

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต
วิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา	วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

DIT 107 การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์
(Creative Thinking and Writing)

1.2 จำนวนหน่วยกิต

3 (3-0-6) หน่วยกิต

1.3 หลักสูตรที่ใช้รายวิชานี้

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ

1.3.1 ประเภทของรายวิชา

วิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ

1.4 ผู้สอนผู้รับผิดชอบรายวิชาและผู้สอนผู้สอน

ผู้สอนผู้รับผิดชอบรายวิชา และผู้สอนกลุ่ม 801, 802 คือ ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร

1.5 ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2568 ชั้นปีที่ 2

1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite)

ไม่มี

1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อม (co-requisites)

ไม่มี

1.8 สถานที่เรียน

ห้อง 11-702 อาคารรัตนคุณากร มหาวิทยาลัยรังสิต

1.9 วันที่จัดทำรายละเอียดของรายวิชา หรือวันที่มีการปรับปรุงครั้งล่าสุด

วันที่ 16 สิงหาคม 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

หลังจากเรียนจบรายวิชาแล้ว นักศึกษาจะสามารถ

1. เข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์อารมณ์ร่วมในชิ้นงาน
2. มีองค์ความรู้เกี่ยวกับวิธีการต่าง ๆ ในการสร้างการคิดเชิงสร้างสรรค์ และวิจารณ์
3. ทราบถึงหลักและแนวคิดเบื้องต้นของเทคนิคความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงบวก นวัตกรรมความคิด กระบวนการคิด การคิดนอกกรอบ
4. เข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับแผนที่ความคิด เครื่องมือช่วยในการจับประเด็น เทคนิคการคิดแบบตั้งคำถาม การระดมสมอง
5. ทราบหลักและกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ความคิดแบบทฤษฎีหมวกหกใบ กลยุทธ์ในการคิด วงจรการปฏิบัติงาน พี-ดี-ซี-เอ
6. อธิบายกระบวนการการพัฒนาเรื่องราว การฝึกเขียนเรื่องราว การเล่าเรื่องราวจากสตอรี่บอร์ด

2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพิ่มกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการการออกแบบเกม
- เพิ่มกระบวนการเรียนการสอนแบบสัมมนาในบางบทเรียน

หมวดที่ 3 ส่วนประกอบของรายวิชา

3.1 คำอธิบายรายวิชา

การสร้างสรรค์อารมณ์ร่วมในชิ้นงาน วิธีการต่าง ๆ ในการสร้างการคิดเชิงสร้างสรรค์ และวิจารณ์ เทคนิคความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงบวก นวัตกรรมความคิด กระบวนการคิด การคิดนอกกรอบ แผนที่ความคิด เครื่องมือช่วยในการจับประเด็น เทคนิคการคิดแบบตั้งคำถาม การระดมสมอง การใช้ความคิดแบบทฤษฎีหมวกหกใบ กลยุทธ์ในการคิด วงจรการปฏิบัติงาน พี-ดี-ซี-เอ การพัฒนาเรื่องราว การฝึกเขียนเรื่องราว การเล่าเรื่องราวจากสตอรี่บอร์ด

Building mutual emotional engagement in the work, how to create a creative and critical thinking, creative techniques, positive thinking, innovative thinking, paradigm in thinking the idea implies manifold mind maps capturing tool the idea of questioning, brainstorming, six hats thinking theory, strategic thinking

cycle performance PDCA; developing story into software, practice writing story, writing the story of storyboards.

3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้/ภาคการศึกษา

บรรยาย 45 ชั่วโมง	สอนเสริม ตามความต้องการของ ผู้เรียนเฉพาะราย และ/ หรือกลุ่ม	การฝึกปฏิบัติ -	การศึกษา ด้วย ตนเอง 90 ชั่วโมง
----------------------	---	--------------------	---

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่ผู้สอนให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิต/ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ระบุวันเวลาที่ผู้สอนจะให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิต/ผู้เรียนนอกชั้นเรียน

3 ชั่วโมง ต่อ สัปดาห์ และ/หรือมากกว่า ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประเด็นปัญหาทางวิชาการเร่งด่วนที่ผู้เรียนต้องการขอคำแนะนำ อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนสามารถขอคำแนะนำเกี่ยวกับบทเรียนได้ที่ email ของผู้สอน ที่ vasin@rsu.ac.th

