



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา 21910-1001 พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

จัดทำโดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล (Fundamental of Digital Business) รหัสวิชา 21910 - 1001 ท - ป - น 1 - 2 - 2 นี้มุ่งเน้นสมรรถนะและบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นคู่มือครูประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

การจัดทำได้มีการพัฒนาเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 10 หน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย

หน่วยที่	1	เรื่อง	ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล
หน่วยที่	2	เรื่อง	โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
หน่วยที่	3	เรื่อง	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล
หน่วยที่	4	เรื่อง	ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
หน่วยที่	5	เรื่อง	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล
หน่วยที่	6	เรื่อง	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย
หน่วยที่	7	เรื่อง	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
หน่วยที่	8	เรื่อง	อาชีพออนไลน์
หน่วยที่	9	เรื่อง	การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล
หน่วยที่	10	เรื่อง	โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล

พร้อมทั้งแบบฝึกหัด ใบงาน แบบทดสอบพร้อมเฉลย และสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัลตามหลักการพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล และบูรณาการกับการทำงานตามสาขาอาชีพได้

ผู้จัดทำหวังว่าแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้คงจะเป็นแนวทางและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน และผู้สนใจทั่วไป หากมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำยินดีน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุงในโอกาสต่อไป

(นางสาวจรรวรณ์ ถึงเสียบญวน)
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

หลักสูตรรายวิชา

ก

มาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี)

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ข

หน่วยการเรียนรู้

ค

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

ง

หน่วยที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้

10

ใบความรู้

16

ใบมอบหมายงาน

25

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

26

หน่วยที่ 2 เรื่อง โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้

31

ใบความรู้

37

ใบมอบหมายงาน

45

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

47

หน่วยที่ 3 เรื่อง นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้

51

ใบความรู้

57

ใบมอบหมายงาน

67

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

69

หน่วยที่ 4 เรื่อง ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้

73

ใบความรู้

78

ใบมอบหมายงาน

87

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

89

หน่วยที่ 5 เรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้

93

ใบความรู้

99

ใบมอบหมายงาน

108

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

110

หน่วยที่ 6 เรื่อง ธุรกิจดิจิทัลโมบาย

แผนการจัดการเรียนรู้

114

ใบความรู้

120

ใบมอบหมายงาน

126

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

131

หน่วยที่ 7 เรื่อง ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้	135
ใบความรู้	141
ใบมอบหมายงาน	149
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	151

หน่วยที่ 8 เรื่อง อาชีพออนไลน์

แผนการจัดการเรียนรู้	155
ใบความรู้	160
ใบมอบหมายงาน	169
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	171

หน่วยที่ 9 เรื่อง การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้	175
ใบความรู้	180
ใบมอบหมายงาน	190
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	192

หน่วยที่ 10 เรื่อง โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้	196
ใบความรู้	201
ใบมอบหมายงาน	209
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	211



หลักสูตรรายวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา.....อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ.....ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา.....เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

รหัส.....21910-1001.....ชื่อวิชา.....พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

ทฤษฎี.....1.....ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....2.....หน่วยกิต
อ้างอิงมาตรฐาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล และโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจภายในธุรกิจดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล ช่องทางการให้บริการ ธุรกิจดิจิทัล ความปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
2. มีทักษะในการวิเคราะห์ กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัล (Digital Business Model)
4. มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้อง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล
2. วิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
3. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัล (Digital Business Model) ตามหลักการ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล และโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจภายในธุรกิจดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล ช่องทางการให้บริการ ธุรกิจดิจิทัล ความปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล อาชีพออนไลน์ การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจ เพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล โมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัล (Digital Business Model) ตามหลักการ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล และกรณีศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล				
งานหลัก	งานย่อย	สมรรถนะย่อย	ความรู้ในการปฏิบัติงาน	ทักษะในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 1 ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	1.1 ความหมายของธุรกิจ	แสดงความรู้เกี่ยวกับความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	1.2			
งานหลัก 2 โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	2.1 ความหมายของโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	แสดงความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	2.2			
งานหลัก 3 นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	3.1 ความหมายของนวัตกรรม	แสดงความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	3.2			
งานหลัก 4 ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	4.1 ความหมายของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	แสดงความรู้เกี่ยวกับระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	4.2			
งานหลัก 5 สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	5.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์	แสดงความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	5.2			
งานหลัก 6 ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	6.1 ความหมายของธุรกิจดิจิทัลโมบาย	แสดงความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลโมบาย	ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลโมบาย	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	6.2			
งานหลัก 7 ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	7.1 ความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์	แสดงความรู้เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	7.2			
งานหลัก 8 อาชีพออนไลน์	8.1 ความหมายของอาชีพออนไลน์	แสดงความรู้เกี่ยวกับอาชีพออนไลน์	ความรู้เกี่ยวกับอาชีพออนไลน์	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	8.2			
งานหลัก 9 การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล	9.1 ความหมายของการวิเคราะห์ธุรกิจ	แสดงความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	9.2			
งานหลัก 10 โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล	10.1 ความหมายของโมเดลธุรกิจ	แสดงความรู้เกี่ยวกับโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล	ทักษะการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
	10.2			

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม 100%	จำนวนชั่วโมง (ท/ป)
	พุทธิพิสัย 60%						ทักษะพิสัย 100%	จิตพิสัย 20%	ประยุกต์ใช้ 100%		
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์					
1. ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	6
2. โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	6
3. นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	6
4. ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	3
5. สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	6
6. ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	6
7. ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	6
8. อาชีพออนไลน์	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	3
9. การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	3
10. โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล	1	2	2	1	-	-	1	2	1	10	3
สอบปลายภาคเรียน	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
สอบปลายภาคเรียน	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
รวม	10	20	20	10	-	-	10	20	10	100	54
ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัลตามหลักการพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล											
รวมทั้งรายวิชา											

หน่วยการเรียนรู้

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชั่วโมง)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1.	ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	2	4	6
2.	โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	2	4	6
3.	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล (บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง)	2	4	6
4.	ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	1	2	3
5.	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	2	4	6
6.	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	2	4	6
7.	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	2	4	6
8.	อาชีพออนไลน์	1	2	3
9.	การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล	1	2	3
10.	โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล	1	2	3
	สอบกลางภาคเรียน	3	-	3
	สอบปลายภาคเรียน	3	-	3
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	-	-	-
	รวม	22	32	54

การวางแผนการจัดการเรียนรู้

สัปดาห์/ครั้งที่	จำนวน ชั่วโมง (ท/ป)	หน่วยการเรียนรู้/งาน (เรื่อง)	งาน/ กิจกรรม	การประเมินผล	หมายเหตุ
1 – 2	2/4	ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจ ดิจิทัล	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล ผลลัพธ์การเรียนรู้ มีความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	ไม่อ้างอิง มาตรฐาน อาชีพ
3 – 4	2/4	โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจ ดิจิทัล	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ผลลัพธ์การเรียนรู้ เข้าใจโครงสร้างพื้นฐาน เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
5 – 6	2/4	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจ ดิจิทัล	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล ผลลัพธ์การเรียนรู้ เข้าใจนวัตกรรม เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
7	1/2	ระบบการทำธุรกรรมใน ธุรกิจดิจิทัล	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล ผลลัพธ์การเรียนรู้ เข้าใจระบบการทำธุรกรรม เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
8 – 9	2/4	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจ ดิจิทัล	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล ผลลัพธ์การเรียนรู้ เข้าใจสื่อสังคมออนไลน์ เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
10	3/-	สอบกลางภาคเรียน			
11 – 12	2/4	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน ธุรกิจดิจิทัลโมบาย ผลลัพธ์การเรียนรู้ เข้าใจธุรกิจดิจิทัลโมบาย เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
13 – 14	2/4	ความมั่นคงปลอดภัยในการ ทำธุรกรรมดิจิทัล	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรม ดิจิทัล ผลลัพธ์การเรียนรู้ เข้าใจความมั่นคงปลอดภัย เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
15	1/2	อาชีพออนไลน์	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน อาชีพออนไลน์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ เข้าใจอาชีพออนไลน์ เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
16	1/2	การประยุกต์ใช้เครื่องมือทาง ธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ ในยุคดิจิทัล	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อ วิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล ผลลัพธ์การเรียนรู้ ประยุกต์ใช้เครื่องมือ เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
17	1/2	โมเดลการทำธุรกิจในยุค ดิจิทัล	ใบความรู้/ ใบมอบหมายงาน	งาน โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล ผลลัพธ์การเรียนรู้ เข้าใจโมเดลการทำธุรกิจ เกณฑ์การปฏิบัติงาน ผ่าน 50 คะแนนขึ้นไป วิธีประเมิน การทดสอบหลังเรียน	
18	3/-	สอบปลายภาคเรียน			

ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา : หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2567 (สัปดาห์ที่ 18)

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 1 – 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ธุรกิจคือการทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เชื่อมโยงกันโดยมีกิจกรรมหลักคือผลิตสินค้าหรือบริการและแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้ผลิตกับผู้บริโภคทำให้เกิดการหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจขึ้น ธุรกิจมีเป้าหมายคือผลตอบแทน กำไรจากการขายสินค้าหรือบริการและผลประโยชน์ต่าง ๆ ส่วนธุรกิจดิจิทัลคือ การนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาพัฒนาธุรกิจที่ทำอยู่เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้ทั้งผู้ประกอบการและผู้บริโภค ในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการต่าง ๆ แต่จุดประสงค์หลักคือการหาทางเพิ่มยอดขายให้กับธุรกิจ

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจและธุรกิจดิจิทัล
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล
3. ปฏิบัติในการใช้ความรู้ดำเนินธุรกิจดิจิทัล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของธุรกิจและธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายความสำคัญและองค์ประกอบของธุรกิจได้
3. อธิบายแนวคิดในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติในการใช้ความรู้ดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ สะอาด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของธุรกิจ
2. ความสำคัญของธุรกิจ
3. วัตถุประสงค์ของธุรกิจ
4. องค์ประกอบของธุรกิจ
5. ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ

