



## รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต  
หลักสูตร เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

|                     |                                                                                                                                                                                     |                                                                                        |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| DIT 103             | ระบบสารสนเทศเบื้องต้น                                                                                                                                                               | 3 (3-0-6)                                                                              |
|                     | Introduction to Information System                                                                                                                                                  |                                                                                        |
| วิชาบังคับร่วม      | -                                                                                                                                                                                   |                                                                                        |
| วิชาบังคับก่อน      | -                                                                                                                                                                                   |                                                                                        |
| ภาคการศึกษา         | 1/2568                                                                                                                                                                              |                                                                                        |
| กลุ่ม               | 821 และ 822                                                                                                                                                                         |                                                                                        |
| ประเภทของวิชา       | <input type="checkbox"/> วิชาปรับปรุงพื้นฐาน<br><input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป<br><input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ<br><input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี |                                                                                        |
| อาจารย์ผู้รับผิดชอบ | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์                                                                                                                                                                    | อาจารย์ประจำ                                                                           |
| อาจารย์ผู้สอน       | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์                                                                                                                                                                    | <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ |
| สถานที่สอน          |                                                                                                                                                                                     | <input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง <input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง      |
| วันที่จัดทำ         | 15 สิงหาคม 2568                                                                                                                                                                     |                                                                                        |

### หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

#### 1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงแนวคิดเกี่ยวกับระบบสารสนเทศในภาพรวม และที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมและธุรกิจอีสปอร์ต
- 2) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการประยุกต์ใช้งานระบบสารสนเทศเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมและดำเนินธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต
- 3) เพื่อสร้างกระบวนการ คิด วิเคราะห์ และแยกแยะ ในการเลือกเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้งานได้เหมาะสมตามบริบทและข้อจำกัดของงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

#### 2. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดเกี่ยวกับระบบสารสนเทศ ระบบสารสนเทศในองค์กรบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับระบบสารสนเทศ ประเภทของระบบสารสนเทศระบบและซอฟต์แวร์ประยุกต์ ข้อมูลการจัดระเบียบและข้อมูลความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาระบบ อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ตและเอ็กซ์ทราเน็ต ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารข้อมูล

และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สารสนเทศ และระบบสนับสนุนการตัดสินใจ การจัดการความรู้และจริยธรรมในสังคมสารสนเทศ

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี .....3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☒ E-mail : ekapong.n@rsu.ac.th  
☒ Facebook :  
☒ Line : [1-2568] DIT103 Introduction to Information System  
☐ อื่น ระบุ.....

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

#### 1. คุณธรรม จริยธรรม

| ●   | ผลการเรียนรู้                                                     | วิธีการสอน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | วิธีการประเมินผล                                                                                                                                                                       |
|-----|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.2 | มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม | <ul style="list-style-type: none"> <li>• สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่องานตนเองและสังคม</li> <li>• สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมในระหว่างที่ทำโครงการโดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้นความรับผิดชอบต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน และความไม่ละโมภ</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• สังเกตพฤติกรรมการส่งงานจะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษารับผิดชอบต่องานสามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่นและมีความตรงต่อเวลา</li> </ul> |

#### 2. ความรู้

| ●   | ผลการเรียนรู้                                              | วิธีการสอน                                                                                                                                                                                                             | วิธีการประเมินผล                                                                                                                                                |
|-----|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.1 | มีความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการ วิธีการในสาขาวิชาชีพ | <ul style="list-style-type: none"> <li>• สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหามาและตามด้วยตัวอย่างเคสการแก้ปัญหาของด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ</li> <li>• มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม</li> <li>• มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย</li> <li>• ประเมินจากการสอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบหรือ โครงการงาน</li> </ul> |

