



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

CGE 381	โครงการเกมและสื่อผสม 1 (Project Game 1)	3 (2-3-6)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	811-812	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.อนุชา อารีพรรค	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ.อนุชา อารีพรรค	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	วันที่ 19 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เน้นการปฏิบัติในลักษณะโครงการ ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติและรู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม
2. เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจในหลักการและแนวคิดของการออกแบบกลไกเกมประเภทต่างๆ
3. เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจขั้นตอนและกระบวนการในการผลิตคอมพิวเตอร์เกมและสื่อผสม รวมถึงมีความเข้าใจในปัจจัยทางการตลาดอันมีผลต่อการออกแบบ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เนื่องด้วยอุตสาหกรรมเกมและสื่อผสม มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทั้งทางด้านเทคโนโลยี แนวความคิดใหม่ๆ และรูปแบบของธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นักศึกษาจำเป็นต้องได้รับความรู้ที่ใหม่ และทันสมัย ดังนั้นเนื้อหาการสอนจึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา

3. คำอธิบายรายวิชา

เนื้อหาวิชาเน้นการปฏิบัติในลักษณะโครงงานเกม จุดมุ่งหมายเพื่อให้ทราบถึงหลักการ แนวความคิด และ ขั้นตอนในการผลิตเกมโดยส่งเสริมความสนใจเฉพาะด้านของนักศึกษาแต่ละคน ในส่วนของเนื้อหาการบรรยาย จะครอบคลุม หัวข้อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักการ และแนวความคิดในการออกแบบกลไกของเกมและ สื่อผสมประเภทต่างๆ ประเภทต่างๆ ตลอดจนปัจจัยทางการตลาดอันมีผลต่อการออกแบบ

4. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☒ e-mail : anucha.a@rsu.ac.th

☒ Facebook : <https://www.facebook.com/groups/692159862365552>

☐ Line :

☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1 [●]	ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์ สุจริต	● สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมในระหว่างที่ทำโครงงานโดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้น ความรับผิดชอบ ต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ใน กลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อ เพื่อนร่วมงาน ความเสียสละ และซื่อสัตย์ สุจริต	● สังเกตพฤติกรรมการทำงาน จะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา จากการมีจรรยาบรรณ ในการทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม ที่จัดตั้งได้อย่างมีประสิทธิภาพ
1.2 [●]	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่ตนเอง และสังคม	● สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อ เวลา รับผิดชอบตนเองและสังคม	● สังเกตพฤติกรรมจากการ ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มจะต้อง เป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึก ให้นักศึกษารับผิดชอบงาน สามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่น และมีความตรงต่อเวลา
1.3 [●]	เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพ คุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็น มนุษย์	● สอนแทรกการสอน การยอมรับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่นในการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มที่ จัดตั้งได้อย่างมีประสิทธิภาพ ● สอนแทรกและแสดงตัวอย่างงานของรุ่นพี่	● สังเกตพฤติกรรม การเข้า ห้องเรียน การแต่งกายให้ถูก ระเบียบ

		ที่ผ่านมา และจัดการปฏิบัติงานร่วมกัน เป็นทีมเวิร์กจากสถานที่จริงซึ่งเป็นการ จัดงานสัมมนา โดยให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มละ 10 คนเพื่อการจัดงานและแบ่งงานกันทำ ตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	
--	--	--	--

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความเข้าใจใน ทฤษฎี หลักการ วิธีการในสาขา วิชาชีพ	- สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหามาและตาม ด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบและ การพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรม และการฝึกภาคปฏิบัติ - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย
2.3	สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสม กับการแก้ไขปัญหา	- บรรยายโดยใช้ปัญหามาและตามด้วยการ แก้ปัญหาของการออกแบบและการพัฒนา โปรแกรม การเขียนโปรแกรมและการฝึก ภาคปฏิบัติ - แนะนำเครื่องมือและการใช้งาน - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ	สอนแบบบรรยายและถามตอบมอบหมาย งานที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ ดีและอย่างเป็นระบบ	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากการสอบ กลางภาคและปลายภาค
3.3	สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุป ประเด็นปัญหาและความ ต้องการ	- บรรยายและถามตอบ แสดงความคิดเห็น ภายในชั้นเรียน - ได้นำนักศึกษาไปศึกษาสิ่งแวดล้อม และวิถี ความเป็นอยู่ของชุมชนสถานที่ต่างจังหวัด แล้วแต่โอกาสว่าจะพาไปจังหวัดใด	- นักศึกษาสามารถตอบข้อ ซักถามจากอาจารย์ผู้สอน และอธิบายเกี่ยวกับการคิด เชิงสร้างสรรค์ - สามารถอธิบายการคิดเชิง สร้างสรรค์และวิจารณ์เกม คอมพิวเตอร์ในอนาคได้ - สามารถประยุกต์ใช้การคิด เชิงสร้างสรรค์และวิจารณ์ กับเกมคอมพิวเตอร์ใน อนาคได้เป็นอย่างดี
3.5	สามารถบูรณาการความรู้ใน	การรับฟังจากผู้เชี่ยวชาญและมีอาชีพ	ประเมินและให้คะแนน จาก

	สาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	● การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มผู้เรียน	งานที่มอบหมาย ● ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน
--	---	---	--

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	มีความสามารถในการติดต่อสื่อสารข่าวสารให้เป็นที่น่าสนใจได้ถูกต้อง	● สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน	● สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา ● ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย
4.3	สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มารับใช้สังคมในประเด็นและโอกาสที่เหมาะสม	● ให้ทำโครงการร่วมกันเป็นกลุ่มโดยเน้นการประยุกต์ความรู้ที่เรียนในวิชาแก้ปัญหาจริง	● ประเมินตนเอง และเพื่อนด้วยการสังเกตในภาพรวม ● ประเมินรายงานที่นำเสนอและพฤติกรรมการเรียนรู้
4.4	มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่ม	● มอบหมายงานให้ทำงานเป็นกลุ่มย่อยและกำหนดระยะเวลาการส่งงาน	● ประเมินผลสัมฤทธิ์ของงานกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมายและตอบคำถามจากอาจารย์ได้อย่างสร้างสรรค์

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	● มอบหมายงาน ● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ● การนำเสนอหน้าชั้นเรียน แนะนำถึงกฎกติกา และมารยาทของการนำเสนอผลงาน	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
5.4	มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ● การนำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ ● จากรายงานที่ค้นคว้าและนำเสนอด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ● การมีส่วนร่วมในการอภิปราย

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	Introduction	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
2	Game Developing Process	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
3	History of Computer Games 1	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
4	History of Computer Games 2	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
5	History of Computer Games 3	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
6	History of Computer Games 4	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
7	Game Design Elements: Art Style & Marketing	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
8	Term brake			
9	นำเสนอโครงงาน Midterm 40 %	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
10	Game Design Elements: Characters	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
11	Game Design Elements: Story Structure	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
12	Cinematography for Animation	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
13	Serious Games	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
14	Culture Study for Game Development	PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
15	นำเสนอโครงงาน Final 50 %	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint	3	อ.อนุชา
16-17	สอบปลายภาค			
รวม		45		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.1, 3.2, 3.4	เก็บสอบกลางภาค	8	30%
	เก็บสอบปลายภาค	17	30%
2.1, 2.3, 4.1, 4.4	การเข้าชั้นเรียน การตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิด ความเห็นในชั้นเรียน แบบฝึกหัด	ตลอดภาคการศึกษา	10%
5.2,5.3	สอบย่อยเก็บคะแนน และคะแนน Assignment	ตลอดภาคการศึกษา	30%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

1. Crawford, Chris. "The Art of Computer Game Design." Washington State University. Retrieved 21 December 2004
2. Bates, Bob. "Game Design: The Art & Business of Creating Games." Prima Publishing, 2001
3. Rollings, Andrew and Adams, Ernest. "Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design." New Riders Publishing, 2003

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Powerpoint ประกอบคำบรรยายการสอน

<https://teams.microsoft.com/l/channel/19%3ayjL2DLKWj2ZEyr-BatclULrZ92wMn64qgpA8ncgXdeU1%40thread.tacv2/General?groupId=975ec061-fc6d-42d8-937c-27a2e7f3d951&tenantId=e2f6449a-9194-40cb-8f04-8057c2c81222>

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Crawford, Chris. "Chris Crawford on Game Design." New Riders Publishing, 2003

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การถามคำถามในชั้นเรียนโดยอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น
- การอธิบายสิ่งที่เรียนให้นักศึกษายกตัวอย่างจากสิ่งที่เรียน
- การสรุปในแต่ละครั้งของการสอนโดยนักศึกษา สอบถามถึงการนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้

- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านทาง Facebook ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การเข้าเรียน การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- การสังเกตผลงานจากโครงการกลุ่ม
- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การจัดทำคลังข้อมูลเอกสารการสอนแบบ lms.rsu.ac.th ให้นักศึกษาได้อ่านทบทวนหรือฟังบรรยายซ้ำ มี Social Network ทาง Facebook ให้นักศึกษาเข้ามาซักถามข้อสงสัยและร่วมกันตอบคำถามจากอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น
- นำผลการประเมินการสอนในข้อ 2 มาปรับปรุงการสอน ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคการสอน ด้านกิจกรรม โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 4 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและการปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชาในข้อ 3