6. ความหมายของธุรกิจดิจิทัล
7. ประเภทของธุรกิจดิจิทัล
8. วิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัล
9. เปรียบเทียบลักษณะของธุรกิจยุคดั้งเดิมและธุรกิจยุคดิจิทัล
10. แนวคิดในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล
11. Digital Transformation
12. ตัวอย่างธุรกิจที่ทำ Digital Transformation

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 1 การปฐมนิเทศผู้เรียน (กิจกรรมที่ 1)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนปฐมนิเทศผู้เรียนโดยชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง **ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล** ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของธุรกิจ ความสำคัญของธุรกิจ วัตถุประสงค์ของธุรกิจ และองค์ประกอบของธุรกิจ พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย

4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อ**ปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ** โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัล กลุ่มละ 1 เรื่อง ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เรื่อง Analog

กลุ่มที่ 2 เรื่อง Web

กลุ่มที่ 3 เรื่อง E-Business

กลุ่มที่ 4 เรื่อง Digital Marketing

กลุ่มที่ 5 เรื่อง Digital Business

7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 2 (กิจกรรมที่ 2)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง **ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล** ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของธุรกิจดิจิทัล ประเภทของธุรกิจดิจิทัล วิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัล และเปรียบเทียบลักษณะของธุรกิจยุคดั้งเดิมและธุรกิจยุคดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง แนวคิดในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล Digital Transformation และตัวอย่างธุรกิจที่ทำ Digital Transformation

5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อ**ปฏิบัติการสมมติ** โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจที่เป็น Startup กลุ่มละ 1 แห่ง และธุรกิจที่ทำ Digital Transformation กลุ่มละ 1 แห่ง
7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน
8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อ**ปฏิบัติการตามใบมอบหมายงานที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล**
9. ให้ผู้เรียนศึกษาประวัติบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการเป็น Startup และเขียนลงกระดาษขนาด A 4 จำนวน 2 – 3 หน้า พร้อมส่งงานผู้สอน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)

- หลักความพอประมาณ
 - ให้ผู้เรียนพยายามใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า
 - หลักความมีเหตุผล
 - การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง
 - หลักความมีภูมิคุ้มกัน
 - ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบตนเองและตรงต่อเวลา
- การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน
- เงื่อนไขความรู้
 - ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้
 - เงื่อนไขคุณธรรม
 - ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของความมีระเบียบเรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถามเนื้อหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยจัด

❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)

- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากการมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากการปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ
4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะพึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....



	ใบความรู้ที่ 1	หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 1 – 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจและธุรกิจดิจิทัล ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล และปฏิบัติการใช้ความรู้ดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจและธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 ปฏิบัติในการใช้ความรู้ดำเนินธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของธุรกิจและธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายความสำคัญและองค์ประกอบของธุรกิจได้
3. อธิบายแนวคิดในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการดำเนินธุรกิจและธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของธุรกิจ

ธุรกิจ (Business) หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิต การจัดจำหน่าย และการบริการ โดยภายในหน่วยงานหรือธุรกิจนั้น ๆ มีการนำทรัพยากรที่มีอยู่มาผสมผสานกันอย่างมีระบบ มีระเบียบตามกฎหมาย เพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนหรือผู้บริโภค ในขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดผลประโยชน์หรือบรรลุตามเป้าหมายของธุรกิจ และไม่ก่อให้เกิดมลภาวะที่ไม่ดีต่อสิ่งแวดล้อม

ความสำคัญของธุรกิจ

- ▶ 1. การดำเนินงานของธุรกิจก่อให้เกิดการนำทรัพยากรของประเทศมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- ▶ 2. ช่วยให้ผู้บริโภคหรือประชาชนได้ใช้สินค้าหรือบริการ เพื่อพัฒนาความเป็นอยู่ของตนเองให้ดีขึ้น
- ▶ 3. ธุรกิจต่าง ๆ ช่วยจัดปัญหาการว่างงาน และช่วยกระจายรายได้ไปสู่ประชาชน
- ▶ 4. ช่วยเพิ่มพูนรายได้ให้กับประเทศในรูปแบบของภาษีอากร

- ▶ 5. ประชาชนหรือผู้บริโภคมีโอกาสได้เลือกสินค้าหรือบริการที่สนองความพึงพอใจสูงสุดได้ง่าย เพราะธุรกิจต่าง ๆ มีการแข่งขันกันเพื่อพัฒนาสินค้าหรือบริการ
- ▶ 6. ประเทศสามารถนำภาษีอากรที่จัดเก็บไปพัฒนาประเทศได้

วัตถุประสงค์ของธุรกิจ

1. เพื่อความมั่นคงของกิจการ
2. เพื่อความเจริญเติบโตของธุรกิจ
3. เพื่อผลประโยชน์หรือกำไร
4. เพื่อความรับผิดชอบต่อสังคม

องค์ประกอบของธุรกิจ

1. การจัดองค์กร คือ กิจกรรมที่ทำให้องค์กรสามารถจัดรูปแบบการทำงานของบุคลากรภายในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. การผลิตและปฏิบัติการ คือ กิจกรรมของการนำเอาวัตถุดิบมาผ่านกระบวนการในการผลิตเพื่อทำให้เกิดมีสินค้าหรือบริการ
3. การตลาด คือ การดำเนินการเพื่อจะทำให้สินค้าหรือบริการที่ผลิตแล้วได้รับการเปลี่ยนมือไปถึงมือผู้บริโภค
4. การบัญชีและการเงิน คือ การเก็บบันทึกข้อมูลการดำเนินงานการจัดทางการเงิน งบประมาณ การจัดหาเงินทุน การใช้เงินทุนและลงทุนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยบริหารให้เงินทุนหมุนเวียนอย่างพอเหมาะ
5. การจัดหาวัตถุดิบมาป้อนโรงงาน คือ กิจกรรมในการจัดซื้อและควบคุมการจัดซื้อวัตถุดิบ รวมทั้งการตรวจนับสินค้าคงคลัง
6. การบริหารงานบุคคล คือ การดำเนินการจัดสรรพนักงาน การฝึกอบรม การจัดการรูปแบบของการจูงใจและสวัสดิการต่าง ๆ เพื่อประสิทธิภาพในการบริหารบุคคลซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จขององค์กร
7. การจัดการระบบสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ คือ การนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้เพื่อประสิทธิภาพในการดำเนินงานด้านต่าง ๆ
8. การวิจัยและพัฒนา คือ กิจกรรมเพื่อเน้นความคิดสร้างสรรค์ ค้นคว้านวัตกรรมใหม่ๆ ในผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เพื่อความพึงพอใจของผู้บริโภคอย่างสูงสุด

ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ

1. คน (Man) ธุรกิจต่าง ๆ เกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความคิดของคน มีคนเป็นผู้ดำเนินการ ทั้งระดับผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงานร่วมกันดำเนินการจึงจะทำให้ประสบความสำเร็จในการประกอบธุรกิจ
2. เงิน (Money) นำเงินมาลงทุนเพื่อให้เกิดการประกอบธุรกิจ ผู้ประกอบธุรกิจต้องมีการวางแผนในการใช้เงินทุนและการจัดหาเงินทุนอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ประสบปัญหาด้านเงินทุน และให้เกิดผลตอบแทนสูงสุด
3. วัสดุหรือวัตถุดิบ (Material) ต้องมีการบริหารวัตถุดิบให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดต้นทุนวัตถุดิบต่ำสุดส่งผลให้ธุรกิจมีผลกำไรสูงสุดตามมา
4. วิธีปฏิบัติงาน (Method) การปฏิบัติงานในแต่ละขั้นตอนของการดำเนินธุรกิจ ต้องมีการวางแผนและควบคุมเพื่อให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพ

5. การจัดการ (Management) เป็นกระบวนการที่ทำให้ธุรกิจบรรลุผลตามเป้าหมายที่วางไว้ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อธุรกิจ

6. ขวัญและกำลังใจ (Morale) นักบริหาร ผู้จัดการ หรือเจ้าของโรงงาน จะต้องรู้จักสังเกต ดูแลเอาใจใส่ คอยให้ขวัญและกำลังใจแก่พนักงาน ความสำเร็จของธุรกิจนั้น องค์ประกอบสำคัญ คือ การที่พนักงานมีขวัญและกำลังใจที่ดีในการปฏิบัติงาน

ความหมายของธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)

ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business) คือ การนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาพัฒนาธุรกิจที่ทำอยู่เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้ทั้งผู้ประกอบการและผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการต่าง ๆ แต่จุดประสงค์หลัก ๆ ก็คือการหาทางเพิ่มยอดขายให้กับธุรกิจ เช่น การนำ Application มาช่วยในการเข้าถึงผู้บริโภคยุคใหม่ที่ชอบใช้ Smart Phone การสร้างช่องทางขายผ่านสื่อ Social Media ต่าง ๆ และการโฆษณา รวมไปถึงการสั่งซื้อและจัดส่งสินค้าในแบบ online

ประเภทของธุรกิจดิจิทัล

- ▶ 1. ธุรกิจแบบพื้นฐาน
- ▶ 2. ธุรกิจแบบระดับกลาง
- ▶ 3. ธุรกิจระดับสูง
- ▶ 4. ธุรกิจระบบขั้นสูงมาก



เปรียบเทียบลักษณะของธุรกิจยุคดั้งเดิมและธุรกิจยุคดิจิทัล

ธุรกิจดั้งเดิม (Traditional Business)	ธุรกิจยุคดิจิทัล (Digital Business)
1. มีขนาดเล็กจนถึงปานกลาง แต่เดิมมักเป็นธุรกิจในครัวเรือน เช่น SMEs การบริหารจัดการแบบเครือญาติ	1. การทำงานเป็นแบบมืออาชีพ กล่าวคือจะปฏิบัติโดยผู้ที่มีความรู้และความชำนาญ
2. เน้นการใช้แรงงานมากกว่าใช้เทคโนโลยี การประเมินจะพิจารณาจาก พื้นที่ คน และวัตถุดิบ	2. ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงเข้ามาช่วยในการดำเนินการ
3. ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารพื้นฐาน คือ จดหมาย โทรสาร และโทรศัพท์	3. ใช้รูปแบบการสื่อสารที่รวดเร็วส่งข้อมูลผ่านเครือข่ายเข้าสู่คอมพิวเตอร์ทันทีโดยไม่มีการหยุดพักจึงสามารถทำงานต่อเนื่องได้ทันที
4. การบันทึกข้อมูลจะใช้วิธีการจดจำและบันทึกลงสมุด	4. ใช้ฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ในการจัดเก็บข้อมูล
5. ใช้ระบบเส้นสายในการบริหารงาน การตัดสินใจมักพิจารณาจากแรงสังหรณ์มากกว่าข้อมูล	5. บริหารงานด้วยข้อมูลข่าวสาร การตัดสินใจจะพิจารณาจากข้อมูลเป็นหลัก
6. ขาดยุทธศาสตร์เชิงรุก	6. ใช้ ICT ในการกำหนดยุทธศาสตร์เชิงรุก โดยเน้นนวัตกรรมที่น่าเชื่อถือ และมี การมองสถานการณ์ในอนาคต

แนวคิดในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล

1. การใช้ประโยชน์จากการออกแบบดิจิทัลเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์และบริการ
2. สร้างทีมงาน “สตาร์ทอัพ”
3. ขับเคลื่อนข้อมูลประสบการณ์ของลูกค้า
4. เข้าใจพันธมิตรและมูลค่าที่เสนอ

Digital Transformation

Digital Transformation คือ การเปลี่ยนแปลงแนวความคิดและนำเทคโนโลยีมาใช้ในการธุรกิจในยุคดิจิทัล ตั้งแต่การวางรากฐาน เป้าหมาย ไปจนถึงการดำเนินธุรกิจและส่งต่อคุณค่าให้แก่ผู้บริโภค ไม่เพียงแต่ภาคการปฏิบัติการที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เท่านั้น แต่สิ่งนี้รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมที่องค์กรและบุคลากรทุกภาคส่วน ตั้งแต่ผู้บริหารไปจนถึงพนักงานตำแหน่งล่างสุดจะต้องมีส่วนร่วมในการปรับตัวไปสู่ยุค 4.0 นี้ด้วย ทั้งนี้ก็เพื่อเพิ่มศักยภาพให้องค์กรสามารถแข่งขันในยุคที่มีการแข่งขันกันค่อนข้างสูงได้

วิธีการทำ Digital Transformation

1. เปลี่ยนแปลง Customer Experience ของผู้บริโภค
2. เปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินธุรกิจ
3. เปลี่ยนแปลงโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล

ตัวอย่างธุรกิจที่ทำ Digital Transformation ประสบความสำเร็จ



ตัวอย่างธุรกิจที่ทำ Digital Transformation ประสบความสำเร็จ



ขั้นตอนการทำ Digital Transformation

- ▶ กำหนดกระบวนการทางธุรกิจใหม่
- ▶ ระบุเทคโนโลยีหลักที่สำคัญ
- ▶ สร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ดีเพื่อดึงดูดกลุ่มคนที่มีศักยภาพ
- ▶ กำหนด Roadmap
- ▶ กำหนด KPI

ธุรกิจดิจิทัลได้พัฒนาจากธุรกิจดั้งเดิม หันมาใช้ระบบอินเทอร์เน็ตหรือการขายสินค้าระบบออนไลน์มากขึ้น มีการใช้สื่อต่าง ๆ เช่น แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ ต่าง ๆ เพื่อช่วยให้สินค้าหรือบริการเข้าถึงลูกค้ากลุ่มเป้าหมายมากขึ้น ดังนั้นหากธุรกิจไม่ปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย จะแข่งขันอยู่ในตลาดได้ยาก ถ้าหากไม่เปลี่ยน ก็จะมีคู่แข่งขึ้น หรือบริษัทใหม่ที่จะเข้ามามีบทบาททางธุรกิจแทน มากไปกว่านั้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบุคลากรก็เป็นสิ่งที่ไม่ควรมองข้ามและควรทำอย่างต่อเนื่อง บริษัทจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดกลยุทธ์ ต่าง ๆ ด้วย



6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใด **ไม่ใช่** วัตถุประสงค์ของธุรกิจ
 - ก. เพื่อความมั่นคงของกิจการ
 - ข. เพื่อความเจริญเติบโตของธุรกิจ
 - ค. เพื่อผลประโยชน์หรือกำไร
 - ง. เพื่อความรับผิดชอบต่อสังคม
 - จ. เพื่อแลกเปลี่ยนสินค้า
2. สินค้าหรือบริการที่เปลี่ยนมือจากผู้ผลิตไปสู่ผู้บริโภคเรียกว่าอะไร
 - ก. การตลาด
 - ข. การจัดองค์กร
 - ค. การผลิตและปฏิบัติการ
 - ง. การวิจัยและพัฒนา
 - จ. การจัดหาวัตถุดิบ
3. การค้นคว้านวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นองค์ประกอบของธุรกิจข้อใด
 - ก. การตลาด
 - ข. การจัดองค์กร
 - ค. การผลิตและปฏิบัติการ
 - ง. การวิจัยและพัฒนา
 - จ. การจัดหาวัตถุดิบ
4. ข้อใดหมายถึงวิธีปฏิบัติงาน
 - ก. Man
 - ข. Money
 - ค. Material
 - ง. Method
 - จ. Management
5. ธุรกิจที่เป็น Marketplace จัดเป็นธุรกิจแบบใด
 - ก. ธุรกิจแบบพื้นฐาน
 - ข. ธุรกิจแบบระดับกลาง
 - ค. ธุรกิจแบบระดับล่าง
 - ง. ธุรกิจแบบระดับสูง
 - จ. ธุรกิจแบบระดับสูงมาก
6. การสร้างรูปแบบธุรกิจใหม่ (New Business Models) เป็นวิวัฒนาการธุรกิจดิจิทัลช่วงใด
 - ก. Analog
 - ข. Web
 - ค. E-Business
 - ง. Digital Marketing

7. Cloud Computing เป็นวิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัลยุคใด
 - ก. Analog
 - ข. Web
 - ค. E-Business
 - ง. Digital Marketing
 - จ. Digital Business
8. ข้อใดจัดเป็นธุรกิจยุคดิจิทัล
 - ก. SMEs
 - ข. การใช้แรงงานมากกว่าใช้เทคโนโลยี
 - ค. การใช้ฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ในการจัดเก็บข้อมูล
 - ง. การส่งจดหมาย
 - จ. ขาดยุทธศาสตร์เชิงรุก
9. กลยุทธ์การทำ CRM เป็นการทำให้ Digital Transformation ข้อใด
 - ก. เปลี่ยนแปลง Customer Experience ของผู้บริโภค
 - ข. เปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินธุรกิจ
 - ค. เปลี่ยนแปลงโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล
 - ง. เปลี่ยนแปลงวิธีการจำหน่ายสินค้าหรือบริการ
 - จ. เปลี่ยนแปลงวิธีการซื้อขาย
10. Software Stake เป็นการปรับแต่งของธุรกิจใด
 - ก. Big C
 - ข. Wal-Mart
 - ค. Walgreens
 - ง. Lotus
 - จ. Robinson

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

- ข้อใด ไม่ใช่ วัตถุประสงค์ของธุรกิจ
ก. เพื่อความมั่นคงของกิจการ
ข. เพื่อความเจริญเติบโตของธุรกิจ
ค. เพื่อผลประโยชน์หรือกำไร
ง. เพื่อความรับผิดชอบต่อสังคม
จ. เพื่อแลกเปลี่ยนสินค้า
- สินค้าหรือบริการที่เปลี่ยนมือจากผู้ผลิตไปสู่ผู้บริโภคเรียกว่าอะไร
ก. การตลาด
ข. การจัดองค์กร
ค. การผลิตและปฏิบัติการ
ง. การวิจัยและพัฒนา
จ. การจัดหาวัตถุดิบ
- การค้นคว้านวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นองค์ประกอบของธุรกิจข้อใด
ก. การตลาด
ข. การจัดองค์กร
ค. การผลิตและปฏิบัติการ
ง. การวิจัยและพัฒนา
จ. การจัดหาวัตถุดิบ
- ข้อใดหมายถึงวิธีปฏิบัติงาน
ก. Man
ข. Money
ค. Material
ง. Method
จ. Management
- ธุรกิจที่เป็น Marketplace จัดเป็นธุรกิจแบบใด
ก. ธุรกิจแบบพื้นฐาน
ข. ธุรกิจแบบระดับกลาง
ค. ธุรกิจแบบระดับล่าง
ง. ธุรกิจแบบระดับสูง
จ. ธุรกิจแบบระดับสูงมาก
- การสร้างรูปแบบธุรกิจใหม่ (New Business Models) เป็นวิวัฒนาการธุรกิจดิจิทัลช่วงใด
ก. Analog
ข. Web
ค. E-Business
ง. Digital Marketing
จ. Digital Business

7. Cloud Computing เป็นวิวัฒนาการของธุรกิจดิจิทัลยุคใด
- ก. Analog
 - ข. Web
 - ค. E-Business
 - ง. Digital Marketing
 - จ. Digital Business
8. ข้อใดจัดเป็นธุรกิจยุคดิจิทัล
- ก. SMEs
 - ข. การใช้แรงงานมากกว่าใช้เทคโนโลยี
 - ค. การใช้ฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ในการจัดเก็บข้อมูล
 - ง. การส่งจดหมาย
 - จ. ขาดยุทธศาสตร์เชิงรุก
9. กลยุทธ์การทำ CRM เป็นการทำให้ Digital Transformation ข้อใด
- ก. เปลี่ยนแปลง Customer Experience ของผู้บริโภค
 - ข. เปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินธุรกิจ
 - ค. เปลี่ยนแปลงโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล
 - ง. เปลี่ยนแปลงวิธีการจำหน่ายสินค้าหรือบริการ
 - จ. เปลี่ยนแปลงวิธีการซื้อขาย
10. Software Stake เป็นการปรับแต่งของธุรกิจใด
- ก. Big C
 - ข. Wal-Mart
 - ค. Walgreens
 - ง. Lotus
 - จ. Robinson

	ใบมอบหมายงานที่ 1	หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 1 – 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจและธุรกิจดิจิทัล ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล และปฏิบัติการใช้ความรู้ดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจและธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 ประยุกต์ในการใช้ความรู้ดำเนินธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของธุรกิจและธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายความสำคัญและองค์ประกอบของธุรกิจได้
3. อธิบายแนวคิดในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการดำเนินธุรกิจและธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนศึกษาประวัติบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการเป็น Startup และเขียนลงกระดาษขนาด A 4 จำนวน 2 – 3 หน้า พร้อมส่งงานผู้สอน

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้าการทำโมเดลธุรกิจสินค้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...

สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง
 กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน
 วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

- 3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก
- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

- 3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

- 2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

- 1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง

2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่

1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์

2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์

1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 3 – 4
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การที่จะก้าวเข้าสู่การดำเนินธุรกิจดิจิทัล ต้องมีความพร้อมในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัลให้แข็งแกร่งทั้งทางด้านโทรคมนาคมและการแพร่ภาพกระจายเสียง โดยที่รัฐบาลจะต้องให้การสนับสนุนงบประมาณ และมีนโยบายที่จะดำเนินการในเรื่องนี้อย่างจริงจัง ซึ่งจะสังเกตได้ว่า รัฐบาลมียุทธศาสตร์และ แผนในการดำเนินการเป็นอย่างดี

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล
3. ประยุกต์ในการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายแนวทางขับเคลื่อนกรอบยุทธศาสตร์ดิจิทัลได้
3. อธิบายยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
2. แนวทางขับเคลื่อนกรอบยุทธศาสตร์ดิจิทัล
3. ปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์
4. ยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศสู่ดิจิทัลไทยแลนด์
5. ตัวชี้วัดแนวทางการดำเนินงานโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
6. โครงสร้างพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการให้บริการ
7. การกระตุ้นเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

8. การสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ
9. การรู้ดิจิทัล

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 3 (กิจกรรมที่ 3)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผล ประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง โครงสร้างพื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล แนวทางขับเคลื่อนกรอบยุทธศาสตร์ดิจิทัล และปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ และตัวชี้วัดแนวทางการดำเนินงานโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับทิศทางการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กลุ่มละ 1 เรื่อง ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 เรื่อง การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย
- กลุ่มที่ 2 เรื่อง ระยะที่ 1 Digital Foundation
- กลุ่มที่ 3 เรื่อง ระยะที่ 2 Digital Thailand I : Inclusion
- กลุ่มที่ 4 เรื่อง ระยะที่ 3 Digital Thailand II : Full Transformation
- กลุ่มที่ 5 เรื่อง ระยะที่ 4 Global Digital Leadership

7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 4 (กิจกรรมที่ 4)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง โครงสร้างพื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง โครงสร้างพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการให้บริการ และการกระตุ้นเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง การสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพและการรู้ดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ กลุ่มละ 1 เรื่อง ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 เรื่อง ยุทธศาสตร์ที่ 1
- กลุ่มที่ 2 เรื่อง ยุทธศาสตร์ที่ 2
- กลุ่มที่ 3 เรื่อง ยุทธศาสตร์ที่ 3
- กลุ่มที่ 4 เรื่อง ยุทธศาสตร์ที่ 4

กลุ่มที่ 5 เรื่อง ยุทธศาสตร์ที่ 5

7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 2 เรื่อง โครงสร้าง

พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล

9. ให้ผู้เรียนศึกษาประวัติบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจของประเทศไทยและประเทศต่าง ๆ และเขียนลงกระดาษขนาด A 4 จำนวน 2 – 3 หน้า พร้อมส่งงานผู้สอน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)

➤ หลักความพอประมาณ

- ให้ผู้เรียนพยายามใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า

➤ หลักความมีเหตุผล

- การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง

➤ หลักความมีภูมิคุ้มกัน

- ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเองและตรงต่อเวลา

การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน

● เงื่อนไขความรู้

- ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้

● เงื่อนไขคุณธรรม

- ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของความรู้ระเบียบเรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถามเนื้อหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยจัด
- ❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)
- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากใบมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ
4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....



	ใบความรู้ที่ 2	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 21910 - 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 3 - 4
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล การรู้ดิจิทัล คติจิตและประยุกต์ในการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล
- 3.3 ประยุกต์ในการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายแนวทางขับเคลื่อนกรอบยุทธศาสตร์ดิจิทัลได้
3. อธิบายยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (Hard Infrastructure) หรือการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ทั้งด้านโทรคมนาคมและการแพร่ภาพกระจายเสียง เพื่อให้ประเทศไทยมีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ครอบคลุมทุกพื้นที่ที่มีขนาดที่พอเพียงกับ การใช้งาน มีเสถียรภาพที่มั่นคง ในราคาที่เหมาะสม เพื่อเป็นพื้นฐานไปสู่การต่อยอดกิจกรรมการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

แนวทางขับเคลื่อนกรอบยุทธศาสตร์ดิจิทัล

พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 ได้กำหนดว่า “เพื่อให้การพัฒนาดิจิทัลเกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศเป็นส่วนรวม ให้คณะรัฐมนตรีจัดทำนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมขึ้นตามข้อเสนอของคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อ

เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ การประกาศใช้และการแก้ไขปรับปรุงนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ให้ทำเป็นประกาศพระบรมราชโองการและประกาศในราชกิจจานุเบกษา”

นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จะเป็นแผนแม่บทหลักการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ที่กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์

เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศด้วยการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการผลิต การบริการสร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน

เตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล

ปฏิรูปกระบวนการทำงานและการให้บริการของภาครัฐ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูล เพื่อให้การปฏิบัติงานเกิดความโปร่งใส มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

ทิศทางการพัฒนาและเป้าหมายใน 4 ระยะ คือ

1. ระยะที่ 1 Digital Foundation ประเทศไทยลงทุน และสร้างฐานรากในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล มีการขับเคลื่อนที่เป็นรูปธรรมในระยะเร่งด่วนที่สุด (1 ปี 6 เดือน)
2. ระยะที่ 2 Digital Thailand I : Inclusion ทุกภาคของประเทศไทยมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลตามแนวทางประชารัฐ (5 ปี)
3. ระยะที่ 3 Digital Thailand II : Full Transformation ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ (10 ปี)
4. ระยะที่ 4 Global Digital Leadership ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้ว สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน (10-20 ปี)



ยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศสู่ดิจิทัลไทยแลนด์



ตัวชี้วัดแนวทางการดำเนินงานโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1. National Broadband
2. Data Center
3. International Gateway
4. National Broadcast
5. Satellite
6. Radio Frequency Management

โครงสร้างพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการให้บริการ (Service Infrastructure)

1. Digital Government
2. Service Platforms
3. e-Logistics
4. Data Service Innovation

การกระตุ้นเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

1. Digital Commerce
2. Digital Entrepreneur
3. Digital Innovation
4. Digital Content

การสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ

- Lifelong Learning
- Digital Archive
- Digital Library
- Digital City

Media Literacy

Universal Design

Universal Healthcare

การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)

Digital literacy หรือทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญในการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในลักษณะ “ทำน้อย ได้มาก” หรือ “Work less but get more impact” และช่วยสร้างคุณค่า (Value Co-creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale) เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้บุคลากร สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้าในอาชีพ (Learn and Growth) ด้วย

ทักษะความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัล

ทักษะความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัล แบ่งเป็น 4 ส่วนสำคัญ ได้แก่

- ใช้ (Use)
- เข้าใจ (Understand)
- สร้าง (Create)
- เข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย มุ่งเน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แต่เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้น นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงกำหนดภูมิทัศน์ดิจิทัล กำหนดทิศทางการพัฒนาและเป้าหมาย 4 ระยะ

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทยระยะ 20 ปี คือช่วงใด
 - ก. 2560-2579
 - ข. 2561-2580
 - ค. 2562-2581
 - ง. 2563-2582
 - จ. 2564-2583
2. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทยระยะ 20 ปี ได้กำหนดกี่ระยะ
 - ก. 2 ระยะ
 - ข. 3 ระยะ
 - ค. 4 ระยะ
 - ง. 5 ระยะ
 - จ. 6 ระยะ
3. ระยะใดของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทยที่มีกำหนดระยะ 5 ปี
 - ก. ระยะที่ 1
 - ข. ระยะที่ 2
 - ค. ระยะที่ 3
 - ง. ระยะที่ 4
 - จ. ระยะที่ 5
4. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทยระยะที่ 4 คือข้อใด
 - ก. Digital Foundation
 - ข. Digital Thailand I: Inclusion
 - ค. Digital Thailand II: Full Transformation
 - ง. Global Digital Leadership
 - จ. Global Thailand Foundation
5. การขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นยุทธศาสตร์ที่เท่าใด
 - ก. ยุทธศาสตร์ที่ 1
 - ข. ยุทธศาสตร์ที่ 2
 - ค. ยุทธศาสตร์ที่ 3
 - ง. ยุทธศาสตร์ที่ 4
 - จ. ยุทธศาสตร์ที่ 5
6. การสร้างสื่อ คลังสื่อ และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลอยู่ในแผนงานของยุทธศาสตร์ใด
 - ก. ยุทธศาสตร์ที่ 1
 - ข. ยุทธศาสตร์ที่ 2

- ค. ยุทธศาสตร์ที่ 3
- ง. ยุทธศาสตร์ที่ 4
- จ. ยุทธศาสตร์ที่ 5

7. การพัฒนาแพลตฟอร์มบริการพื้นฐานภาครัฐ อยู่ในแผนงานของยุทธศาสตร์ใด

- ก. ยุทธศาสตร์ที่ 1
- ข. ยุทธศาสตร์ที่ 2
- ค. ยุทธศาสตร์ที่ 3
- ง. ยุทธศาสตร์ที่ 4
- จ. ยุทธศาสตร์ที่ 5

8. ข้อใดหมายถึง ดาวเทียมที่ถูกส่งไปในช่วงของอวกาศ

- ก. Satellite
- ข. Radio
- ค. Broadcast
- ง. Gateway
- จ. Broadband

9. ข้อใดหมายถึงผู้ประกอบการดิจิทัล

- ก. Digital Innovation
- ข. Digital Content
- ค. Digital Entrepreneur
- ง. Digital Commerce
- จ. Digital Economy

10. ข้อใดหมายถึงการเข้าถึงใน Digital Literacy

- ก. Use
- ข. Understand
- ค. Create
- ง. Access
- จ. Know
- จ. eBay

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทยระยะ 20 ปี คือช่วงใด
 - ก. 2560-2579
 - ข. 2561-2580
 - ค. 2562-2581
 - ง. 2563-2582
 - จ. 2564-2583
2. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทยระยะ 20 ปี ได้กำหนดกี่ระยะ
 - ก. 2 ระยะ
 - ข. 3 ระยะ
 - ค. 4 ระยะ
 - ง. 5 ระยะ
 - จ. 6 ระยะ
3. ระยะใดของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทยที่กำหนดระยะ 5 ปี
 - ก. ระยะที่ 1
 - ข. ระยะที่ 2
 - ค. ระยะที่ 3
 - ง. ระยะที่ 4
 - จ. ระยะที่ 5
4. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทยระยะที่ 4 คือข้อใด
 - ก. Digital Foundation
 - ข. Digital Thailand I: Inclusion
 - ค. Digital Thailand II: Full Transformation
 - ง. Global Digital Leadership
 - จ. Global Thailand Foundation
5. การขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นยุทธศาสตร์ที่เท่าใด
 - ก. ยุทธศาสตร์ที่ 1
 - ข. ยุทธศาสตร์ที่ 2
 - ค. ยุทธศาสตร์ที่ 3
 - ง. ยุทธศาสตร์ที่ 4
 - จ. ยุทธศาสตร์ที่ 5

6. การสร้างสื่อ คลังสื่อ และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลอยู่ในแผนงานของยุทธศาสตร์ใด

- ก. ยุทธศาสตร์ที่ 1
- ข. ยุทธศาสตร์ที่ 2
- ค. ยุทธศาสตร์ที่ 3
- ง. ยุทธศาสตร์ที่ 4
- จ. ยุทธศาสตร์ที่ 5

7. การพัฒนาแพลตฟอร์มบริการพื้นฐานภาครัฐ อยู่ในแผนงานของยุทธศาสตร์ใด

- ก. ยุทธศาสตร์ที่ 1
- ข. ยุทธศาสตร์ที่ 2
- ค. ยุทธศาสตร์ที่ 3
- ง. ยุทธศาสตร์ที่ 4
- จ. ยุทธศาสตร์ที่ 5

8. ข้อใดหมายถึง ดาวเทียมที่ถูกส่งไปในช่วงของอวกาศ

- ก. Satellite
- ข. Radio
- ค. Broadcast
- ง. Gateway
- จ. Broadband

9. ข้อใดหมายถึงผู้ประกอบการดิจิทัล

- ก. Digital Innovation
- ข. Digital Content
- ค. Digital Entrepreneur
- ง. Digital Commerce
- จ. Digital Economy

10. ข้อใดหมายถึงการเข้าถึงใน Digital Literacy

- ก. Use
- ข. Understand
- ค. Create
- ง. Access
- จ. Know
- ฉ. eBay

	ใบมอบหมายงานที่ 2	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 3 – 4
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล การรู้ดิจิทัล คติจิตัลและประยุกต์ในการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล
- 3.3 ประยุกต์ในการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายแนวทางขับเคลื่อนกรอบยุทธศาสตร์ดิจิทัลได้
3. อธิบายยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนศึกษาประวัติบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจของประเทศไทยและต่างประเทศ และเขียนลงกระดาษ ขนาด A 4 จำนวน 2 – 3 หน้า พร้อมส่งงานผู้สอน

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง
กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน
วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

- 3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก
- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

- 3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

- 2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

- 1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง

2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่

1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์

2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์

1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 3
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 5 – 6
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ในการดำเนินธุรกิจสมัยใหม่ ที่เป็นยุคของธุรกิจดิจิทัล มีความจำเป็นที่จะต้องใช้นวัตกรรมในการดำเนินธุรกิจ เพื่อความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ตอบสนองความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภค ที่ปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ธุรกิจใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนบนพื้นฐานของการหลอมรวมเทคโนโลยี Digital Supply Chain (ห่วงโซ่อุปทานดิจิทัล)

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบวนการทางธุรกิจดิจิทัล
3. ประยุกต์การใช้นวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของนวัตกรรมและนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายแหล่งที่มาและองค์ประกอบของนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัลได้
3. อธิบายวิธีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของนวัตกรรม
2. ลักษณะของนวัตกรรม
3. ประเภทของนวัตกรรม
4. ความหมายของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
5. แหล่งที่มาของนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล
6. องค์ประกอบของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
7. ข้อดีและข้อควรคำนึงถึงของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
8. การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบวนการธุรกิจดิจิทัล
9. นวัตกรรมโมเดลธุรกิจดิจิทัล

10. นวัตกรรมบริการดิจิทัล
11. ประเภทของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล
12. นวัตกรรมที่ส่งเสริมการทำธุรกิจดิจิทัล
13. ตัวอย่างของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 5 (กิจกรรมที่ 5)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผล ประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง **นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล** ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของนวัตกรรม ลักษณะของนวัตกรรม ประเภทของนวัตกรรม ความหมายของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล และแหล่งที่มาของนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง องค์ประกอบของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลและข้อดีและข้อควรคำนึงถึงของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลที่น่าสนใจ กลุ่มละ 1 ชิ้น
7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 6 (กิจกรรมที่ 6)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง **นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล** ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการธุรกิจดิจิทัล นวัตกรรมโมเดลธุรกิจดิจิทัล และนวัตกรรมบริการดิจิทัล
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ประเภทของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล นวัตกรรมที่ส่งเสริมการทำธุรกิจดิจิทัล และตัวอย่างของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับนวัตกรรมที่เข้าร่วมการประกวดนวัตกรรมของคนรุ่นใหม่ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับประเทศ กลุ่มละ 1 ผลงาน กลุ่มละ 1 ชิ้น
7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน
8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 3 เรื่อง **นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล**
9. ให้ผู้เรียนศึกษาประวัติบุคคลที่นำนวัตกรรมมาใช้ในการกลุ่มธุรกิจแต่ละประเภท และเขียนลงกระดาษขนาด A 4 จำนวน 1 หน้า พร้อมส่งงานผู้สอน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

- 1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)
 - หลักความพอประมาณ

- ให้ผู้เรียนพยายามใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า
- หลักความมีเหตุผล
- การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง

- หลักความมีภูมิคุ้มกัน
- ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเองและตรงต่อเวลา

การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน

- เงื่อนไขความรู้
 - ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้
- เงื่อนไขคุณธรรม
 - ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของความมีระเบียบ เรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถกเถียงหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่วิทยาลัยจัด

❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)

- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน

- ใบมอบหมายงาน
- กิจกรรมเสนอแนะ
- แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากการมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากการปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ
4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 3	หน่วยที่ 3
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 5 – 6
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการทางธุรกิจดิจิทัลและประยุกต์การใช้นวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการทางธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 ประยุกต์การใช้นวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของนวัตกรรมและนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายแหล่งที่มาและองค์ประกอบของนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัลได้
3. อธิบายวิธีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

4.1. การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

4.1.1. ความพอประมาณ (Moderation)

- ตัวอย่างนวัตกรรม: แพลตฟอร์มท้องถิ่นแบบ On-Demand
- การประยุกต์: ธุรกิจใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ ประเมินความต้องการที่แท้จริง ก่อนการผลิตหรือให้บริการ (Just-in-Time Production) โดยไม่ทำการตลาดที่กระตุ้นให้ผู้บริโภคซื้อเกินความจำเป็น (ไม่ฟุ่มเฟือย) และใช้ Cloud Computing ขนาดที่เหมาะสมกับธุรกิจ (ไม่ลงทุนเกินกำลัง)

4.1.2. ความมีเหตุผล (Reasonableness)

- ตัวอย่างนวัตกรรม: ระบบการจัดการทรัพยากรดิจิทัล
- การประยุกต์: การใช้ Data Analytics และ AI ในการตัดสินใจทุกขั้นตอน เช่น การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม กับขนาดธุรกิจและบริบทท้องถิ่น (ไม่ใช่เทคโนโลยีที่แพงที่สุด) และการ

ตัดสินใจลงทุนโดยคำนึงถึง ผลกระทบระยะยาว ต่อสิ่งแวดล้อมและสังคม (เช่น เลือกใช้ Green Data Center แทน Data Center ทั่วไป)

4.1.3. การมีภูมิคุ้มกันที่ดี (Self-Immunity/Resilience)

- ตัวอย่างนวัตกรรม: แพลตฟอร์มท้องถิ่นแบบ On-Demand
- การประยุกต์: การสร้างระบบธุรกิจดิจิทัลที่มี ความยืดหยุ่น (Agility) เช่น การใช้แพลตฟอร์มท้องถิ่นที่กระจายความเสี่ยงด้านรายได้ (Diversification) ให้กับชุมชนหลายแห่ง แทนที่จะพึ่งพาแหล่งรายได้เดียว และมีการสำรองข้อมูล/ระบบ (Backup System) ที่เพียงพอต่อการรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์หรือการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจอย่างฉับพลัน

4.1.4. เงื่อนไขความรู้ (Knowledge Condition)

- การประยุกต์: ธุรกิจต้องมี ความรู้รอบด้าน ทั้งด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (เช่น AI, Data Security, Cloud) และ ความเข้าใจในบริบทของชุมชน/สังคม (4 มิติ: เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม) เพื่อออกแบบนวัตกรรมดิจิทัลที่แก้ปัญหาได้จริงและยั่งยืน

4.1.5. เงื่อนไขคุณธรรม (Virtue Condition)

- การประยุกต์: ผู้ประกอบการและพนักงานในธุรกิจดิจิทัลต้องมีความ รับผิดชอบ ต่อข้อมูลส่วนตัวของลูกค้า (Data Privacy) มีความ ซื่อสัตย์ ในการนำเสนอสินค้า/บริการดิจิทัล และมี ความไม่ศึกษา เพื่อปรับปรุงนวัตกรรมให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องและเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

4.1.6. 4 มิติ สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

มิติ	การบูรณาการในธุรกิจดิจิทัล
วัตถุประสงค์	ส่งเสริมการลงทุนในเทคโนโลยีดิจิทัลที่คุ้มค่า และ ลดต้นทุน ระยะยาว (เช่น ระบบ Cloud ประหยัดพลังงาน), สร้างความมั่นคงทางรายได้ด้วยการกระจายช่องทางดิจิทัล
สังคม	สร้าง ชุมชนดิจิทัล ที่เอื้อเพื่อเกื้อกูลกัน เช่น แพลตฟอร์มท้องถิ่นช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ และส่งเสริมการ เคารพกติกา ในการใช้พื้นที่ออนไลน์ (Digital Etiquette)
สิ่งแวดล้อม	นวัตกรรมที่ ลดการใช้ทรัพยากร ทางกายภาพ เช่น การเปลี่ยนเอกสารเป็นดิจิทัล (Paperless), การใช้ระบบ IoT เพื่อลดการใช้พลังงานและน้ำ
วัฒนธรรม	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการ เผยแพร่และรักษาเอกลักษณ์/ภูมิปัญญาท้องถิ่น (เช่น E-book เกี่ยวกับงานฝีมือ, AR/VR สำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม)

ส่งออกไปยังซีต

4.1.7. ศาสตร์ด้านการพัฒนา

- **ศาสตร์สากล:** ใช้ **Best Practices** ของเทคโนโลยีดิจิทัลระดับโลก (เช่น Agile Development, Design Thinking) เป็นฐานในการพัฒนานวัตกรรม
- **ศาสตร์พระราชา (องค์รวม):** มองการพัฒนาระบบดิจิทัลอย่าง **เชื่อมโยง** กันทั้งหมด โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมพร้อมกัน (Holistic View)
- **ศาสตร์ภูมิปัญญาท้องถิ่น:** บูรณาการ **องค์ความรู้และประสบการณ์** ของคนในชุมชนเข้ากับนวัตกรรมดิจิทัล เช่น การใช้ AI ช่วยจัดหมวดหมู่สมุนไพรตามภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างฐานข้อมูลดิจิทัล

4.1.8. 4 พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของในหลวงรัชกาลที่ 10 (การพัฒนาบุคลากร)

- **มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง:** ส่งเสริมให้บุคลากรดิจิทัลมีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาประเทศและสังคม อย่างแท้จริง
- **มีพื้นฐานมีชีวิตที่มั่นคง เข้มแข็ง มีคุณธรรม:** ฝึกฝนให้พนักงานดิจิทัลมี **จริยธรรมดิจิทัล (Digital Ethics)** ในการทำงาน มีความซื่อสัตย์ ไม่ละเมิดข้อมูล และดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง
- **มีงานทำ มีอาชีพ:** นวัตกรรมดิจิทัลต้อง **สร้างโอกาสทางอาชีพ** ให้กับคนในท้องถิ่น/สังคม เช่น การอบรมทักษะดิจิทัลเพื่อใช้แพลตฟอร์มท้องถิ่น
- **เป็นพลเมืองที่ดีมีระเบียบวินัย:** ส่งเสริม **วินัยในการทำงานดิจิทัล** (เช่น การตรงต่อเวลาในการส่งมอบงาน, การปฏิบัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์และข้อมูลส่วนบุคคล) และการรับผิดชอบต่อหน้าที่ในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ขององค์กร

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของนวัตกรรม

นวัตกรรม หมายถึง ความคิด การปฏิบัติหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ที่ไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาเปลี่ยนแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมาใช้ช่วยให้การทำงานได้ผลดี มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม ช่วยประหยัดเวลาและแรงงาน

1. สิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีผู้ใดเคยทำมาก่อนเลย
2. สิ่งใหม่ที่เคยทำมาแล้วในอดีตแต่ได้มีการรื้อฟื้นขึ้นมาใหม่
3. สิ่งใหม่ที่มีการพัฒนาจากของเก่าที่มีอยู่เดิม

ลักษณะของนวัตกรรม

1. นวัตกรรมใหม่อย่างสิ้นเชิง (Radical Innovation)
2. นวัตกรรมที่มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป

ประเภทของนวัตกรรม

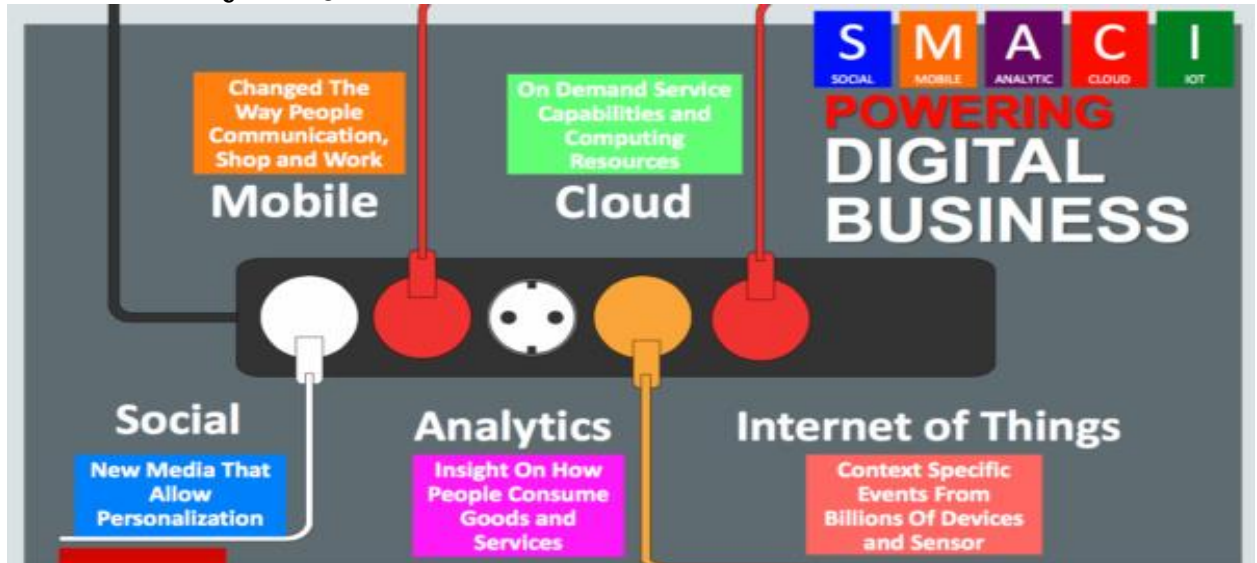
1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation)
2. นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation)

ความหมายของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล

นวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล (Digital Business Innovation) หมายถึง ผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ตอบสนองความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภค ที่ปรับเปลี่ยนไปตามบริบท

ของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ธุรกิจใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนบนพื้นฐานของการหลอมรวมเทคโนโลยี Digital Supply Chain (ห่วงโซ่อุปทานดิจิทัล) หมายถึง ขั้นตอนการดำเนินธุรกิจดิจิทัลซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ผลิตภัณฑ์และบริการต้นน้ำไปจนถึงผลิตภัณฑ์และบริการปลายน้ำ

SMACI หัวใจสำคัญของ Digital Business



แหล่งที่มาของนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล

1. นวัตกรรมที่เกิดจากลูกค้า ผู้ใช้สินค้าหรือบริการ หรือผู้บริโภค
2. นวัตกรรมที่เกิดจากผู้ผลิตสินค้าหรือบริการ
3. นวัตกรรมที่เกิดจากผู้ผลิตหรือเจ้าของวัตถุดิบ

องค์ประกอบของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล

1. มีความใหม่ นวัตกรรมตามความหมายก็คือสิ่งที่สร้างจากแนวคิดใหม่ ซึ่งอาจจะต้องแปลกไปกว่าผลิตภัณฑ์อื่น หรือมีความสามารถมากกว่า
2. มีองค์ความรู้หรือความคิดเปลี่ยนแปลง นวัตกรรมจะต้องมีองค์ความรู้ที่เกิดจากความคิดที่ต้องการเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น ใช้งานสะดวกมากยิ่งขึ้น ประหยัดมากขึ้น เป็นต้น
3. มีประโยชน์ นวัตกรรมนั้น ๆ จะต้องมีความสามารถใช้งานได้เป็นอย่างดี เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน มีประโยชน์ต่อชุมชนหรือสังคมโดยทั่วไป
4. มีโอกาสในการพัฒนาต่อได้ ผู้คิดนวัตกรรม สามารถที่จะนำไปพัฒนาต่อยอดได้ทั้งในเชิงของการนำไปใช้งานหรือต่อยอดทางธุรกิจในเชิงพาณิชย์ได้

ข้อดีของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล

1. ส่วนแบ่งการตลาดเพิ่มมากขึ้น
2. กำไรที่เพิ่มขึ้น
3. ประสบการณ์ความสำเร็จจากการล้มเหลว
4. สร้างคุณค่าต่อชีวิตและสังคม

ข้อควรคำนึงถึงของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล

1. นวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลเป็นค่าใช้จ่าย
2. ตลาดผู้บริโภคไม่พึงประสงค์
3. พนักงานวิกฤต

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการธุรกิจดิจิทัล

1. Product
2. Price
3. Place
4. Promotion
5. People
6. Process
7. Physical Evidence
8. Packaging
9. Power Network
10. Payment



องค์ประกอบของนวัตกรรมโมเดลธุรกิจดิจิทัล

1. การเชื่อมต่อ เป็นการเชื่อมต่อของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายดิจิทัล ที่สามารถช่วยให้การใช้งานสะดวก รวดเร็ว
2. นวัตกรรม เป็นแนวคิดใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น และสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา
3. การตัดสินใจ เป็นการตัดสินใจในการใช้เป็นแนวทางดำเนินธุรกิจดิจิทัล
4. ระบบอัตโนมัติ เป็นการใช้ระบบอัตโนมัติมาช่วยในการดำเนินธุรกิจ

ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างนวัตกรรมโมเดลธุรกิจดิจิทัล