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิต/ผู้เรียน

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่มุ่งหวัง ซึ่งต้องสอดคล้องกับที่ระบุไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร โดยแต่ละกลุ่มมาตรฐานการเรียนรู้ ให้แสดงข้อมูลต่อไปนี้

4.1 คุณธรรม จริยธรรม

(1) คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

[•] (1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

[◌] (3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
สายหลังพักครึ่งเวลาถือว่าขาดเรียน ส่งงานช้ากว่ากำหนดหักคะแนนร้อยละ 15 % จากคะแนนเต็ม

[◌] (5) เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

(2) วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้

ในทุกครั้งที่มีการเรียนการสอน ผู้สอนจะสอดแทรกแนวคิดในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ เพื่อปลูกฝังความมีวินัย การใฝ่รู้ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา ฯลฯ ให้แก่ผู้เรียน

(ก) ความเข้าใจถูกต้อง คือการเข้าใจว่ากระบวนการทางธุรกิจนั้นเป็นอย่างไร มีเหตุแห่งกระบวนการนั้นอย่างไร ปัญหาคืออะไร จะแก้ไขปัญหายังไง

(ข) ความใฝ่ใจถูกต้อง คือคิดหาทางออกของปัญหาในกระบวนการทางธุรกิจตามกฎหมายแห่งเหตุผลที่เห็นชอบมาแล้ว

(ค) การพูดจาถูกต้อง ไม่เป็นโทษต่อตนเอง และผู้อื่น

(ง) การกระทำถูกต้อง ไม่เป็นโทษต่อตนเอง และผู้อื่น อาทิ ไม่ลอกงานเพื่อน ส่งงานตรงตามกำหนด เข้าห้องเรียนตรงเวลา ฯลฯ

(จ) การดำรงชีพถูกต้อง ให้แนวคิดในการประกอบอาชีพสุจริต ไม่เอาความรู้ไปคดโกงใครหรือเอารัดเอาเปรียบคนอื่น ไม่เป็นโทษต่อตนเอง และผู้อื่น

(ฉ) ความพากเพียรถูกต้อง--ผู้สอนให้แนวคิดในการบากบั่นในอันที่จะก้าวหน้า ไม่ถอยหลัง อธิบายหลักเศรษฐกิจพอเพียงในการสร้างความเพียรทางธุรกิจที่สะอาดและไม่เกินตัว

(ช) การระลึกประจำใจถูกต้อง คือระลึกแต่ในสิ่งที่เกื้อหนุนให้เกิดปัญญาในการแก้ไขปัญหามิใช่กระบวนการทางธุรกิจและระบบสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง

(ซ) การตั้งใจมั่นถูกต้อง ผู้สอนอธิบายการสร้างสมาธิในการดำเนินกิจการทุกอย่างแก่ผู้เรียน และแนะนำผู้เรียนให้ปลีกเวลาไปปฏิบัติธรรม

ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนอ่านกรณีศึกษาบริษัทเกมและอีสปอร์ตในประเทศและต่างประเทศ หรือบทวิเคราะห์ข่าวธุรกิจจากหนังสือพิมพ์ เพื่อวิเคราะห์แยกแยะประเด็นการดำเนินธุรกิจแบบมีคุณธรรม

(3) วิธีการประเมินผล

ประเมินจากพัฒนาการและพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียน แบบแอบสังเกต (Unobtrusive Method) เปรียบเทียบกับแบบฟอร์มบันทึกรายละเอียดพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออก และผู้เรียนเป็นผู้บันทึกด้วยตนเองและต้องนำเสนอผู้สอนในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียนการสอน ในแบบบันทึก ประกอบด้วย 8 ตัวแปรที่กล่าวไว้ข้างต้น