#### 3. ทักษะทางปัญญา

| ●   | ผลการเรียนรู้    | วิธีการสอน              | วิธีการประเมินผล |
|-----|------------------|-------------------------|------------------|
| 3.1 | สามารถคิดอย่างมี | • สอนแบบบรรยายและถามตอบ | • ประเมินและให้  |

|     |                                                                                                    |                                                                                           |                                                                                                             |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | วิจารณ์ญาณ และอย่างเป็นระบบ                                                                        | มอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณที่ดีและอย่างเป็นระบบ                         | คะแนนจากงานที่มอบหมาย <ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินผลจากการสอบกลางภาคและปลายภาค</li> </ul> |
| 3.4 | สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม | <ul style="list-style-type: none"> <li>สอนแบบบรรยาย ถามตอบ</li> <li>มอบหมายงาน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>สังเกตพฤติกรรม</li> </ul>                                            |

#### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

| ●   | ผลการเรียนรู้                                                    | วิธีการสอน                                                                                                                                     | วิธีการประเมินผล                                                                                           |
|-----|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.3 | สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มารับใช้สังคมในประเด็นและโอกาสที่เหมาะสม | <ul style="list-style-type: none"> <li>สอนแบบบรรยายถามตอบ</li> <li>มอบหมายให้ทำโครงการที่ต้องรับใช้สังคมในประเด็นและโอกาสที่เหมาะสม</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในการทำโครงการ</li> </ul> |

#### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

| ●   | ผลการเรียนรู้                                   | วิธีการสอน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | วิธีการประเมินผล                                                                                    |
|-----|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5.4 | มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม | <ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยาย แนะนำการใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเอง</li> <li>แนะนำการใช้งาน ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และเครื่องมือต่างๆ ในการพัฒนาระบบสารสนเทศอย่างง่าย</li> <li>มอบหมายให้ทำโครงการ</li> <li>มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>สังเกตพฤติกรรม</li> <li>ประเมินและให้คะแนนโครงการ</li> </ul> |

### หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

#### 1. แผนการสอน

| สัปดาห์<br>ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด                                                                                                                                                                                                         | กิจกรรมการเรียนรู้<br>สอน<br>และสื่อที่ใช้ | จำนวน<br>ชั่วโมง | ผู้สอน           |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------|------------------|
| 1              | Introduction to DIT103<br>- Information Systems in Perspective<br>- Information Technology Concepts<br>- Case Study                                                                                                       | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 2              | Information Systems in Organizations<br>- Organizations and Information Systems<br>- Change in the Organization<br>- Organizational Culture and Change<br>- Careers in Information Systems<br>- Case Study                | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 3              | Hardware and Mobile Devices<br>- Anatomy of a Computer<br>- Computer System Types<br>- Server Farms, Data Centers, and Green Computing<br>- Case Study                                                                    | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 4              | Software and Mobile Applications<br>- An Overview of Software<br>- Systems Software<br>- Application Software<br>- Software Issues and Trends<br>- Case Study                                                             | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 5              | Database Systems and Big Data<br>- Data Fundamentals<br>- Data modeling and Database Characteristics<br>- Relational Database Management Systems<br>- Big Data<br>- Technologies Used to Process Big Data<br>- Case Study | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 6              | Networks and Cloud Computing<br>- Network Fundamentals<br>- The Internet and World Wide Web<br>- The Internet of Things<br>- Cloud Computing<br>- Case Study                                                              | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 7              | Wrap up Information System and Information Technology Concepts<br>- Q & A                                                                                                                                                 | PowerPoint                                 | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 8              | - หยุดพัก กลางภาคเรียน -                                                                                                                                                                                                  |                                            |                  |                  |

| สัปดาห์<br>ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | กิจกรรมการเรียนรู้<br>สอน<br>และสื่อที่ใช้ | จำนวน<br>ชั่วโมง | ผู้สอน           |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------|------------------|
| 9              | Electronic and Mobile Commerce<br>- An Introduction to Electronic Commerce<br>- Introduction to Mobile Commerce<br>- Electronic and Mobile Commerce Applications<br>- Strategies for Successful E-Commerce and M-Commerce<br>- Technology Infrastructure Required to Support E-Commerce and M-Commerce<br>- Case Study | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 10             | Enterprise Systems<br>- Transaction Processing Systems<br>- Enterprise Systems<br>- Case Study                                                                                                                                                                                                                         | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 11             | Business Intelligence and Analytics<br>- What are Analytics and Business Intelligence?<br>- Business Intelligence and Analytics Tools<br>- Case Study                                                                                                                                                                  | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 12             | Knowledge Management and Specialized Information Systems<br>- What is Knowledge Management?<br>- Overview of Artificial Intelligence<br>- Multimedia and Virtual Reality<br>- Other Specialized Systems<br>- Case Study                                                                                                | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 13             | Strategic Planning and Project Management<br>- Strategic Planning<br>- Project Management<br>- Case Study                                                                                                                                                                                                              | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 14             | Systems Acquisition and Development<br>- Buy versus Build<br>- Waterfall System Development Process<br>- Agile Development<br>- Buying Off-the-Shelf Software<br>- Case Study                                                                                                                                          | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 15             | Cybercrime and Information System Security<br>- The Threat Landscape                                                                                                                                                                                                                                                   | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |

| สัปดาห์<br>ที่ | หัวข้อ/รายละเอียด                                                                                                                                                                            | กิจกรรมการเรียนรู้<br>สอน<br>และสื่อที่ใช้ | จำนวน<br>ชั่วโมง | ผู้สอน           |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------|------------------|
|                | - Implementing Secure, Private, Reliable Computing<br>- Case Study                                                                                                                           |                                            |                  |                  |
| 16             | Ethical, Legal, and Social Issues of Information Systems<br>- Computer Waste and Mistake<br>- Privacy Issues<br>- Work Environment<br>- Ethical Issue in Information Systems<br>- Case Study | PowerPoint<br>แบบฝึกหัด/ตัวอย่าง           | 3                | อ.เอกพงษ์ นพวงศ์ |
| 17-18          | - สอบปลายภาคเรียน -                                                                                                                                                                          |                                            |                  |                  |
| รวม            |                                                                                                                                                                                              |                                            | 45               |                  |

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

| ผลการเรียนรู้               | วิธีการประเมินผลการเรียนรู้                                                                     | สัปดาห์ที่ประเมิน | สัดส่วนของการ<br>ประเมินผล |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------------------|
| 1.2,2.1,4.3                 | การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย<br>เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน ทำ<br>แบบฝึกหัดในชั้นเรียน | ตลอดภาคการศึกษา   | 10 %                       |
| 1.2,2.1,3.1,<br>3.4,4.3,5.4 | สอบกลางภาค                                                                                      | 8                 | 40 %                       |
| 1.2,2.1,3.1,<br>3.4,4.3,5.4 | สอบปลายภาค                                                                                      | 18                | 50 %                       |

## หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราและเอกสารหลัก

- โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์, ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม) กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2559.

- Reynolds, George Walter Stair, Ralph M. (2018). Principles of Information Systems.

Cengage Learning, Boston

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Power Point และสื่อประกอบคำบรรยายการสอน

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

## หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสะท้อนคิดจากการตอบคำถามของผู้เรียน
- ข้อเสนอแนะผ่านทาง Facebook Group ของรายวิชาที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเพื่อเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การสังเกต ผลงานจากโครงงานกลุ่ม ผลสัมฤทธิ์ของโครงงานที่ได้รับมอบหมาย
- การเข้าเรียน การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- การสังเกตการตอบคำถามของอาจารย์ผู้สอน

### 3. การปรับปรุงการสอน

- นำข้อคิดเห็นของนักศึกษาในข้อ 1 มาประมวล เพื่อปรับปรุงรายวิชาสำหรับรุ่นต่อไป
- นำผลประเมินจากข้อ 2 มาจัดกลุ่มเทียบเคียงกับข้อคิดเห็นของนักศึกษา เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระให้ทันสมัย ปรับวิธีการเรียนการสอน และวิธีการประเมินให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- ทำการปรับปรุงเนื้อหาวิชาและวิธีการสอนอย่างสม่ำเสมอตามข้อเสนอแนะข้างต้น

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงเนื้อหาวิชาทุก 1-2 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะ ตามข้อ 1 และผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- นำผลประเมินจากข้อ 2 มาจัดกลุ่มเทียบเคียงกับข้อคิดเห็นของนักศึกษา เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระให้ทันสมัย ปรับวิธีการเรียนการสอน และวิธีการประเมินให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง