



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

CGE 202	กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต (Law and Ethics for Game and Esport)	3 (3-0-6)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	2/2567	
กลุ่ม	821, 822	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.มนตรี อินทโชติ	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.มนตรี อินทโชติ	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	1 มกราคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อศึกษาความหมาย คุณค่า และสภาพทางจริยธรรม และกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เกม และอีสปอร์ต
- 2) เพื่อศึกษาประวัติ ปรัชญา และประเพณีทรัพย์สินทางปัญญา
- 3) เพื่อศึกษาปัญหา และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมของผู้ผลิต ผู้พัฒนา และผู้ใช้สื่อ
- 4) เพื่อรวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์จริยธรรม และกฎหมายที่เหมาะสม ด้านคอมพิวเตอร์ เกม และอีสปอร์ต

1. คำอธิบายรายวิชา

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดเกี่ยวกับเทคโนโลยี การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล จรรยาบรรณในการพัฒนาสื่อ จรรยาบรรณการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

Law relating to games and esports, law relating to computer crime in violation, intellectual property violation, personal information and privacy protection, ethics in media development, ethics in using technology.

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☒ e-mail : montri@rsu.ac.th

☐ Facebook :

☐ Line :

☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม	• สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม • สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมในระหว่างที่ทำโครงการโดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้นความรับผิดชอบต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ ต่อหน้าที่ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน และความไม่ละโมภ	• สังเกตพฤติกรรม การส่งงานจะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษา รับผิดชอบต่องาน สามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่นและมีความตรงต่อเวลา
1.5	เคารพกฎระเบียบและ	• สอดแทรกเนื้อหาด้านการเคารพ	• สังเกตพฤติกรรม

	ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม	กฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม	การส่งงานจะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลาเพื่อฝึกให้นักศึกษารับผิดชอบต่องานสามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่นและมีความตรงต่อเวลา
--	-----------------------------------	---	---

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์	- สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมและการฝึกภาคปฏิบัติ - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินจากการสอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบ
2.3	สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา	- สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมและการฝึกภาคปฏิบัติ - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินจากการสอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบ

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ	สอนแบบบรรยายและถามตอบ มอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดีและอย่างเป็นระบบ	- ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากการ

			สอบกลางภาคและปลายภาค
3.4	สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพได้อย่างเหมาะสม	• สอนแบบบรรยาย ถามตอบ • มอบหมายงาน	• สังเกตพฤติกรรม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ	• สอนแบบบรรยายถามตอบ • สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน	• สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา • ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย
4.4	มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่ม	• สอนแบบบรรยายถามตอบ • สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน	• สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา • ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.2	มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงาน	• บรรยาย แนะนำการใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเอง • แนะนำการใช้งาน ซอฟต์แวร์	• สังเกตพฤติกรรม • ประเมินและให้คะแนนโครงงานงาน

		ฮาร์ดแวร์ และเครื่องมือต่างๆ ใน ออกแบบเกม	
		● มอบหมายให้ทำโครงการ	
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดย เลือกใช้รูปแบบและวิธีการ ที่เหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วย ตนเอง จาก Website สื่อการสอน e- Learning และทำรายงาน โดยเน้น การอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่า เชื่อถือ	● ประเมินและให้ คะแนนงานและการ นำเสนอ
5.4	สามารถใช้สารสนเทศและ เทคโนโลยีสื่อสรค์อย่าง เหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วย ตนเอง จาก Website สื่อการสอน e- Learning และทำรายงาน โดยเน้น การอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่า เชื่อถือ	● ประเมินและให้ คะแนนงานและการ นำเสนอ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ แนวการสอน และการวัดผล	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
2	ภาพรวมอุตสาหกรรมเกม และอีสปอร์ต	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
3	- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ กฎหมายและจริยธรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยี สารสนเทศ - ความหมายกฎหมายและ จริยธรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยี สารสนเทศ - ความสำคัญของการศึกษา กฎหมายและจริยธรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยี สารสนเทศ	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
4	พ.ร.บ การกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ และ กรณีศึกษา (ฉบับที่ 1: 2550)	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ
5	พ.ร.บ การกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ และ กรณีศึกษา (ฉบับที่ 1: 2560)	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ
6	กรณีศึกษา พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ
7-8	กรณีศึกษา กฎระเบียบ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศของไทยและต่างประเทศที่ควรรู้	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ
9-10	กรณีศึกษา: กฎระเบียบ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต ที่ควรรู้	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies		ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ
11	พ.ร.บ ว่าด้วยธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และกรณีศึกษา	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ
12	พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ
13	พ.ร.บ ว่าด้วยธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ 2562 (ฉบับที่ 3)	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ
14-15	การวางแผนปฏิบัติการค้นคว้าจรรยาบรรณ	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ, วิทยากรรับเชิญ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	จริยธรรม และกฎระเบียบ จากสมาคม องค์กรภาครัฐ และเอกชนที่เกี่ยวข้อง	- Class Discussion โดยใช้ Case studies		
16	การสรุปและรายงานผล การศึกษา	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies		
รวม			45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.1, 2.4, 3.1, 3.4	สอบปลายภาค	17	40%
1.2, 1.5, 1.7, 2.1, 2.4, 2.6, 2.8, 4.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน การทดสอบ ย่อย	ทุกสัปดาห์	10%
3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.6, 5.4	วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอ Project การทำงานกลุ่มและผลงาน	16	50%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- สราวุธ ปิตียาศักดิ์ (2561) คำอธิบายพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 พร้อมด้วยประกาศกระทรวงที่เกี่ยวข้อง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2561.

- Quinn, M. (2016) Ethics for the information age, 7th Edition. Pearson.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- PowerPoint ประกอบคำบรรยายการสอน

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสะท้อนคิดจากการตอบคำถามของผู้เรียน
- การตอบแบบสอบถามประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การสังเกตการตอบคำถามของอาจารย์ผู้สอน

3. การปรับปรุงการสอน

- การจัดทำคลังข้อมูลเอกสารการสอนแบบ e-learning ให้นักศึกษาได้อ่านทบทวนหรือฟังบรรยายซ้ำ
- จัดทำ Facebook Group ให้นักศึกษาเข้ามาซักถามข้อสงสัยและร่วมกันตอบคำถามจากอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☒ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☐ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☐ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ.....
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 2 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและการปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา