรวจสอบความสอดคล้องของหลักสูตรตามแนวทางการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์

ประเด็นการพิจารณา	คำอธิบาย
1. ผลลัพธ์การเรียนรู้	ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการของผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านระหว่างเรียน และมีการสะสม จนมีแนวโน้มที่มั่นใจได้ว่าจะบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยรวมที่กำหนดในหลักสูตร
2. โครงสร้างหลักสูตร การศึกษาและรายวิชา	2.1 หลักสูตรมีการกำหนดผู้มีส่วนได้เสีย และวิธีการได้มาซึ่งความต้องการและความคาดหวังที่นำไปสู่การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สะท้อนความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย ที่

ประเด็นการพิจารณา	คำอธิบาย
	ครอบคลุมตามมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ และสะท้อนเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนทั้งระยะสั้นและระยะยาว 2.2 การออกแบบโครงสร้างหลักสูตรและรายวิชา หรือโมดูลการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะทางวิชาการและวิชาชีพได้จริง
3. การจัดกระบวนการเรียนรู้	3.1 การจัดกระบวนการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ รู้จักวิธีแสวงหาความรู้ ปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เกิดกรอบคิดแบบเติบโต 3.2 การจัดกระบวนการเรียนรู้ทำให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้กับการทำงานจริงได้ และตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง
4. วิธีการวัดและประเมินผลผู้เรียน	4.1 การออกแบบการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ และพัฒนาการของผู้เรียน มีวิธีการ เครื่องมือ และการกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลที่น่าเชื่อถือ สะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียน 4.2 มีวิธีการในการทบทวน ตรวจสอบ กำกับ การให้ข้อมูลป้อนกลับและการรายงานผลการเรียนรู้ที่นำมาสู่การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน ทั้งของผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้มั่นใจว่า ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรและรายวิชาคาดหวัง
5. ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตรและการบริหารคุณภาพ	5.1 หลักสูตรมีการวางแผนคุณภาพ การควบคุมคุณภาพ และการบริหารความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินการของหลักสูตร รวมถึงมีการจัดการข้อร้องเรียน และการอุทธรณ์ได้อย่างเหมาะสม 5.2 หลักสูตรมีการนำข้อมูลการประเมินผลการจัดการศึกษามาใช้ในการทบทวน การปรับปรุง และการพัฒนาคุณภาพ ของหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด และทำให้ผู้ใช้บัณฑิตมั่นใจว่าจะได้บุคลากรที่มีความสามารถ ตรงตามความต้องการและความคาดหวัง 5.3 มีวิธีการในการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้เสียได้รับทราบ

10. การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์ของนักศึกษา

หลักสูตรมีช่องทางให้นักศึกษาร้องเรียนและอุทธรณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนละการวัดประเมินผลของอาจารย์ ดังนี้

ประเด็นการร้องเรียนและอุทรณ์	ช่องทางการร้องเรียนและอุทรณ์
1. การจัดการเรียนการสอนตามผลลัพธ์การเรียนรู้	1.1 ช่องทางร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์ในหลักสูตร หรือประธานหลักสูตรโดยผ่านช่องทางการเข้าพบอาจารย์ ยื่นหนังสือร้องเรียนต่อประธานหลักสูตร หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.2 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางคณะ โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงานคณะ หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.3 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางสำนักส่งเสริมวิชาการ และมหาวิทยาลัย โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงาน หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.4 ช่องทางร้องเรียนผ่านสายด่วนอธิการบดี โดยยื่นหนังสือร้องเรียนสำนักงานอธิการบดี หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์
2. การวัดและประเมินผลตามผลลัพธ์การเรียนรู้	2.1 ช่องทางร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์ในหลักสูตร หรือประธานหลักสูตรโดยผ่านช่องทางการเข้าพบอาจารย์ ยื่นหนังสือร้องเรียนประธานหลักสูตร หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 2.2 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางคณะ โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงานคณะ หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 2.3 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางสำนักส่งเสริมวิชาการ และมหาวิทยาลัย โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงาน หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 2.4 ช่องทางร้องเรียนผ่านสายด่วนอธิการบดี โดยยื่นหนังสือร้องเรียนสำนักงานอธิการบดี หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์
3. การบริการและช่วยเหลือนักศึกษา 1) Student progress 2) Academic performance 3) Workload monitoring	3.1 ช่องทางร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์ในหลักสูตร หรือประธานหลักสูตรโดยผ่านช่องทางการเข้าพบอาจารย์ ยื่นหนังสือร้องเรียนประธานหลักสูตร หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 3.2 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางคณะ โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงานคณะ หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 3.3 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางสำนักส่งเสริมวิชาการ และมหาวิทยาลัย โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงาน หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 3.4 ช่องทางร้องเรียนผ่านสายด่วนอธิการบดี โดยยื่นหนังสือร้องเรียนสำนักงานอธิการบดี หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์

11. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้เสียรับทราบ

หลักสูตรกำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย วิธีการในการเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร และแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร ดังนี้

ผู้มีส่วนได้เสีย	วิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	แหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร
1. นักศึกษา	1.1 ปฐมนิเทศนักศึกษาระดับคณะ และระดับหลักสูตร ก่อนเปิดเรียนชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชา 1.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	1.1 ไลน์กลุ่มนักศึกษา 1.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 1.3 เว็บไซต์หลักสูตรทุกหลักสูตร
2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	2.1 ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชา ให้เข้าใจถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกัน 2.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	2.1 ไลน์กลุ่มอาจารย์ 2.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 2.3 เว็บไซต์หลักสูตรทุกหลักสูตร
3. อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	3.1 บันทึกข้อความชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชาให้เข้าใจถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกัน 3.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	3.1 บันทึกข้อความ 3.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 3.3 เว็บไซต์หลักสูตรทุกหลักสูตร

ผู้มีส่วนได้เสีย	วิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	แหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร
4. นักเรียนในโรงเรียน	4.1 การประชาสัมพันธ์ในโรงเรียน แนะนำหลักสูตร อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน 4.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	4.1 แผ่นพับประชาสัมพันธ์หลักสูตร 4.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 4.3 เว็บไซต์หลักสูตรทุกหลักสูตร

5. Mapping of Program Learning Outcomes VS Bloom's Taxonomy

5.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร

PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย และจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งาน ได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT

PLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน

PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

5.2 หมวดวิชาเฉพาะ

6.2.1 กลุ่มวิชาแกน

PLO5 อธิบายหลักการเบื้องต้นด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ

PLO6 ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการบริหารธุรกิจ

PLO7 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และภาษาเพื่อการสื่อสารด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี ได้อย่างเหมาะสมตามศาสตร์

PLO8 ปฏิบัติตามกติกาของสังคม กฎหมาย ทำงานร่วมกับผู้อื่น แสดงออกถึงคุณธรรม จริยธรรม ด้านการบริหารธุรกิจ การตลาด ทรัพยากรมนุษย์ โลจิสติกส์ ธุรกิจระหว่างประเทศ การเงิน และการบัญชี

6.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

PLO9 อธิบาย ทฤษฎี และหลักการด้านบริหารธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

PLO10 ใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ เทคโนโลยีการสื่อสาร ในการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับอีสปอร์ตได้ตามหลักการสื่อสาร

PLO11 ประยุกต์หลักการด้านบริหารธุรกิจร่วมกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบและสร้างชิ้นงานทางธุรกิจอีสปอร์ตได้ถูกต้องและสอดคล้องกับ การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ

PLO12 ปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ												
1000010 ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น	✓											
CLO1 Apply vocabulary and grammar in sentences, discourse and standardized test (A2+ level) correctly	✓											
CLO 2 Listen and identify gist and details in conversation, information correctly	✓											
CLO 3 Talk about oneself, preferences, and technology, and give well-organized presentations on selected topics appropriately	✓											
CLO 4 Read and categorize texts for main idea and detail correctly using effective strategies	✓											
CLO 5 Describe things, events, and opinions accurately using grammar at an A2+ CEFR level	✓											
1000011 ภาษาอังกฤษระดับกลาง	✓											
CLO1 Apply vocabulary and grammar (B1 level) in sentences, discourses and standardized tests correctly	✓											
CLO2 Listen to texts at the B1 level and identify the main idea and details correctly	✓											
CLO3 Engage in conversation, opinion, and attitude toward social events on the topic and present the selected topic accurately	✓											
CLO4 Read notifications, activities, and social events for purpose, attitude and detail accurately	✓											

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO5 Write short reports and descriptive and expository essays using grammar at B1 CEFR level correctly	✓											
CLO6 Use English for communication in various contexts purposely	✓											
1000012 ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง	✓											
CLO1 Apply vocabulary and grammar (B1 level) in sentences, discourses and standardized tests correctly	✓											
CLO2 Listen and identify specific information and express opinions appropriately	✓											
CLO3 Speak and produce speeches on specific information and events fluently	✓											
CLO4 Read and identify the main idea and details in texts at the B1 level correctly	✓											
CLO5 Write an essay on specific information and events and review selected topics grammatically correct	✓											
CLO6 Use English for communication in various contexts appropriately following 21st-century skill	✓											
2000010 จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม	✓		✓	✓								
CLO1 อธิบายประวัติความเป็นมา พันธกิจ อัตลักษณ์แนวโน้ม และทิศทางของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมได้อย่างถูกต้อง	✓											
CLO2 เชื่อมโยงแนวคิดตามอัตลักษณ์พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสาเข้ากับสถานการณ์ตามโจทย์กรณีศึกษาได้อย่างถูกต้องและสัมพันธ์กับบริบทในศาสตร์ของตนเอง			✓									
CLO3 แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในการเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมบนพื้นฐานของเกณฑ์การรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของ Rosenberg				✓								
CLO4 เขียนโครงการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองและชุมชนตามกระบวนการวิศวกรสังคมได้ตามหลักการถูกต้อง ครบถ้วน			✓									
CLO5 ปฏิบัติการโครงการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองและชุมชนด้วยกระบวนการวิศวกรสังคมได้อย่างถูกต้องตอบโจทย์ท้องถิ่น			✓									
4000010 เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม	✓	✓	✓									
CLO1 อธิบายหน้าที่ของพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีหลักการ	✓											
CLO2 เลือกใช้เทคนิคการสืบค้นข้อมูลให้ได้ข้อมูลที่เหมาะสมตามที่ต้องการใช้งาน		✓										

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO3 ป้องกันตนเองและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามต่าง ๆ เมื่อใช้อุปกรณ์ สื่อสังคมออนไลน์ หรือบริการดิจิทัลตามสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัลได้		✓										
CLO4 สามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลและข้อมูลสารสนเทศในยุคดิจิทัลได้อย่างมีจรรยาบรรณภายใต้กฎหมาย ICT		✓										
CLO5 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมกับการใช้งาน			✓									
วิชาศึกษาทั่วไปเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)												
1000001 ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1	✓											
CLO1 Apply vocabulary and grammar (A1+) in sentences correctly;	✓											
CLO2 Listen and identify details of daily conversation correctly;	✓											
CLO3 Talk and discuss simple topics of everyday conversations understandably;	✓											
CLO4 Read very short and simple texts and identify purpose and detail correctly;	✓											
CLO5 Write short sentences at the introductory level correctly.	✓											
1000002 ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+	✓											
CLO1 Listen to daily conversations and questions and identify answers correctly; read and identify the main idea of the short expressions and leisure issues correctly;	✓											
CLO2 Engage in conversations and leisure issues; ask and answer questions appropriately;	✓											
CLO3 Write messages and notifications using the highest frequency vocabulary and grammar correctly	✓											
CLO4 Apply vocabulary and grammar at the A2 level in sentences and discourse correctly.	✓											
วิชาศึกษาทั่วไปเลือก												
2000011 ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	✓		✓									
CLO1 อธิบายแนวคิด หลักการ และการพัฒนาแบบยั่งยืนได้ถูกต้องตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	✓											
CLO2 ทำบัญชีรายรับรายจ่ายที่มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและบริบทของสังคมไทยและสังคมโลก			✓									
CLO3 นำเสนอแนวทางการพัฒนาท้องถิ่นได้ถูกต้องตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง			✓									
CLO4 ออกแบบการใช้ชีวิตระดับครอบครัวได้สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง			✓									
2000012 พลเมืองเข้มแข็ง	✓		✓									
CLO1 อธิบายหลักการยอมรับความแตกต่างของบุคคล ความเสมอภาค และความเท่าเทียมได้อย่างถูกต้อง	✓											