4.2 ความรู้

(1) ความรู้ที่จะได้รับ

[•] (3) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

[•] (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและ

อีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนา
(2) วิธีการสอน - บรรยายในชั้นเรียน - ฝึกวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในการออกแบบเกมและกระบวนการออกแบบเกมและเขียนรายงาน - ทำแบบฝึกหัด - ทดสอบย่อยในชั้นเรียนในบางบท - ฝึกออกแบบเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ
(3) วิธีการประเมินผล - ผู้เรียนจะต้องผ่านเกณฑ์การประเมินคะแนนแบบฝึกหัด การทดสอบย่อย และรายงานการวิเคราะห์ 60% ขึ้นไป - วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนสอบกลางภาคและปลายภาคตามเกณฑ์
4.3 ทักษะทางปัญญา (1) ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา [•] (1) สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ
(2) วิธีการสอน - บรรยายในชั้นเรียน - กำหนดประเด็นให้ผู้เรียนไปค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาก่อน เพื่อนำมาสู่การแบ่งกลุ่มถกประเด็นในชั้นเรียน - การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ - การวิจารณ์กรณีศึกษาบริษัทเกมต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ - การพัฒนาแนวทางการแก้ไขปัญหาในการออกแบบเกมด้วยระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Methods)
(3) วิธีการประเมินผลทักษะทางปัญญาของนิสิต/ผู้เรียน - พิจารณาจากผลลัพธ์การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในการออกแบบเกมของผู้เรียน - พิจารณาจากผลลัพธ์การคิดเชิงวิพากษ์ต่อประเด็นปัญหาในการออกแบบเกมของผู้เรียน - พิจารณาจากแนวทางแก้ไขปัญหาในการออกแบบเกมที่คุณเรียนนำเสนอ

4.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องการพัฒนา

[○] (1) มีความสามารถในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่เข้าใจได้ถูกต้อง

[●] (2) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม ลำดับความสำคัญ และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งโดยใช้หลักธรรมาภิบาล

(2) วิธีการสอน

- กำหนดให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดและรายงาน และกำหนดวันที่ผู้เรียนต้องส่งงาน และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ทั้งเป็นรายบุคคลและกลุ่ม
- ตั้งประเด็นทางธุรกิจให้ผู้เรียนได้ฝึกการโต้แย้งแสดงเหตุผลในชั้นเรียน ทั้งในกลุ่มเพื่อนและกับครูสอน

(3) วิธีการประเมิน

- หักคะแนนในกรณีที่ผู้เรียนส่งงานช้ากว่ากำหนด
- ประเมินจากพฤติกรรมการโต้แย้งแสดงเหตุผลของผู้เรียน
- ประเมินจากมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนของผู้เรียน
- การส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด
- การเข้าชั้นเรียนตรงเวลา
- การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนและครูสอน

4.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

[●] (2) มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงาน

(2) วิธีการสอน

กำหนดให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลเชิงตัวเลขดังกล่าวจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง อาทิ เว็บไซต์ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ฯลฯ จากนั้นวิเคราะห์ตัวเลขดังกล่าวเพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

กำหนดให้ผู้เรียนนำเสนอผลการวิเคราะห์หน้าชั้นเรียนใช้ PowerPoint และ สื่อผสมอื่นๆ เพื่อให้การนำเสนอน่าสนใจและดึงดูดความสนใจผู้ฟัง

(3) วิธีการประเมิน

- พิจารณาจากการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และตัวเล่มรายงาน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้
1	บทที่ 1 แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการคิดเชิงสร้างสรรค์	3	-บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -ทบทวนความรู้ของผู้เรียน เกี่ยวกับประเด็นทางธุรกิจ เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน (ใช้ เวลาในส่วนนี้ 30 นาที)
2	บทที่ 2 การคิดเชิงสร้างสรรค์ด้วยเทคนิค Random Input, Problem Reversal, Ask Questions, Question Summary- Applied Imagination, Mind-mapping	3	-บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -กำหนดบทความที่ เกี่ยวข้องให้อ่าน 1 บทความ และมีคำถามท้าย บทความให้ผู้เรียนได้ฝึก อภิปราย

