



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

CGE 201	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต (Introduction to Game and Esport)	3 (3-0-6)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	821 วันจันทร์ 09.00 – 12.00 น. 822 วันจันทร์ 12.00 – 15.00 น.	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.มนตรี อินทโชติ	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.มนตรี อินทโชติ	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	9 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงขั้นตอนการสร้าง การผลิต การขาย และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการขายของธุรกิจเกมในปัจจุบัน
- 2) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
- 3) เพื่อสร้างกระบวนการคิด วิเคราะห์ วางแผน และพัฒนาเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

1. คำอธิบายรายวิชา

ความหมายของเกม วิดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

Meaning of the game, video games, game history the current form of game business, production, sales, and advertising both In Thailand and abroad. Business-related concepts Game and Esport.

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 เน้นความรับผิดชอบต่อ งาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ ต่อหน้าที่ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน และความไม่ละโมภ	• สังเกตพฤติกรรม การส่งงานจะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษา รับผิดชอบต่องาน สามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่นและมีความตรงต่อเวลา
1.5	เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร	• สอดแทรกเนื้อหาด้านการเคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของ	• สังเกตพฤติกรรม การส่งงานจะต้อง

	และสังคม	องค์กรและสังคม	เป็นไปตาม กำหนดเวลา เพื่อฝึก ให้นักศึกษา รับผิดชอบต่องาน สามารถทำงาน ร่วมกัน กับผู้อื่นและ มีความตรงต่อเวลา
--	----------	----------------	---

2. ความรู้

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

3. ทักษะทางปัญญา

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

			ปลายภาค
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 ฮาร์ดแวร์ และเครื่องมือต่างๆ ใน	- สังเกตพฤติกรรม - ประเมินและให้คะแนนโครงงานงาน

		ออกแบบเกม ● มอบหมายให้ทำโครงการ	
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
5.4	สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสรค์อย่างเหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา วัตถุประสงค์ แนวการสอน และการวัดผล	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
2	ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - Class Discussion โดยใช้ Case studies	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
3	ประวัติความเป็นมาของเกม วิดีโอเกม และรูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
4	วงจรในการสร้าง การจัดจำหน่าย การโฆษณาและการให้บริการเกม จากอดีตจนถึงปัจจุบัน	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
5	แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
6	ทิศทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยและ	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	ต่างประเทศ	วิเคราะห์วิจารณ์		
7	รายงานอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ทั้ง อดีต ปัจจุบัน และในอนาคต	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
8	หยุดพักกลางภาคเรียน			
9	วางแผนการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์		ผศ.มนตรี อินทโชติ
10	ประชุมอัปเดตการทำงาน ของแต่ละทีมงาน - จัดทำแผนงาน และการ จัดทำสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ การแข่งขันอีสปอร์ต - การจัดทำระบบรับสมัคร การเก็บข้อมูล หลักฐานจาก ผู้สมัคร และสถิติการแข่งขัน - การจัดทำข้อมูลรายละเอียด กติกาการแข่งขัน	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์		ผศ.มนตรี อินทโชติ
11	การตลาดและการ ประชาสัมพันธ์งานแข่งอีสปอร์ต - ประชุมอัปเดตการทำงาน ของแต่ละทีม - รายงานการทำงาน ทีม ประชาสัมพันธ์ ทีมจัดการ แข่งขัน - การจัดทำสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ตามช่องทาง สื่อสารต่าง ๆ	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
12	- การบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต - ประชุมอัปเดตการทำงาน ของแต่ละทีมงาน * สรุปจำนวนผู้สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	* การแบ่งสายการแข่งขัน * การกำหนดรูปแบบ วัน-เวลา ในการแข่งขัน			
13	การดำเนินการจัดการแข่งขัน อีสปอร์ต - การบรรยายและการ ถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ต - ทีมนักพากย์ - ทีมถ่ายทอดสด - ทีมกรรมการ และควบคุม การแข่งขัน	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
14	- การดำเนินการจัดการแข่งขัน อีสปอร์ต - ประชุมอำนวยการ	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
15	- การดำเนินการจัดการแข่งขัน อีสปอร์ต - ประชุมอำนวยการ	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์	3	ผศ.มนตรี อินทโชติ
16	การสรุปและประเมินผลการ จัดการแข่งขัน	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ให้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์วิจารณ์		ผศ.มนตรี อินทโชติ
รวม			45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.2, 1.5, 1.7, 2.1, 2.4, 2.6, 2.8, 4.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน การทดสอบ ย่อย	ทุกสัปดาห์	20%
2.1, 2.4, 3.1, 3.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.6, 5.4	โครงการกลุ่ม	8	30%
2.1, 2.4, 3.1, 3.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.6, 5.4	โครงการกลุ่ม	16	50%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

-

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- PowerPoint ประกอบคำบรรยายการสอน

- NFHS Learning Center (National Federation of State High School Associations)

URL: <https://nfhslearn.com/courses/introduction-to-esports>

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ทรูปลูกปัญญา: บทความเกี่ยวกับอีสปอร์ต

URL: <https://www.truelookpanya.com/>

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