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO2 ออกแบบโครงการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาได้ถูกต้องครบถ้วน			✓									
CLO3 ประยุกต์หลักการเคารพสิทธิ และเสรีภาพได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน			✓									
CLO4 ประยุกต์หลักการอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน			✓									
CLO5 ประยุกต์หลักกฎหมาย กฎเกณฑ์ของสังคม และหน้าที่ในฐานะของพลเมืองไทยได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน			✓									
2000013 สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยในการพัฒนาท้องถิ่น	✓		✓									
CLO1 อธิบายความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ ภูมิสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทยได้ถูกต้อง	✓											
CLO2 นำเสนอข้อมูลความหลากหลายและความแตกต่างของลักษณะภูมิสังคมของไทยในชุมชนได้ถูกต้อง			✓									
CLO3 จัดทำสื่อสารสนเทศข้อมูลภูมิสังคมที่ได้มาจากการรวบรวมข้อมูลในชุมชนได้เหมาะสม			✓									
2000014 วัยใส ใจสะอาด	✓		✓									
CLO1 อธิบายหลักการของผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม การทุจริตปราบทุจริตด้วยจิตพอเพียง Active Citizen และหน้าที่พลเมืองได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓											
CLO2 วิเคราะห์ข้อมูลการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะของประชาชนในชุมชนด้านการต่อต้านการทุจริตและคอรัปชั่นได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓									
CLO3 ออกแบบการแก้ปัญหาการทุจริตและคอรัปชั่นในชุมชนจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓									
3000010 ผู้ประกอบการสร้างสรรค์	✓		✓	✓								
CLO1 อธิบายหลักการทำธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ การออกแบบธุรกิจ การตลาดออนไลน์ สารสนเทศ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการลงทุน จริยธรรมผู้ประกอบการ ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓											
CLO2 ออกแบบธุรกิจในด้านการตลาดออนไลน์ การใช้ประโยชน์สารสนเทศ การจัดการ ทรัพยากรมนุษย์ การเงินและ การลงทุน และจริยธรรมผู้ประกอบการให้สอดคล้องกับสถานการณ์ได้เหมาะสม			✓									
CLO3 นำเสนอแนวทางการประกอบธุรกิจได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓									
CLO4 แสดงออกถึงจริยธรรมการเป็นผู้ประกอบการได้ตามหลักจรรยาบรรณผู้ประกอบการ				✓								
4000011 รักษ์เรา รักษ์โลก	✓		✓									
CLO1 อธิบายความหมายของทรัพยากรธรรมชาติ และความหลากหลายทางชีวภาพได้ถูกต้อง	✓											
CLO2 วิเคราะห์สถานการณ์และวิกฤตการณ์ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของประเทศไทยและของโลกได้อย่างถูกต้อง			✓									

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO3 ประยุกต์ใช้หลักจริยธรรมทางสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวันได้เหมาะสม			✓									
CLO4 มีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชนอย่างยั่งยืน			✓									
4000012 การรู้สารสนเทศ	✓	✓	✓	✓								
CLO1 อธิบายการจัดระบบทรัพยากรสารสนเทศในแหล่งสารสนเทศได้ตามหลักการจัดระบบ	✓											
CLO2 เลือกใช้แหล่งสารสนเทศและการให้บริการสารสนเทศที่ถูกต้องตรงกับหลักการทางวิชาการ		✓										
CLO3 สืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหาที่กำหนด		✓										
CLO4 เขียนรายงานอ้างอิงและบรรณานุกรมได้ถูกต้องตามรูปแบบการทำผลงานทางวิชาการ			✓									
CLO5 นำเสนอรายงานด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศได้เหมาะสมกับผู้รับสาร			✓									
CLO6 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓								
4000013 การคิดในศตวรรษที่ 21	✓		✓									
CLO1 อธิบายหลักการคิด 9 ลักษณะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผลได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓											
CLO2 ประยุกต์ใช้การคิด 9 ลักษณะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์และตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผลในสถานการณ์ชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง			✓									
CLO3 นำเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันโดยใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผลได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓									
CLO4 ประยุกต์ใช้หลักการคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ			✓									
1000013 ศิลปะการสื่อสารแบบผู้นำ	✓		✓									
CLO1 อธิบายหลักการ แนวคิด และองค์ประกอบของการสื่อสารได้ถูกต้องตามทฤษฎีการสื่อสาร	✓											
CLO2 สื่อสารภาษาไทยในสถานการณ์ที่กำหนดได้ตามหลัก 7C	✓											
CLO3 นำเสนอข้อมูลด้วยวาจา ลายลักษณ์อักษร และสื่อประสมได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓									
CLO4 ประยุกต์ใช้การพูดอย่างผู้นำในสถานการณ์จำลองได้ตามหลักวิชาการ			✓									
1000014 ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน	✓		✓									
CLO1 Demonstrate proficient English language skills for delivering oral presentations by utilizing appropriate vocabulary, grammar, and pronunciation with clarity and fluency effectively.	✓											

COURSE/CLO		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO2	Employ effective verbal and non-verbal communication techniques, including body language, gestures, and eye contact, to engage and connect with the audience during oral presentations in English skillfully			✓									
CLO3	Utilize visual aids and multimedia tools to enhance the delivery and impact of oral presentations in English, ensuring visual clarity, relevance, and audience engagement appropriately			✓									
CLO4	Evaluate and provide feedback on oral presentations, employing critical thinking skills and appropriate criteria constructively			✓									
1000015 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ		✓		✓									
CLO1	Define, explain, and apply these terms and vocabulary in different situations skillfully	✓											
CLO2	Listen for main ideas and details actively	✓											
CLO3	Summarize the main idea and identify the details from the reading text/passage correctly			✓									
CLO4	Interpret data with charts and graphs proficiently			✓									
CLO5	Communicate opinions and ideas through short presentations with fluency and comprehensibility confidently			✓									
CLO6	Write descriptive paragraphs or essays to express ideas and opinions using correct vocabulary and correct grammar forms/structures effectively			✓									
1000016 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ		✓											
CLO1	Identify the sounds, names of Burmese alphabets, and consonants, and develop basic greeting speaking, reading, writing, and listening skills in Burmese confidently	✓											
CLO2	Describe the characteristics of oneself, name members of the family fluently	✓											
CLO3	Name numbers, count numbers, tell the time and count money in Burmese correctly	✓											
CLO4	Name different kinds of colors, tell about colors they like or dislike, and tell about their favorite color in Burmese eloquently	✓											
CLO5	Tell or ask the price, bargain for a lower price and order food at the restaurant successfully	✓											
CLO6	Read or recite body parts, describe their health problems, buy medicine at the pharmacy, and share them with doctors or hospitals clearly.	✓											

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
1000017 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓			✓								
CLO1 เขียนสัทอักษรภาษาจีนพินอินได้ตามหลักการเขียนที่ถูกต้อง	✓											
CLO2 ออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนพินอิน คำศัพท์ ประโยคภาษาจีนได้ตามหลักการออกเสียงที่ถูกต้อง	✓											
CLO3 สื่อสารภาษาจีนในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์จีน	✓											
CLO4 อธิบายความสำคัญและความเป็นมาของเทศกาลและวัฒนธรรมจีนได้อย่างหลากหลาย	✓											
CLO5 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓								
1000018 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓		✓									
CLO1 ออกเสียงตัวอักษรและสำนวนภาษาญี่ปุ่นได้ถูกต้อง	✓											
CLO2 ประยุกต์ใช้ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักไวยกรณ์			✓									
CLO3 นำเสนอศิลปะและวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างถูกต้อง			✓									
1000019 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓											
CLO1 Identify the sounds, names of Burmese alphabets, and consonants, and develop basic greeting speaking, reading, writing, and listening skills in Burmese confidently	✓											
CLO2 Describe the characteristics of oneself, name members of the family fluently	✓											
CLO3 Name numbers, count numbers, tell the time and count money in Burmese correctly	✓											
CLO4 Name different kinds of colors, tell about colors they like or dislike, and tell about their favorite color in Burmese eloquently	✓											
CLO5 Tell or ask the price, bargain for a lower price, and order food at the restaurant successfully	✓											
CLO6 Read or recite body parts, describe their health problems, buy medicine at the pharmacy, and share them with doctors or hospitals clearly.	✓											
2000015 สมดุลสุข	✓		✓									
CLO1 อธิบายแนวคิดของการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขที่สมดุลทั้งทางกาย อารมณ์ สังคมและจิตวิญญาณได้เหมาะสม	✓											
CLO2 วางแผนการพัฒนาตนเองให้มีทักษะชีวิตตามหลักปรัชญา ศาสนาและจิตวิทยาได้เหมาะสม			✓									
CLO3 เลือกใช้วิธีการจัดการอารมณ์ด้วยหลักสุนทรียศาสตร์ได้เหมาะสม			✓									
CLO4 ประยุกต์ใช้ทักษะชีวิตและสุนทรียศาสตร์เพื่อการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขได้เหมาะสม			✓									
CLO5 พัฒนากรอบแนวคิดเชิงบวกในการดำเนินชีวิตได้เหมาะสม			✓									

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
2000016 กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓									
CLO1 อธิบายหลักกฎหมายทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักกฎหมาย	✓											
CLO2 วิเคราะห์หลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันได้ถูกต้อง			✓									
CLO3 นำเสนอแนวทางป้องกันปัญหาทางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นได้ถูกต้องตามหลักกฎหมาย			✓									
CLO4 สืบค้นข้อมูลกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญหาในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ		✓										
2000017 สมาร์ตไลฟ์	✓		✓	✓								
CLO1 อธิบายการบริหารจัดการเพื่อเพิ่มศักยภาพการทำงานได้ถูกต้อง	✓											
CLO2 ประยุกต์การบริหารจัดการทางการเงินในการทำบัญชีครัวเรือนได้ถูกต้องตามหลักการทำบัญชี			✓									
CLO3 ประยุกต์การบริหารจัดการเวลาในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม			✓									
CLO4 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓								
4000014 ฟิต ฟอร์ เฟิร์ม	✓		✓	✓								
CLO1 อธิบายความหมาย ความสำคัญ ประเภทและประโยชน์ของกิจกรรมทางกาย ได้ตามหลักการ	✓											
CLO2 อธิบายหลักการป้องกันการบาดเจ็บ และการปฐมพยาบาลการบาดเจ็บได้ตามหลักการ	✓											
CLO3 ประยุกต์กิจกรรมทางกายได้เหมาะสมกับความต้องการและสุขภาพของแต่ละบุคคล			✓									
CLO4 ประยุกต์หลักการส่งเสริมโภชนการได้เหมาะสมกับความต้องการและสุขภาพของแต่ละบุคคล			✓									
CLO5 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประเมินกิจกรรมทางกายของตนเองตามหลักการ			✓									
CLO6 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓								
4000015 งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน	✓		✓	✓								
CLO1 อธิบายหลักการทำงานของเครื่องมืองานช่างพื้นฐานได้ถูกต้อง	✓											
CLO2 เลือกใช้เครื่องมือสำหรับงานช่างพื้นฐานได้เหมาะสมกับงาน			✓									
CLO3 ซ่อมอุปกรณ์ไฟฟ้า ประปา และโยธาพื้นฐานได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย			✓									
CLO4 ประดิษฐ์ชิ้นงานจากวัสดุพื้นฐานที่มีประโยชน์ตรงกับความต้องใช้งานภายในบ้าน			✓									
CLO5 ทำงานเป็นทีมและส่งงานตรงตามกำหนดเวลา				✓								

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
หมวดวิชาเฉพาะ												
กลุ่มวิชาแกน												
1551605 ภาษาอังกฤษธุรกิจ 1					✓	✓	✓					
CLO1 ระบุความหมายของคำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษในบริบททางธุรกิจได้					✓							
CLO2 ใช้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษในบริบททางธุรกิจได้						✓						
CLO3 สื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษในบริบททางธุรกิจได้							✓					
CLO4 เขียนข้อความสั้น ๆ (บันทึกช่วยจำ อีเมล ฯลฯ) โดยใช้ภาษาอังกฤษในบริบททางธุรกิจได้						✓						
CLO5 อธิบายวัฒนธรรมทางธุรกิจในที่ทำงานและในบริบททางธุรกิจที่หลากหลายได้					✓							
2562302 กฎหมายธุรกิจ					✓	✓		✓				
CLO1 อธิบายเกี่ยวกับหลักกฎหมายทั่วไป กฎหมายที่เกี่ยวกับองค์กรธุรกิจได้					✓							
CLO2 สามารถจำแนกกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคและป้องกันการค้าที่ไม่เป็นธรรม กฎหมาย890987609789087ล้มละลาย และฟื้นฟูกิจการ การระงับข้อพิพาททางธุรกิจได้อย่างถูกต้อง					✓							
CLO3 สามารถอธิบายความแตกต่างระหว่างกฎหมายว่าด้วยหลักประกันทางธุรกิจ กับกฎหมายเกี่ยวกับการลงทุนได้					✓							
CLO4 สามารถประยุกต์หลักกฎหมายประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยนิติกรรม สัญญา หนี้และเอกเทศสัญญาได้						✓						
CLO5 แสดงให้เห็นถึงมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมที่ควรมี								✓				
3521101 การบัญชีชั้นต้น 1					✓			✓				
CLO1 ให้คำจำกัดความศัพท์ทางการบัญชี อธิบายหลักการบัญชี กรอบแนวคิดสำหรับการรายงานทางการเงิน กฎหมาย วิชาชีพการบัญชี และจริยธรรมของวิชาชีพบัญชีได้					✓							
CLO2 แสดงการบันทึกบัญชีและการจัดทำบัญชีตามหลักการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไปได้อย่างถูกต้อง					✓							
CLO3 นำความรู้ทางการบัญชีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					✓							
CLO4 ปฏิบัติตามจริยธรรม มีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3521102 การบัญชีชั้นต้น 2					✓			✓				
CLO1 ให้คำจำกัดความและยกตัวอย่าง สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ ได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชี					✓							
CLO2 แสดงการจัดทำงบพิสูจน์ยอดเงินฝากธนาคาร คำนวณดอกเบี้ย มูลค่าสินค้าคงเหลือ ค่าเสื่อมราคาค่าความนิยมการบันทึกบัญชี และจัดทำงบการเงินได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชี					✓							

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO3 แสดงการบันทึกบัญชีและจัดทำงบการเงินสำหรับกิจการอุตสาหกรรมได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชี					✓							
CLO4 ปฏิบัติตามจริยธรรม มีวินัยตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3522301 การบัญชีเพื่อการจัดการ					✓	✓		✓				
CLO1 เข้าใจและอธิบายข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการบัญชีเพื่อการจัดการ ได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชี					✓							
CLO2 ประยุกต์ใช้ข้อมูลทางการบัญชีเพื่อวางแผน ควบคุมและตัดสินใจได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชี						✓						
CLO3 ปฏิบัติตามจริยธรรม มีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3531101 การเงินธุรกิจ					✓			✓				
CLO1 บอกบทบาท และหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้บริหารทางการเงินในองค์กรธุรกิจได้อย่างถูกต้องตามหลักการ					✓							
CLO2 อธิบายพื้นฐานแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเงินธุรกิจได้อย่างถูกต้องตามหลักการ					✓							
CLO3 แสดงออกถึงการมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3532201 การภาษีอากรธุรกิจ					✓		✓	✓				
CLO1 บอกหลักเกณฑ์และวิธีการจัดเก็บภาษีแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้องตามประมวลรัษฎากร					✓							
CLO2 อธิบายพื้นฐานแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการภาษีอากรธุรกิจได้อย่างถูกต้องตามประมวลรัษฎากร					✓							
CLO3 เลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางการเงินในการคำนวณภาษีได้อย่างถูกต้องตามหลักการ							✓					
CLO4 แสดงออกถึงการมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3541101 หลักการตลาด					✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายพื้นฐานแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการตลาดและการตลาดดิจิทัลได้อย่างถูกต้องตามหลักการ					✓							
CLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเป็นเครื่องมือทางการตลาดได้อย่างถูกต้อง							✓					
CLO3 แสดงให้เห็นถึงมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3562307 การบริหารการผลิต					✓	✓		✓				
CLO1 อธิบายความสำคัญและหลักการบริหารการผลิตและการบริการได้ถูกต้องตามหลักการบริหารธุรกิจ					✓							
CLO2 ใช้ข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อวางแผนการบริหารการผลิตได้ถูกต้องตามหลักทฤษฎี						✓						
CLO3 เห็นคุณค่าและรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานตรงต่อเวลาและไม่คัดลอกงานผู้อื่น								✓				
3564201 การจัดการเชิงกลยุทธ์					✓	✓	✓	✓				
CLO1 อธิบายแนวคิดการวางแผนเชิงกลยุทธ์ ขอบเขต หน้าที่ ลักษณะ กระบวนการเชิงกลยุทธ์ได้ถูกต้องตามหลักการ					✓							

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO2 การปฏิบัติตามขั้นตอนการวางแผนเชิงกลยุทธ์ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓						
CLO3 นำเสนอแนวทางการจัดการเชิงกลยุทธ์ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการและสอดคล้องกับสถานการณ์							✓					
CLO4 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตามจริยธรรม คุณธรรมของการเป็นผู้ประกอบการ								✓				
3592101 เศรษฐศาสตร์จุลภาค					✓	✓		✓				
CLO1 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีด้านเศรษฐศาสตร์จุลภาคได้อย่างถูกต้องตามหลักทฤษฎี					✓							
CLO2 บอกพฤติกรรมทางเศรษฐกิจของมนุษย์ในระดับบุคคลและองค์การโดยใช้แนวคิดและทฤษฎีด้านเศรษฐศาสตร์จุลภาคได้อย่างถูกต้องตามหลักการ					✓							
CLO3 นำความรู้เกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์จุลภาคไปประยุกต์กับการดำเนินชีวิตประจำวันได้						✓						
CLO4 แสดงให้เห็นถึงมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3592102 เศรษฐศาสตร์มหภาค					✓	✓		✓				
CLO1 อธิบายพื้นฐานแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์มหภาคได้อย่างถูกต้องตามทฤษฎี					✓							
CLO2 บอกถึงแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจของประเทศ รวมถึงผลกระทบทางเศรษฐกิจที่มีต่อการดำเนินชีวิตและธุรกิจได้อย่างถูกต้องตามหลักการ					✓							
CLO3 นำความรู้ทางเศรษฐกิจ ไปประยุกต์กับการดำเนินชีวิตและธุรกิจได้						✓						
CLO4 แสดงให้เห็นถึงมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริตมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3632105 โลจิสติกส์และธุรกิจระหว่างประเทศเบื้องต้น					✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายหลักการ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโลจิสติกส์ การขนส่ง และธุรกิจระหว่างประเทศได้อย่างถูกต้องตามหลักการ					✓							
CLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับโลจิสติกส์ได้อย่างถูกต้องตามหลักการ							✓					
CLO3 แสดงออกถึงการมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม								✓				
3651401 การจัดการทรัพยากรมนุษย์					✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายแนวคิดการจัดการทรัพยากรมนุษย์ได้ถูกต้องตามหลักการ					✓							
CLO2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในงานด้านการจัดการทรัพยากรมนุษย์ได้อย่างถูกต้อง							✓					
CLO3 ปฏิบัติตามกติกาของสังคม ทำงานร่วมกับผู้อื่นตามหลักการด้านการจัดการทรัพยากรมนุษย์								✓				

Course/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ												
3601110 ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล					✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายแนวคิด ทฤษฎีของการเป็นผู้ประกอบการได้ตามหลักทฤษฎี					✓	✓	✓	✓				
CLO2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและข้อมูลทางธุรกิจในการประกอบธุรกิจได้ตามสภาวการณ์					✓	✓	✓	✓				
CLO3 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานตรงต่อเวลาตามเงื่อนไขที่รายวิชากำหนด					✓	✓	✓	✓				
3562501 สถิติธุรกิจ												
CLO1 อธิบายพื้นฐานเกี่ยวกับสถิติ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและโปรแกรมออนไลน์สำหรับงานทางสถิติ ได้ถูกต้องตามหลักการทางสถิติ					✓		✓					
CLO2 ประยุกต์ใช้หลักการทางสถิติกับการวิจัยให้สอดคล้องกับสถานการณ์						✓	✓					
CLO3 แปลผลทางสถิติ นำเสนอข้อมูลที่ถูกต้องตามหลักการทางสถิติ							✓					
3201101 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต									✓			
CLO1 อธิบายพื้นฐานการเล่นเกม เกมประเภทต่าง ๆ การแข่งขันเกม ความเป็นมาของการแข่งขันอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			
CLO2 ยกตัวอย่างการหารายได้และอาชีพในธุรกิจอีสปอร์ต สภาวะและแนวโน้มธุรกิจอีสปอร์ต ได้สอดคล้องกับสถานการณ์									✓			
CLO3 อภิปรายประโยชน์ของธุรกิจอีสปอร์ต และผลกระทบจากเกมและอีสปอร์ตในสังคมสมัยใหม่ ได้อย่างเหมาะสมในแนวทางที่ส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างสรรค์									✓			
CLO4 เข้าร่วมชั้นเรียนและกิจกรรมตรงเวลาตามที่รายวิชากำหนด									✓			
3203100 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต										✓		
CLO1 เขียนคำศัพท์ด้านเกมและอีสปอร์ตได้ตามหลักการเขียนที่ถูกต้อง										✓		
CLO2 ออกเสียงคำศัพท์ด้านเกมและอีสปอร์ต การสนทนาภาษาอังกฤษในงานอาชีพ ได้ตามหลักการออกเสียงที่ถูกต้อง										✓		
CLO3 นำเสนอข้อมูลและสื่อสารภาษาอังกฤษในงานอาชีพได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์										✓		
CLO4 บูรณาการองค์ความรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างสร้างสรรค์										✓		
3201102 การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต									✓			
CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานของจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต การบริหารเวลา หน้าที่ของผู้จัดการและโค้ช ได้อย่างถูกต้องตามหลักการ									✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้เทคนิคและกลวิธีในการฝึก เพื่อพัฒนาทักษะอีสปอร์ตต่าง ๆ การออกกำลังกาย โดยการฝึกปฏิบัติอย่างมีวินัยตาม									✓			

Course/CLO		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
	ตารางเวลาฝึกซ้อมที่กำหนด												
CLO3	วางแผนการสร้างทีม การจัดการนักกีฬา โดยใช้กลยุทธ์ทางจิตวิทยา และพัฒนาบุคลิกภาพนักกีฬาอีสปอร์ต ได้อย่างเหมาะสม									✓			
CLO4	ประพฤติตนมีน้ำใจนักกีฬา ควบคุมอารมณ์ มีความเป็นมืออาชีพ ตามกฎกติกาการแข่งขันและจรรยาบรรณของการเป็นนักกีฬา									✓			
3201103 จิตวิทยานักกีฬาอีสปอร์ต										✓			
CLO1	อธิบายความหมายและความสำคัญของจิตวิทยาและการจัดการความเครียด องค์ประกอบและปัจจัยของพฤติกรรมมนุษย์ ธรรมชาติพัฒนาการของมนุษย์ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			
CLO2	ให้เหตุผลอธิบายกระบวนการทางจิตวิทยาและปัจจัยทางพฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพ ความเจ็บป่วย และการดูแลสุขภาพ ได้สอดคล้องกับสถานการณ์									✓			
CLO3	เลือกวิธีการปรับตัวที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาตน มนุษยสัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม การรู้จักตนเองและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม									✓			
CLO4	ประยุกต์จิตวิทยาและวิธีการในการจัดการความเครียดจากการฝึกซ้อมและแข่งขัน เพื่อการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข									✓			
3201201 การพากย์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ต										✓	✓		
CLO1	อธิบายหลักและศิลปะการใช้ภาษา หลักการเล่าเรื่อง กระบวนการพากย์ในธุรกิจอีสปอร์ต ได้อย่างถูกต้องตามหลักการสื่อสาร									✓	✓		
CLO2	วางแผนการนำเสนอ การสร้างบุคลิกภาพในการพากย์ แนวทางการพากย์ ได้อย่างสร้างสรรค์									✓	✓		
CLO3	ประยุกต์ศิลปะการใช้ภาษาเพื่อการพากย์และการเล่าเรื่องได้เหมาะสมกับสถานการณ์									✓	✓		
CLO4	นำเสนอการพากย์อีสปอร์ตอย่างมีจรรยาบรรณและความรับผิดชอบต่อสังคม									✓	✓		
3201202 เกมสตรีมมิง										✓	✓		
CLO1	อธิบายวิวัฒนาการของสื่อสู่ยุคดิจิทัล โครงสร้างและคุณลักษณะของสื่อสตรีมมิง ได้อย่างถูกต้องตามหลักการสื่อสาร									✓	✓		
CLO2	เลือกรูปแบบและองค์ประกอบของการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อสตรีมมิง และแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในการสตรีมมิงเกมได้อย่างเหมาะสม									✓	✓		
CLO3	ทำการสตรีมมิงดิจิทัลคอนเทนต์เกมผ่านแพลตฟอร์ม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ									✓	✓		
CLO4	ประพฤติตนในการสตรีมมิงเกมอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสม ไม่ใช้คำพูดหรือกิริยาก้าวร้าวรุนแรง									✓	✓		
3201203 การผลิตดิจิทัลคอนเทนต์										✓	✓		
CLO1	อธิบายแนวคิดการผลิตคอนเทนต์และสื่อดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต กระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล การสื่อสารแนวคิด การวางองค์ประกอบรูปแบบกราฟิกส์และวิดีโอ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓		
CLO2	ใช้โปรแกรมประยุกต์สำหรับการผลิตดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ต อย่างเหมาะสมตามที่ต้องการใช้งาน									✓	✓		