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้
3	บทที่ 3 การคิดเชิงสร้างสรรค์ด้วยเทคนิค Lateral Thinking, Six Thinking Hats, The Discontinuity Principle, Checklists, Brainstorming	3	-บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษา ที่กำหนดให้ เพื่อฝึก วิเคราะห์และวิจารณ์เชิง สร้างสรรค์
4	บทที่ 4 การคิดเชิงสร้างสรรค์ด้วยเทคนิค Forced Relationships/Analogy, Attribute Listing, Morphological Analysis, Imitation, Storyboarding, Synectics, Metaphorical Thinking, Lotus Blossom Techniques, ฯลฯ	3	-ทดสอบย่อยเพื่อทบทวน เนื้อหาบทที่ 2 (ใช้เวลา 30 นาที) -บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษา ที่กำหนดให้ เพื่อฝึก วิเคราะห์และวิจารณ์เชิง สร้างสรรค์
5	บทที่ 5 อารมณ์ ความรู้สึก กับการคิดเชิงสร้างสรรค์	3	-ทดสอบย่อยเพื่อทบทวน เนื้อหาบทที่ 3 (ใช้เวลา 30 นาที) -บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้
6	บทที่ 6 การคิดเชิงบวกและการคิดเชิงนวัตกรรมใน การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์	3	-ทดสอบย่อยเพื่อทบทวน เนื้อหาบทที่ 4 (ใช้เวลา 30 นาที) -บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -กำหนดบทความที่ เกี่ยวข้องให้อ่าน 1 บทความ และมีคำถามท้าย บทความให้ผู้เรียนได้ฝึก อภิปราย
7	บทที่ 7 การสร้างสรรค์เรื่องราวสู่การพัฒนาเป็นเกม คอมพิวเตอร์	3	-ทดสอบย่อยเพื่อทบทวน เนื้อหาบทที่ 5 (ใช้เวลา 30 นาที) -บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation
8	Term Break		

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้
9	บทที่ 8 การสร้าง Storyboard สำหรับการพัฒนา เกมคอมพิวเตอร์: รูปแบบ และตัวอย่าง	3	-บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -กำหนดบทความที่ เกี่ยวข้องให้อ่าน 1 บทความ และมีคำถามท้าย บทความให้ผู้เรียนได้ฝึก อภิปราย
10	บทที่ 9 การถ่ายทอดการเรียนรู้กับการคิด เชิงสร้างสรรค์และวิจารณ์: Cognition, Instruction, Design of Learning Environments	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย
11	บทที่ 10 ศิลปะในที่สาธารณะกับการออกแบบเกม คอมพิวเตอร์: การสร้างโลกที่น่าจดจำและมี ส่วนร่วม	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย
12	บทที่ 11 การคิดเชิงตรรกะขั้นสูงกับการออกแบบเกม คอมพิวเตอร์	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้และการสอน และสื่อที่ใช้
13	บทที่ 12 การคิดเชิงสร้างสรรค์ข้ามวัฒนธรรม กับ การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย
14	บทที่ 13 การคิดเชิงวิจารณ์ (Critical Thinking)	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย
15	บทที่ 14 กระบวนการความจริง (Truth Process) กับการออกแบบเกม คอมพิวเตอร์	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย
16	บทที่ 8 การคิดตามแนวศาสนาและลัทธิ : เต๋า, เซ็น พุทธ, คริสต์, มุสลิม กับการออกแบบเกม คอมพิวเตอร์ ทบทวนบทเรียนทั้งหมด	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย
17	สอบประมวลผลความรู้		
รวม		45	

5.2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	งานที่จะใช้ประเมิน (เช่น การเขียน รายงาน โครงการ การสอบย่อย การสอบกลางภาค การสอบปลายภาค)	กำหนดการ ประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนของ การ ประเมินผล
4.2. [●](3) [○](4); 4.3 [●](1)	สอบประมวลผลรวบยอด (กลาง ภาค+ปลายภาค)	17	70%

4.1 [●](1) [○](3) [○](5)	การเข้าชั้นเรียน	ตลอดภาค การศึกษา	10%
4.4 [●](2) [○](1)	การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิด เห็นในชั้นเรียน การทำ แบบฝึกหัด การทดสอบย่อย	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15	20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียน

6.1 ตำราและเอกสารหลัก

ประกอบด้วยตำราหลัก 2 ชื่อเรื่อง และเอกสารอัดสำเนา จำนวน 3 ชื่อเรื่อง ดังนี้
ตำรา

Buzan, Tony. (2006). The ultimate book of mind maps. London: Thorsons

De Bono, E. (2015). Teach your child how to think. London: Penguin Books Ltd.

Osborn, Alex F. (1963). Applied imagination: Principles and procedures of creative problem solving, 3rd ed. New York: Charles Scribner's Sons

Thompson, C. C. (1992). What a great idea: The four key steps creative people take. N.Y., New York City: Harper Perennial

6.2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ

De Bono, E. (1995). Serious Creativity. London: HarperCollins.

6.3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Bronowski, J. (1969). The mechanism of thought and imagination (Based on the Silliman Lectures). Yale University Press.

De Bono, E. (1972). PO: A device for successful thinking. Simon & Schuster.

Dilts, R. B. (2017). Sleight of mouth: The magic of conversational belief change. Meta Publications.

Edwards, B. (1986). Drawing on the artist within: A guide to innovation, invention, imagination, and creativity. Simon & Schuster.

Ernst, M. (1948). Beyond painting. Wittenborn, Schultz.

Fuller, R. B. (1975). Synergetics: Explorations in the geometry of thinking. Macmillan.

Gordon, W. J. J. (1961). Synergetics: The development of creative capacity. Harper & Brothers.

Koberg, D., & Bagnall, J. (1974). The universal traveler: A soft-systems guide to: creativity, problem-solving, and the process of reaching goals. William Kaufmann. กัณฑ์ลักษณ์. (ม.ป.ป.). Soft power ตามแนวคิดของ Joseph Nye. นาวี กาศิพย์สาร, 32-47. <http://www.navedu.navy.mi.th/stg/tnssc/pdf/84-sp.pdf>

นิติราษฎร์ บุญโย. (2565, 26 มิถุนายน). คนไทยกับซอฟต์แวร์ และการสร้าง Thai Soft Power ในมุมมองใหม่. กรุงเทพธุรกิจ. <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/1012090>

สำนักข่าวอินโฟเควสท์ (IQ). (2564, 1 พฤศจิกายน). นายกฯ หนุน Soft Power ผลักดันไทยเป็น ศูนย์กลางการแข่งขัน e-Sport. <https://www.ryt9.com/s/iq03/3268974>

“เกม-อีสปอร์ต” แนวโน้มรุ่งรับเทรนด์ดิจิทัล อุตสาหกรรมคอนเทนต์หนุนโตเพิ่ม. (2565, 321 กันยายน). ฐานเศรษฐกิจดิจิทัล. <https://www.thansettakij.com/tech/it/541108>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2565). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ x นวัตกรรมสู่การผลักดัน Soft Power ไทย ให้ “ขายได้” และ “ขายดี”. <https://www.cea.or.th/th/single-softpower/creative-economy-thailand-2022>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชา

- ซักถามผู้เรียนในชั้นเรียนโดยผู้สอนและให้เพื่อนร่วมชั้นมีโอกาสดำเนินการด้วยในเวลาเดียวกัน
- ให้ผู้เรียนอธิบายสิ่งที่เรียน และให้ยกตัวอย่างประกอบคำอธิบาย
- ให้ผู้เรียนสรุปบทเรียนหลังจากรับฟังคำบรรยายจากผู้สอน รวมทั้งอธิบายถึงการนำความรู้จากชั้นเรียนไปประยุกต์ใช้ (ผู้เรียนทุกคนต้องส่งไฟล์ดิจิทัลการจดคำบรรยาย 2 ครั้ง คือก่อนสอบกลางภาคและปลายภาค)

7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ใช้กลยุทธ์การสอบ/ทดสอบย่อย และพิจารณาคะแนนดิบและเกรดที่ผู้เรียนทำได้
- สังเกตและให้คะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มและพิจารณาผลงานจากโครงงานกลุ่ม

7.3 การปรับปรุงการสอน

- การประมวลความคิดเห็นของผู้เรียน การประเมินการสอนของตนเองและสรุปปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข เพื่อสรุปเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการปรับปรุงรายวิชาในครั้งต่อไป
- ใช้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาการสอน
- การจัดทำคลังข้อมูลของแบบฝึกหัด

7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา

- มีการทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้โดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ เพื่อตรวจสอบ ผลการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยตรวจสอบข้อสอบ วิธีการให้คะแนนสอบ ผลสอบ และผลการเรียน (เกรด)

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- นำข้อคิดเห็นของผู้เรียนในข้อ 7.1 มาประมวล เพื่อปรับปรุงรายวิชาสำหรับรุ่นต่อไป
- นำผลประเมินจากข้อ 7.2 มาจัดกลุ่มเทียบเคียงกับข้อคิดเห็นของผู้เรียน เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระให้ทันสมัย ปรับวิธีการเรียนการสอน และวิธีการประเมินผลให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- ปรับปรุงเนื้อหาวิชาและวิธีการสอนอย่างสม่ำเสมอตามข้อเสนอแนะข้างต้น