1. การออกแบบโมเดลธุรกิจใหม่หมด โดยการพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ว่าในปัจจุบันจะสามารถเปลี่ยนแปลงแนวคิดหรือนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้แทนได้อย่างไร หรือมีโอกาสทางธุรกิจใหม่และธุรกิจสามารถแสวงหาผลตอบแทนที่เพิ่มขึ้นได้จากการนำเสนอโมเดลธุรกิจใหม่ที่พลิกโฉมหน้าไปอย่างสิ้นเชิง
2. การปรับเปลี่ยนรูปแบบโมเดลธุรกิจเดิมให้มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ทางธุรกิจได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงในระดับน้อยกว่าวิธีแรก อาจทำได้โดยการทบทวน ปรับเปลี่ยน เพิ่มความคล่องตัวหรือสร้างความยืดหยุ่นเพิ่มขึ้น

นวัตกรรมบริการดิจิทัล

(Digital Service Innovation)

นวัตกรรมบริการดิจิทัล (Digital Service Innovation) เป็นส่วนสำคัญของกระบวนการปฏิรูปหรือปรับเปลี่ยนธุรกิจ การสร้างนวัตกรรมบริการดิจิทัลเป็นการทำให้แนวคิดการปฏิรูปธุรกิจถูกนำไปปฏิบัติให้เกิดผลตามแผนยุทธศาสตร์ใหม่ เพราะนวัตกรรมบริการดิจิทัลเป็นการกำหนดวิธีการทำงานใหม่ ๆ ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนบริการระหว่างคนสองคน หรือระหว่างกลุ่มบุคคลกับระบบงานในลักษณะร่วมกัน สร้างคุณค่าให้แก่กันและกัน (Value Co-creation) ที่อาศัยทรัพยากรดิจิทัล ถ้ากระบวนการสร้างคุณค่ามีทรัพยากรกายภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง ทรัพยากร ทำหน้าที่เป็นเพียงกลไกที่สนับสนุนการบริการที่ช่วยสร้างคุณค่าเท่านั้น

แนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรมบริการดิจิทัล

1. บริการดิจิทัลอาศัยเครือข่ายกลุ่มนักปฏิบัติ (Actor-to-Actor Network)
2. บริการดิจิทัลต้องอาศัยทรัพยากรดิจิทัล

3. บริการดิจิทัลเกิดคุณค่าหลากหลาย (Density) ด้วยการปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือโครงสร้าง (Re-configuration) ของทรัพยากรดิจิทัล
4. การบริการที่มีคุณค่ามากเกิดจากบูรณาการทรัพยากรของนักปฏิบัติ (Resource Integrator)

ประเภทของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล

1. นวัตกรรมการสื่อสารที่มีความเร็วและคุณภาพสูงมาก (New Communications Technology)
2. นวัตกรรมเกี่ยวกับอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบทุกที่ทุกเวลา (Mobile/wearable Computing)
3. นวัตกรรมการประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing)
4. นวัตกรรมการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics)

ประเภทของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล

5. นวัตกรรมการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง (Internet of things)
6. นวัตกรรมการพิมพ์สามมิติ (3D Printing)
7. นวัตกรรมด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cyber Security)
8. หุ่นยนต์ (Robotics)
9. ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence)

นวัตกรรมที่ส่งเสริมการทำธุรกิจดิจิทัล

1. ใช้ Chatbots
2. ใช้ Smartphone Private Messaging Apps
3. ใช้ Increased Use of Artificial Intelligence

ตัวอย่างของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล





องค์ประกอบของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล จะต้อง
มีองค์ประกอบอย่างน้อย 4 ประการ คือ

- มีความใหม่
- มีองค์ความรู้หรือความคิดเปลี่ยนแปลง นวัตกรรม
- มีประโยชน์ต่อชุมชนหรือสังคมโดยทั่วไป และ
- มีโอกาสในการพัฒนาต่อได้ ผู้ค้นคิดนวัตกรรม



6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดหมายถึงนวัตกรรม
 - ก. Innovation
 - ข. Adoption
 - ค. Individual
 - ง. Object
 - จ. Practice
2. ข้อใดหมายถึงค่านิยม
 - ก. Belief
 - ข. Value
 - ค. Radical
 - ง. Knowledge
 - จ. Mode
3. ข้อใดหมายถึงผลิตภัณฑ์ที่จับต้องไม่ได้
 - ก. รถยนต์
 - ข. โทรศัพท์รุ่นใหม่
 - ค. โทรศัพท์มือถือ
 - ง. เครื่องเสียง
 - จ. การบริการ
4. ข้อใดหมายถึงการบริหารงานคุณภาพองค์กรรวม
 - ก. JIT
 - ข. FFT
 - ค. OPS
 - ง. TQM
 - จ. LPD
5. ข้อใดหมายถึงการวิเคราะห์ความต้องการ SMACI
 - ก. S
 - ข. M
 - ค. A
 - ง. C
 - จ. I
6. นวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล จะต้องมียุคประกอบอย่างน้อยกี่ประการ
 - ก. 2 ประการ
 - ข. 3 ประการ
 - ค. 4 ประการ
 - ง. 5 ประการ
 - จ. 6 ประการ

7. ข้อใด ไม่ใช่ ข้อดีของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
- ก. ส่วนแบ่งการตลาดเพิ่มมากขึ้น
 - ข. กำไรที่เพิ่มขึ้น
 - ค. ประสิทธิภาพของความสำเร็จจากการล้มเหลว
 - ง. สร้างคุณค่าต่อชีวิตและสังคม
 - จ. ตลาดผู้บริโภคที่ไม่พึงประสงค์
8. ข้อใดคือการกำหนดราคา
- ก. Product
 - ข. Price
 - ค. Place
 - ง. Promotion
 - จ. People
9. ข้อใด ไม่ใช่ องค์ประกอบของนวัตกรรมโมเดลธุรกิจดิจิทัล
- ก. การบริหารจัดการ
 - ข. การเชื่อมต่อ
 - ค. แนวคิดใหม่ ๆ
 - ง. การตัดสินใจ
 - จ. ระบบอัตโนมัติ
10. คนงานหรือบริการนิยมเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าอะไร
- ก. นักบริการ
 - ข. คนบริการ
 - ค. นักปฏิบัติ
 - ง. คนปฏิบัติ
 - จ. คนรับใช้



7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดหมายถึงนวัตกรรม

- ก. Innovation
- ข. Adoption
- ค. Individual
- ง. Object
- จ. Practice

2. ข้อใดหมายถึงค่านิยม

- ก. Belief
- ข. Value
- ค. Radical
- ง. Knowledge
- จ. Mode

3. ข้อใดหมายถึงผลิตภัณฑ์ที่จับต้องไม่ได้

- ก. รถยนต์
- ข. โทรศัพท์รุ่นใหม่
- ค. โทรศัพท์มือถือ
- ง. เครื่องเสียง
- จ. การบริการ

4. ข้อใดหมายถึงการบริหารงานคุณภาพองค์กรรวม

- ก. JIT
- ข. FFT
- ค. OPS
- ง. TQM
- จ. LPD

5. ข้อใดหมายถึงการวิเคราะห์ความต้องการ SMACI

- | | |
|------|------|
| ก. S | ข. M |
| ค. A | ง. C |
| จ. I | |

6. นวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล จะต้องมียุคประกอบอย่างน้อยกี่ประการ

- ก. 2 ประการ
- ข. 3 ประการ
- ค. 4 ประการ
- ง. 5 ประการ
- จ. 6 ประการ

7. ข้อใด **ไม่ใช่** ข้อดีของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
- ก. ส่วนแบ่งการตลาดเพิ่มมากขึ้น
 - ข. กำไรที่เพิ่มขึ้น
 - ค. ประสบการณ์ของความสำเร็จจากการล้มเหลว
 - ง. สร้างคุณค่าต่อชีวิตและสังคม
 - จ. ตลาดผู้บริโภคที่ไม่พึงประสงค์
8. ข้อใดคือการกำหนดราคา
- ก. Product
 - ข. Price
 - ค. Place
 - ง. Promotion
 - จ. People
9. ข้อใด **ไม่ใช่** องค์ประกอบของนวัตกรรมโมเดลธุรกิจดิจิทัล
- ก. การบริหารจัดการ
 - ข. การเชื่อมต่อ
 - ค. แนวคิดใหม่ ๆ
 - ง. การตัดสินใจ
 - จ. ระบบอัตโนมัติ
10. คนงานหรือบริการนิยมเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าอะไร
- ก. นักบริการ
 - ข. คนบริการ
 - ค. นักปฏิบัติ
 - ง. คนปฏิบัติ
 - จ. คนรับใช้



	ใบมอบหมายงานที่ 3	หน่วยที่ 3
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 5 – 6
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการทางธุรกิจดิจิทัลและประยุกต์การใช้นวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการทางธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 ประยุกต์การใช้นวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของนวัตกรรมและนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายแหล่งที่มาและองค์ประกอบของนวัตกรรมทางธุรกิจดิจิทัลได้
3. อธิบายวิธีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ
- ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ
1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนศึกษาประวัติบุคคลที่นำนวัตกรรมมาใช้ในการกลุ่มธุรกิจแต่ละประเภท และเขียนลงกระดาษขนาด A 4 จำนวน 1 หน้า พร้อมส่งงานผู้สอน

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.
(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง
กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน
วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้ชัดเจน
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

- 3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก
- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

- 3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็นระยะ
- 2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

- 3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง
- 2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่
- 1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

- 3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์
- 2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์
- 1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

- 3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด
- 2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น
- 1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด

2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด

1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ

2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ

1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 7
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สิ่งอำนวยความสะดวกในการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล คือ การซื้อขายหรือแลกเปลี่ยนและชำระเงินโดยผ่านแอปพลิเคชัน เช่น Net Banking ต่าง ๆ ทั้งนี้ ระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลมีความสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้การทำธุรกิจนั้นมีความมั่นคงขึ้น เพราะได้อำนวยความสะดวกให้การทำธุรกรรมทางการเงินเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา และนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางสังคม พฤติกรรมผู้บริโภค และเศรษฐกิจโลก