Course/CLO		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO3	ประยุกต์เทคนิคการสร้างคอนเทนต์ทั้งในรูปแบบกราฟิกส์และวิดีโอได้อย่างมีประสิทธิภาพ									✓	✓		
CLO4	เลือกชนิดของคอนเทนต์กับสื่อและช่องทางในการสร้างสรรค์ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์และความบันเทิง ได้อย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในธุรกิจอีสปอร์ต									✓	✓		
CLO5	สร้างคอนเทนต์ดิจิทัลตามหลักจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมายด้านดิจิทัล									✓	✓		
3202101 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต										✓	✓		
CLO1	อธิบายความหมายของเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีบล็อกเชนกับอีสปอร์ต ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓		
CLO2	เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีบล็อกเชนกับอีสปอร์ต ได้เหมาะสมกับงาน									✓	✓		
CLO3	ป้องกันตนเองและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามต่าง ๆ ตามสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัลได้									✓	✓		
CLO4	สามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีบล็อกเชนกับอีสปอร์ต ได้อย่างมีจรรยาบรรณ ภายใต้กฎหมาย ICT ได้อย่างถูกต้องตามหลักการ									✓	✓		
CLO5	ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีบล็อกเชนกับอีสปอร์ต ได้อย่างเหมาะสมกับการใช้งาน									✓	✓		
3202102 การจัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและการจัดการอีเวนต์											✓	✓	✓
CLO1	อธิบายหลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการอีเวนต์ หน้าที่ของผู้ประสานงานอีเวนต์ ระเบียบและข้อบังคับในการจัดอีเวนต์และการแข่งขันอีสปอร์ต ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ										✓	✓	✓
CLO2	จัดงานอีเวนต์เกมหรือการแข่งขันอีสปอร์ตโดยการปฏิบัติจริง การเตรียมสถานที่ดำเนินการ กิจกรรมและเครื่องมือการตลาด ได้อย่างสร้างสรรค์										✓	✓	✓
CLO3	ประยุกต์ใช้กลยุทธ์การจัดการอีเวนต์ งบประมาณและการเงิน ได้อย่างเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางธุรกิจเกมและธุรกิจอีสปอร์ต										✓	✓	✓
CLO4	จัดการบุคลากร ประสานงาน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ										✓	✓	✓
CLO5	ประพฤติตามระเบียบข้อบังคับของการแข่งขันอีสปอร์ตตามหลักอาชีพอีสปอร์ต										✓	✓	✓
3202103 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต										✓			✓
CLO1	สามารถวิเคราะห์และอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			✓
CLO2	เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการกำหนดกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลได้เหมาะสมกับงาน									✓			✓
CLO3	ประยุกต์ใช้กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลทางธุรกิจเกมและธุรกิจอีสปอร์ต ได้เหมาะสมกับสถานการณ์									✓			✓
CLO4	ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลเพื่อนำเสนอแนวทางการแก้ไขกฎหมายที่เป็นปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			✓

Course/CLO		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
3203101 การลงทุนและการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ต										✓			
CLO1	สามารถวิเคราะห์และประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับการลงทุนและการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			
CLO2	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการลงทุนและการจัดทำแผนธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			
CLO3	นำเสนอแนวทางป้องกันปัญหาทางกฎหมายที่จะเกิดขึ้นด้วยวาจา ลายลักษณ์อักษร ได้ถูกต้องตามหลักกฎหมาย									✓			
CLO4	ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลเพื่อนำเสนอแนวทางการแก้ไขกฎหมายที่เป็นปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม									✓			
2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน													
3203201 โครงงานสำหรับธุรกิจอีสปอร์ต										✓		✓	✓
CLO1	อธิบายหลักการสำคัญสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓		✓	✓
CLO2	ปฏิบัติโครงงานธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓		✓	✓
CLO3	สื่อสารและนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักการสื่อสาร									✓		✓	✓
CLO4	แสดงออกถึงการมีเจตคติด้านการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล การรับฟัง ความคิดเห็น รับผิดชอบ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เหมาะสมกับสถานการณ์									✓		✓	✓
3202104 การวิจัยเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต										✓		✓	✓
CLO1	สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ งานวิจัยและประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับวิธีวิทยาการวิจัย ทางการศึกษา กระบวนการวิจัย มาใช้ในการออกแบบการวิจัย สร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการ การเขียนเค้าโครงการวิจัย รายงานการวิจัยและการเผยแพร่ผลการวิจัยได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓		✓	✓
CLO2	สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อในการสืบค้นและสามารถใช้ โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติในการวิเคราะห์									✓		✓	✓
CLO3	มีจรรยาบรรณนักวิจัย มีความรับผิดชอบต่อการทำวิจัย ไม่ละเมิดผลงานหรือลิขสิทธิ์ของผู้อื่น และเคารพสิทธิของประชากรหรือกลุ่มตัวอย่างที่ทำวิจัย									✓		✓	✓
3202105 สัมมนาทางธุรกิจอีสปอร์ต										✓		✓	✓
CLO1	สืบค้นงานวิจัยทางธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓		✓	✓
CLO2	สื่อสารและนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓		✓	✓
CLO3	แสดงออกถึงการมีเจตคติทางธุรกิจอีสปอร์ตด้านการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล การรับฟังความคิดเห็น และความรับผิดชอบ									✓		✓	✓

Course/CLO		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
	ได้เหมาะสมกับสถานการณ์												
3202106 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์										✓			
CLO1	อธิบายความหมายภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ กระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากผู้ไม่ประสงค์ดีได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			
CLO2	วิเคราะห์ภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ และนำเสนอกระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากผู้ไม่ประสงค์ดีได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			
CLO3	นำเสนอแนวทางการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม									✓			
CLO4	ปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพ กฎหมายเพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ									✓			
3202107 การจัดการทีมและผู้ร่วมทีมกีฬาอีสปอร์ต										✓	✓		✓
CLO1	อธิบายบทบาทของนักกีฬาอีสปอร์ต ผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต ผู้จัดการทีมกีฬาอีสปอร์ต ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓		✓
CLO2	นำเสนอการจัดการ, กลยุทธ์ของทีม รูปแบบการเล่นได้ตามหลักวิชาการกีฬาอีสปอร์ตได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓		✓
CLO3	สร้างทีมนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับชาติ									✓	✓		✓
CLO4	ปฏิบัติตนในการสื่อสารกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ									✓	✓		✓
3202108 การส่งเสริมสุขภาพนักกีฬาอีสปอร์ต										✓			✓
CLO1	อธิบายความหมาย ความสำคัญ ประเภทและประโยชน์ของกิจกรรมทางกาย ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			✓
CLO2	ปฏิบัติกิจกรรมทางกายได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการกับความต้องการและสุขภาพของตนเอง									✓			✓
CLO3	ปฏิบัติตามหลักการส่งเสริมโภชนาการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการกับตนเอง									✓			✓
CLO4	ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประเมินกิจกรรมทางกายของตนเองได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			✓
CLO5	เห็นคุณค่าของของกิจกรรมทางกายที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพของตนเอง									✓			✓
3202109 การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ตขั้นสูง										✓	✓	✓	✓
CLO1	อธิบาย เกมที่ใช้ในการแข่งขัน เทคนิคการเล่น การวางกลยุทธ์ที่สร้างความได้เปรียบให้ทีม สภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การวางแผนวิเคราะห์การแข่งขันได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓	✓	✓
CLO2	ประยุกต์ใช้เทคนิคและกลวิธีในการฝึก การวางแผนวิเคราะห์การแข่งขัน การสื่อสารและการพูดโน้มน้าวใจ บริหารจัดการเวลาฝึกซ้อมได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓	✓	✓

