แบบรายงานการจัดการความรู้

มหาวิทยาลัยรังสิต

ชื่อประเด็นความรู้ **การเรียนการสอนโดยใช้เกมแบบจำลองสถานการณ์ทางธุรกิจ (Business Simulation Game)**

ความสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์/ ประเด็นการจัดการความรู้

☑ การเรียนการสอนและการผลิตบัณฑิต
❑ วิจัย / นวัตกรรม
❑ ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม
❑ การบริหารจัดการที่เป็นเลิศ
❑ ภาพลักษณ์ / ชื่อเสียงขององค์กร
❑ ความเป็นนานาชาติ

ข้อมูลของผู้จัดทำโครงการ/ ผู้ให้ความรู้

ชื่อ-นามสกุล ดร.ณกมล จันทร์สม รหัสบุคลากร 3802114 คณะบริหารธุรกิจ

1. Basic principle reported, Concept applications formulated – PLAN

หลักการและเหตุผล / ความสำคัญ / ประเด็นปัญหา *

เกมแบบจำลองสถานการณ์ธุรกิจ เป็นตัวการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในฝึกอบรมและพัฒนาทักษะการจัดการธุรกิจ ซึ่งประกอบด้วย การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การตลาด การผลิต การจัดการทรัพยากรมนุษย์การเงินและบัญชี และการเรียนรู้ที่จะกำหนดนโยบาย และกลยุทธ์ในการดำเนินงานทางธุรกิจให้แก่นักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาทักษะการวางแผน การคิดเชิงวิเคราะห์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาในระดับการบริหารเชิงกลยุทธ์ เกมแบบจำลองสถานการณ์ธุรกิจเป็นแบบจำลองที่ทำให้ผู้ฝึกปฏิบัติได้คุ้นเคยกับประสบการณ์จริงของโลกธุรกิจ โดยการจำลองสถานการณ์ในการบริหาร ตัวแปร ต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในทางเลือกกลยุทธ์ และสามารถทำให้ผู้ฝึกปฏิบัติได้ตัดสินใจปฏิบัติหลักการรูปแบบต่าง ๆ

นักศึกษาที่เรียนเกมแบบจำลองทางธุรกิจจะเป็นนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย สาขาวิชาการจัดการ แขนงการเป็นผู้ประกอบการ ที่มีความรู้พื้นฐานของการดำเนินธุรกิจจากการเรียนรายวิชาต่าง ๆ ของคณะบริหารธุรกิจ และนำเอาความรู้เหล่านั้นมาใช้ในการตัดสินใจในเกมจำลองสถานการณ์ทางธุรกิจ ซึ่งรูปแบบของการตัดสินใจจะแบ่งออกเป็น 2 ระดับคือ ระดับบุคคลและระดับกลุ่ม นักศึกษาทุกคนจะตัดสินใจภายใต้สถานการณ์และการแก้ปัญหาในรูปแบบ

ต่าง ๆ และนำการตัดสินใจระดับบุคคลมานำเสนอให้กลุ่มได้เรียนรู้ และกลุ่มร่วมกับตัดสินใจเพื่อให้ได้รูปแบบของผลประกอบการทางธุรกิจที่ดีที่สุด การตัดสินใจร่วมกันของนักศึกษาก่อให้การระดมพลัง (Synergy) ทำให้แนวทางในการตัดสินใจรูปแบบใหม่ ๆ และเกิดทางเลือกในการดำเนินธุรกิจมากขึ้น

ความรู้ที่เป็นประเด็นสำคัญที่นำมาใช้

- การวางแผนกลยุทธ์ระดับหน่วยธุรกิจ ได้แก่ นโยบายด้านราคา ระดับคุณภาพของสินค้าและบริการ การกลุ่มเป้าหมายทางการตลาด และ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่
- ความรู้ด้านการตลาด ได้แก่ การกำหนดราคาผลิตภัณฑ์ การวางแผนงบประมาณทางการตลาด การตอบสนองต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาและการส่งเสริมการขาย และการพยากรณ์ยอดขาย
- ความรู้ด้านผลิต ได้แก่ การวางแผนการผลิต กำลังการผลิต ปริมาณการผลิต อัตราการผลิต และสินค้าคงคลัง
- ความรู้ด้านการจัดการทรัพยากรมนุษย์ ได้แก่ การกำหนดจำนวนพนักงาน และการจ่ายค่าตอบแทน
- ความรู้ด้านการเงินและบัญชี ได้แก่ การจัดหาทุนโดยการออกหุ้นสามัญ การหาเงินกู้ระยะสั้นและระยะยาว การวางแผนการลงทุนระยะสั้นและระยะยาว การจัดการเงินสด และการจ่ายเงินปันผล
- รูปแบบการดำเนินธุรกิจ ได้แก่ การตอบสนองรูปแบบการดำเนินธุรกิจของคู่แข่งขันที่แตกต่างกัน สถานการณ์ต่าง ๆ ด้านการตลาดและการดำเนินงาน และการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลง

ประเภทของความรู้และที่มาของความรู้

☑ ความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge)

❒ ความรู้จากคลังความรู้ของเว็บไซต์ระบบการจัดการความรู้ KM Rangsit University (http://lc.rsu.ac.th/km/Knowledgebase)
เจ้าของความรู้/สังกัด _____

☑ อื่น ๆ (โปรดระบุ) เจ้าของลิขสิทธิ์ของเกม

☑ ความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวคน (Tacit Knowledge)

☑ เจ้าของความรู้/สังกัด คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรังสิต

❒ อื่น ๆ (ระบุ) _____

วิธีการดำเนินการ *

เกมจำลองสถานการณ์ทางธุรกิจจะมีรูปแบบของการฝึกอบรม เรียนรู้รายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับโปรแกรม (เกม) ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ประกอบด้วย (1) Beginners (2) Intermediate และ (3) Advanced ผู้เรียนจะต้องผ่านการอบรมทั้ง 3 ระดับเพื่อเรียนรู้ทำความเข้าใจรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม (เกม) โดยรูปแบบของการอบรม จะมีทั้งการอ่านรายละเอียดข้อมูลต่าง ๆ เช่น คู่มือการเล่นเกม คลิปวีดีโอ การทำแบบฝึกหัด และการทำแบบทดสอบเพื่อสร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนมีความพร้อมและเข้าใจในตัวโปรแกรม (เกม)

เกมจำลองสถานการณ์ทางธุรกิจจะแบ่งผู้เล่น (ผู้เรียน) ออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 – 6 คน โดยที่ 1 กลุ่มจะเปรียบเสมือน 1 บริษัทที่ต้องแข่งขันในอุตสาหกรรมเดียวกัน โปรแกรมมีทั้งหมด 6 บริษัท ซึ่งเป็นกลุ่ม (บริษัท) ของผู้เรียน 4 บริษัท และเป็นบริษัทของเกม 2 บริษัท การที่เกมมีบริษัทเป็นของตนเอง เพื่อความยากและท้าทายให้กับผู้เรียนในการตัดสินใจและแก้ปัญหาในภายในสถานการณ์ต่าง ๆ

ผู้เรียนแต่ละคนจะมี Username และ Password ในการเล่นเกมเป็นของตนเอง ผู้เรียนจะต้องทำการศึกษาสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากเกม ดำเนินการวางแผนวางแผน การตัดสินใจ แก้ปัญหา และศึกษาผลประกอบการจากการตัดสินใจของตนเอง และนำผลการตัดสินใจของตนเองไปนำเสนอให้กลุ่มในทราบ (Sell Ideas) และกลุ่มร่วมกันตัดสินใจว่าจะนำผลการตัดสินใจของใครมาใช้เป็นตัดสินใจของกลุ่ม และอาจจะเริ่มต้นจากการตัดสินใจของคน 1 คนปรับข้อมูลจากความเห็นของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งจะทำให้การตัดสินใจอยู่ในรูปแบบของการตัดสินใจที่ดีที่สุด (Best Solutions) เป็นมาจากการระดับพลัง (Synergy) ของสมาชิกในกลุ่ม

2. Prototype testing in an operational environment - DO

ผลการดำเนินการ การนำไปใช้ หรือการลงมือปฏิบัติจริง อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน *

การนำเกมแบบจำลองสถานการณ์ทางธุรกิจมาใช้ในการเรียนการสอนจะแบ่งออกเป็น 2 รอบ โดยที่

รอบที่ 1 รอบการฝึกปฏิบัติ (Practice Round) ประกอบด้วย 3 – 4 รอบย่อย แต่ละรอบใช้เวลา 1 สัปดาห์ เป็นรอบที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและทำความคุ้นเคยกับเกมประกอบการฝึกทักษะการอ่านรายงานทางการเงินที่ได้จากเกมในแต่ละรอบ

รองที่ 2 รอบการแข่งขัน (Competition Round) ประกอบด้วย 6 – 8 รอบย่อย แต่ละรอบใช้เวลา 1 สัปดาห์ ในรอบการแข่งขัน แต่ละบริษัทจะต้องนำเสนอผลประกอบการของบริษัท ซึ่งจะต้องนำเสนอโดยใช้ข้อมูลตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. Decision Summary ที่ได้รับจากระบบในแต่ละรอบ
2. รายงาน (Report) ที่ได้รับจากระบบในแต่ละรอบ
3. การใช้เอาข้อมูลจาก รายงาน (Report) มาวิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงินใน Excel

การนำเสนอของแต่ละบริษัท จะต้องแสดงให้เห็นถึง รูปแบบของการวางแผน การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาของกลุ่ม ในประเด็นต่อไปนี้ (1) การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากปีที่แล้ว (2) การเปรียบผลงานของตนเองกับของคู่แข่งขันโดยการใช้รายงาน (Report) ที่ได้จากระบบ และ (3) การวิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงินโดยการเปรียบเทียบกับตนเองในปีที่ผ่านมาและเปรียบเทียบกับคู่แข่งขัน

รอบการแข่งขันเป็นรอบที่ผู้เรียนจะได้รับการประเมินผลจากอาจารย์ผู้สอน ซึ่งการประเมินผลพิจารณาจากผลการดำเนินงานใน 5 ประเด็นซึ่งจะกล่าวในส่วนถัดไป

3. Proven through successful mission operation, Objectives and Key Results for Knowledge Management - CHECK

การตรวจสอบผลการดำเนินการ การนำเสนอประสบการณ์การนำไปใช้ สรุปและอภิปรายผล บทสรุปความรู้หรือความรู้ที่ค้นพบใหม่ *

การตรวจสอบหรือการประเมินผลผลสัมฤทธิ์ของ**การเล่นเกมแบบจำลองสถานการณ์ทางธุรกิจ (Business Simulation Game) จะดูจากผลประกอบการการดำเนินงานใน 5 ประเด็น ดังต่อไปนี้**

1. ยอดขาย (Sales) หมายถึง รายได้จากการขายสินค้า
2. กำไร (Profit) หมายถึง รายได้จากการชายสินค้า หักด้วยค่าใช้จ่ายทุกประเภท
3. Contribution Margin หมายถึง ยอดขาย หักด้วยต้นทุนผันแปร
4. ราคาหุ้น (Stock Price) หมายถึง มูลค่าหุ้นในปีนั้น ๆ
5. เงินกู้ฉุกเฉิน (Emergency Loan) หมายถึง เงินกู้ที่ระบบ (เกม) จะกำหนดให้หากกลุ่มนั้น ๆ มีกระแสเงินสดเป็นลบ

ในการประเมินผลการดำเนินงาน แต่ละรอบของการเล่มเกม แต่ละกลุ่มจะได้รับดาวในแต่ละเรื่องตามที่กล่าวมาข้างต้น หากบริษัทสามารถดำเนินธุรกิจได้ในเงื่อนไขต่อไปนี้

1. ยอดขาย (Sales) บริษัทมียอดขายเพิ่มขึ้นจากปีที่แล้วอย่างน้อย $1
2. กำไร (Profit) หมายถึง บริษัทมีกำไรเพิ่มขึ้นจากปีที่แล้วอย่างน้อย $1
3. Contribution Margin หมายถึง บริษัทมี Contribution Margin เพิ่มขึ้นจากปีที่แล้วอย่างน้อย .1%
4. ราคาหุ้น (Stock Price) หมายถึง บริษัทมีราคาหุ้นเพิ่มขึ้นจากปีที่แล้วอย่างน้อย $.01
5. เงินกู้ฉุกเฉิน (Emergency Loan) หมายถึง บริษัทไม่มีเงินกู้ฉุกเฉินในปีนั้น ๆ

หากบริษัทได้รับดาวจำนวน 5 ดาว หมายถึงบริษัทมีผลการดำเนินงานเพิ่มขึ้นในทุก ๆ เรื่องและไม่มีเงินกู้ฉุกเฉิน แต่ละรอบแต่ละบริษัทก็จะสะสมดาว เพื่อนำไปเป็นคะแนนในส่วนของผลการดำเนินการของบริษัท (Simulation Performance)

4. Objectives and Key Results for Knowledge Management - ACT

ข้อเสนอแนะในการดำเนินการในอนาคต หรือการดำเนินการเพื่อสามารถนำไปสู่การเป็น Good Practice *

การประเมินผลผู้เรียนในปัจจุบัน ผู้สอนได้แบ่งออกเป็นเรื่อง ๆ ดังต่อไปนี้

Attendance and Participation	10%
Simulation Performance	40%
Team Presentation	20%
Final Examination	30%
Total	100%

การประเมินผลในอนาคต ผู้สอนอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงและเพิ่มการประเมินผลใน 2 ประเด็น ประกอบด้วย (1) คะแนนพิเศษสำหรับผู้ชนะในแต่ละรอบ (Extra points for the winner each round) ซึ่งจะทำให้การเล่นเกม (การตัดสินใจ) มีความเข้มข้นและท้าทายมากขึ้น และ (2) Individual Presentation (การนำเสนองานของสมาชิกในทีม) เพื่อสร้างความมั่นใจว่า ผู้เรียนทุกคนมีความเข้าใจในเกม

นอกจากนั้น อาจจะจัดให้มีการร่วมเล่นเกม (การแข่งขันกัน) ใน 3 รูปแบบต่อไปนี้

1. จัดให้มีการแข่งขันกันระหว่างนักศึกษาในแต่ละคณะ เช่น ทีมคณะบริหารธุรกิจ ทีมคณะนิเทศศาสตร์ ทีมคณะวิศวกรรมศาสตร์ ทีมคณะบัญชี ซึ่งจะทำให้ได้เห็นมุมองการวางแผน การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ
2. จัดให้ใน 1 ทีม มีนักศึกษามากกว่า 1 คณะ ซึ่งจะทำให้เข้าใจถึงรูปแบบทางความคิดที่หลากหลายและนำมาการตัดสินใจร่วมกัน (Synergy)
3. จัดให้มีการแข่งขันข้ามสถาบัน ซึ่งเป็นการสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักศึกษาข้ามสถาบัน

* ข้อมูลบางส่วนสามารถนำมาจากแบบฟอร์มรายงานการดำเนินโครงการของสำนักงานวางแผนได้ ในกรณีที่โครงการที่ดำเนินการมีประเด็นความรู้ที่สำคัญซึ่งนำมาใช้ในโครงการ