Course/CLO		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
CLO3	วางแผนการสร้างทีม การจัดการนักกีฬา โดยใช้กลยุทธ์ทางจิตวิทยา ความฉลาดทางอารมณ์ และพัฒนาบุคลิกภาพนักกีฬาอีสปอร์ต ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓	✓	✓
CLO4	ประพฤติตนมีน้ำใจนักกีฬา ควบคุมอารมณ์ ความรับผิดชอบ อดทนต่อการทำงานในอาชีพ กล้าตัดสินใจ รักการทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบต่อสังคม									✓	✓	✓	✓
3202110 ผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ต										✓			✓
CLO1	อธิบายหลักการทำธุรกิจดิจิทัล การเป็นผู้ประกอบธุรกิจดิจิทัล วิเคราะห์และประเมินโอกาสทางธุรกิจ การศึกษาความเป็นไปได้ จริยธรรมผู้ประกอบการ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			✓
CLO2	ออกแบบการวางแผนธุรกิจอีสปอร์ต ได้เหมาะสมกับสถานการณ์									✓			✓
CLO3	นำเสนอแผนธุรกิจอีสปอร์ต แนวทางการพัฒนาธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ									✓			✓
CLO4	แสดงออกถึงจริยธรรมการเป็นผู้ประกอบธุรกิจดิจิทัลได้ตามหลักจรรยาบรรณผู้ประกอบการ									✓			✓
3202111 การจัดการคลังข้อมูลและเหมืองข้อมูล										✓		✓	✓
CLO1	อธิบายหลักการคลังข้อมูลและเหมืองข้อมูล ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓		✓	✓
CLO2	เลือกใช้คลังข้อมูลและเหมืองข้อมูลวางแผนทางการตลาดธุรกิจอีสปอร์ตได้เหมาะสมกับสถานการณ์									✓		✓	✓
CLO3	นำเสนอแผนทางการตลาดของธุรกิจอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ									✓		✓	✓
CLO4	แสดงออกถึงจริยธรรมการเป็นผู้ประกอบธุรกิจดิจิทัลได้ตามหลักจรรยาบรรณผู้ประกอบการ									✓		✓	✓
3202112 ธุรกิจอัจฉริยะ										✓	✓		✓
CLO1	อธิบายระบบธุรกิจอัจฉริยะ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓		✓
CLO2	เลือกใช้ระบบธุรกิจอัจฉริยะได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓		✓
CLO3	นำเสนอระบบธุรกิจอัจฉริยะได้อย่างมีประสิทธิภาพ									✓	✓		✓
CLO4	ประยุกต์ใช้ข้อมูลระบบธุรกิจอัจฉริยะได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓	✓		✓
3202113 กลยุทธ์สร้างความต่างด้วยพลังแห่งท้องถิ่น										✓			✓
CLO1	อธิบายหลักการสร้างคุณค่าของแบรนด์ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ									✓			✓
CLO2	ออกแบบคุณค่าของแบรนด์ อย่างเหมาะสมตามที่ต้องการใช้งาน									✓			✓
CLO3	นำเสนอแผนทางการตลาดเพื่อสร้างคุณค่าของแบรนด์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ									✓			✓
CLO4	พัฒนานวัตกรรมท้องถิ่น อย่างเหมาะสมตามที่ต้องการใช้งาน									✓			✓

Course/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12
แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ												
3203303 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต										✓	✓	✓
CLO1 สามารถประยุกต์องค์ความรู้ และประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติการ ระหว่างเรียนมาใช้ในการฝึกปฏิบัติตามสมรรถนะได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ										✓	✓	✓
CLO2 มีความอดทน สู้งาน เป็นวิศวกรสังคม สามารถปรับตัวได้ทุกสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงในสังคมพหุวัฒนธรรม มุ่งพัฒนาตนเอง										✓	✓	✓
CLO3 มีบุคลิกภาพที่ดี ปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ใฝ่เรียนรู้ และทำงานร่วมกับผู้อื่น										✓	✓	✓
3204304 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านธุรกิจอีสปอร์ต										✓	✓	✓
CLO1 สามารถประยุกต์องค์ความรู้ และประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติการ ระหว่างเรียนมาใช้ในการฝึกปฏิบัติตามสมรรถนะได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ										✓	✓	✓
CLO2 มีความอดทน สู้งาน เป็นวิศวกรสังคม สามารถปรับตัวได้ทุกสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงในสังคมพหุวัฒนธรรม มุ่งพัฒนาตนเอง										✓	✓	✓
CLO3 มีบุคลิกภาพที่ดี ปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ใฝ่เรียนรู้ และทำงานร่วมกับผู้อื่น										✓	✓	✓
แผนสหกิจศึกษา										✓	✓	✓
3203305 การเตรียมสหกิจศึกษาเพื่อธุรกิจอีสปอร์ต										✓	✓	✓
CLO1 อธิบายหลักการ แนวคิด กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ตลอดจนระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง										✓	✓	✓
CLO2 อธิบายความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการไปปฏิบัติงานในสถานประกอบการ										✓	✓	✓
CLO3 ใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และเทคโนโลยีการสื่อสาร ในการรายงานในรูปแบบเล่มรายงานและการนำเสนอแบบปากเปล่าเพื่อถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการได้ตามหลักการสื่อสาร										✓	✓	✓
CLO4 ใช้หลักการการบริหารธุรกิจ เพื่อใช้สำหรับ การทำงานและการแก้ปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติงาน										✓	✓	✓
CLO5 รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ตรงต่อเวลา และรายงานผลการปฏิบัติงานตามความเป็นจริง										✓	✓	✓
3204306 สหกิจศึกษาเพื่อธุรกิจอีสปอร์ต										✓	✓	✓
CLO1 สามารถประยุกต์องค์ความรู้ แก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการทำงานโดยใช้ศาสตร์การบริหารธุรกิจได้อย่างเป็นระบบ และพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน										✓	✓	✓
CLO2 ใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และเทคโนโลยีดิจิทัล ในการรายงานผลการฝึกงานหลังจากสิ้นสุดระยะเวลาฝึกงานในรูปแบบเล่มรายงาน และการนำเสนอแบบปากเปล่า เพื่อถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการได้ตามหลักการสื่อสาร										✓	✓	✓
CLO3 มีบุคลิกภาพที่ดี ปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมตามหลักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ใฝ่เรียนรู้ และทำงานร่วมกับผู้อื่น										✓	✓	✓