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
3. ประยุกต์การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายความสำคัญและประเภทของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้
3. อธิบายวิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายขอระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
2. ความสำคัญของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
3. ประเภทของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
4. วิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
5. ประเภทของธุรกรรมการเงินดิจิทัล
6. ธุรกรรมการเงินดิจิทัลพร้อมเพย์

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 7 (กิจกรรมที่ 7)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายขอระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล ความสำคัญของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล ประเภทของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล วิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ประเภทของธุรกรรมการเงินดิจิทัล และธุรกรรมการเงินดิจิทัลพร้อมเพย์ พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันของธนาคาร กลุ่มละ 1 ธนาคาร ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 เรื่อง ธนาการกลสิกรไทย
- กลุ่มที่ 2 เรื่อง ธนาการไทยพาณิชย์
- กลุ่มที่ 3 เรื่อง ธนาการกรุงไทย
- กลุ่มที่ 4 เรื่อง ธนาการกรุงเทพ
- กลุ่มที่ 5 เรื่อง ธนาการออมสิน

7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 4 เรื่อง ระบบการทำ

ธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

9. โดยให้ผู้เรียนติดตั้งแอปพลิเคชันของธนาคารใดก็ได้ ที่เกี่ยวกับการซื้อขายออนไลน์ หรือการซื้อขายตามห้างสรรพสินค้า กลุ่มละ 1 แอปพลิเคชัน จากนั้นจัดทำข้อมูลเป็นวิดีโอวิธีการใช้แอปพลิเคชัน ความยาวประมาณ 3 นาที แล้วส่งงานออนไลน์ให้ผู้สอน พร้อมนำเสนอผลงานเป็น PowerPoint

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)

➤ หลักความพอประมาณ

- ให้ผู้เรียนพยายามใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า

➤ หลักความมีเหตุผล

- การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถ

นำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง

➤ หลักความมีภูมิคุ้มกัน

- ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึก

ผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเองและตรงต่อเวลา

การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน

● เงื่อนไขความรู้

- ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถ

นำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้

● เงื่อนไขคุณธรรม

- ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของความมีระเบียบ เรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ

บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถามเนื้อหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยจัด

❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)

- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากใบมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากการปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ

4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะพึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

2. ปัญหาที่พบ

3. แนวทางแก้ปัญหา

	ใบความรู้ที่ 4	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 7
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล		ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล วิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล และประยุกต์การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 ประยุกต์การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายความสำคัญและประเภทของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้
3. อธิบายวิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัลได้

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล หมายถึง การดำเนินการต่าง ๆ ในเรื่องของการเงินหรือแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ โดยใช้เครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน Mobile App หรือ E-wallet ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทำได้ทุกคนที่มีบัญชีธนาคารหรือมีพร้อมเพย์

ความสำคัญของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

ระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลมีความสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้การทำธุรกิจนั้นมีความมั่นคงขึ้น เพราะได้อำนวยความสะดวกให้การทำธุรกรรมทางการเงินเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา และนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางสังคม พฤติกรรมผู้บริโภค และเศรษฐกิจโลก จากผลสำรวจธุรกรรมทางการเงินผ่านบริการ Mobile Banking ของธนาคารแห่งประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนบัญชีลูกค้าที่ใช้บริการ Mobile Banking มากกว่า 37 ล้านบัญชี เพิ่มขึ้นจากช่วงเวลาเดียวกันในปีที่แล้วกว่า 11 ล้านบัญชี

ประเภทของระบบธุรกรรมธุรกิจดิจิทัล

1. Digital Banking
2. Mobile Banking



Digital Banking

Digital Banking หมายถึง การทำธุรกรรมด้วยระบบการทำธุรกรรมของธนาคารในระบบดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีการพัฒนาให้มี Sampling

Rate สูง เป็นสัญญาณที่เป็นระบบไม่ต่อเนื่อง ทำให้คุณภาพของข้อมูลดีขึ้น

ธุรกรรมที่ทำผ่าน Digital Banking

1. การโอนเงิน โดยโอนจากเจ้าของบัญชีผู้โอน ไปสู่เจ้าของบัญชีผู้รับโอน ผ่านโทรศัพท์มือถือ เช่น Net Banking, K Banking เป็นต้น
2. ชำระค่าสินค้าและบริการ โดยผ่านแอปพลิเคชันของธนาคาร อาจจะเป็นการชำระค่าน้ำ ค่าไฟฟ้า หรือการผ่อนชำระค่าวงจต่าง ๆ
3. บริการเรียกดูข้อมูลและจัดการบัญชีต่าง ๆ เช่น เพิ่มและจัดการบัญชีของตนเอง เพิ่มและจัดการบัตร ดูรายละเอียดบัญชี ระบุบัญชี ฯลฯ
4. ซื้อ-ขาย-สับเปลี่ยนกองทุน และจัดการรายการซื้อขายต่าง ๆ เรียกดูและแก้ไข แบบประเมินความเสี่ยง (Risk Profile)
5. Talk to net officer ทำธุรกรรมผ่านระบบ VDO Call โดยเจ้าหน้าที่ net officer ที่จะทำธุรกรรมพร้อมส่งสลิปรายการให้ผ่าน E-mail
6. ตั้งค่าการใช้งานระบบ เปลี่ยน Net ID Password ตั้งค่าวงเงินการทำรายการจัดการบัญชี
7. ชำระเงินกู้ของตนเอง ชำระเงินกู้บุคคลอื่น ขออนุมัติสินเชื่อเบื้องต้น
8. ขอข้อมูลเครดิตบูโรกับ National Credit Bureau
9. สั่งซื้อธนบัตรต่างประเทศสกุลเงินต่าง ๆ ล่วงหน้า

ข้อดีของ Digital Banking

1. เพิ่มความสะดวกให้ลูกค้าผู้ใช้บริการในการดำเนินธุรกรรมทางการเงินมากขึ้น ไม่ต้องไปติดต่อธนาคาร แต่ทำได้ผ่าน Internet banking หรือ Mobile banking ได้
2. ทำให้มีเวลาเหลือไปบริหารหรือทำงานอื่น ๆ ที่จำเป็นมากกว่าการไปรอต่อคิวที่ธนาคารเหมือนในอดีต
3. ลดค่าใช้จ่ายในการติดต่อด้านธุรกรรม ไม่ว่าจะเป็นการเดินทางไปที่ธนาคาร หรือการชำระค่าธรรมเนียมในการโอน ชำระค่าน้ำ ค่าไฟ อีกต่อไป

4. ลดความเสี่ยงจากการถอนเงินจำนวนมาก ๆ จากธนาคาร
5. ในส่วนของธนาคาร ลดค่าใช้จ่ายในการลงทุนเปิดสาขาใหม่แบบไม่รู้จบเพื่อให้เข้าถึงทุกพื้นที่เหมือนในอดีต

ผลกระทบจาก Digital Banking

1. ธนาคารต้องปิดสาขาลงหลายแห่ง ในอนาคตมีแนวโน้มอาจต้องลดจำนวนพนักงาน ทำให้คนต้องหางานทำใหม่
2. พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนไป เนื่องจากการใช้จ่ายสะดวก ง่ายขึ้น ส่งผลให้การตัดสินใจซื้อสินค้าเร็วมากขึ้น มีแนวโน้มการใช้จ่ายเกินตัวง่ายขึ้น
3. การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลลดน้อยลง ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ที่สื่อสารกับเทคโนโลยีมากขึ้น
4. การดำเนินชีวิตถูกผูกไว้กับอินเทอร์เน็ต สัญญาณ wi-fi หน้าจอสมาร์ทโฟน เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตแล้วธุรกรรมทางการเงินมีผลชะงัก
5. ในอนาคตธนาคารอาจไม่ใช่สถาบันการเงินสำคัญสำหรับเศรษฐกิจอีกต่อไป เพราะธุรกิจอื่น ๆ สามารถพัฒนาเรื่องการเงินอิเล็กทรอนิกส์เป็นของตนเองได้
6. การจารกรรมเปลี่ยนรูปแบบไป จึงมีการคิดค้นหาทางป้องกัน เช่น การลวงลูกค้า เพื่อโกงเงินจากอินเทอร์เน็ตแบงก์

2. Mobile Banking

Mobile Banking เป็นตัวช่วยสำคัญแห่งยุคดิจิทัลที่เข้ามาอำนวยความสะดวกให้การทำธุรกรรมทางการเงินเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา และนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางสังคม พฤติกรรมผู้บริโภค และเศรษฐกิจโลก

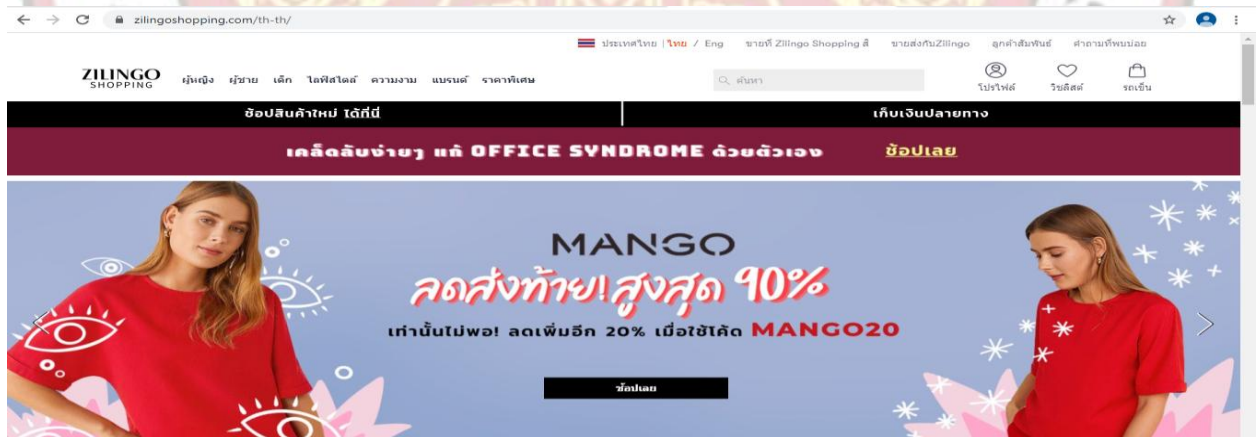
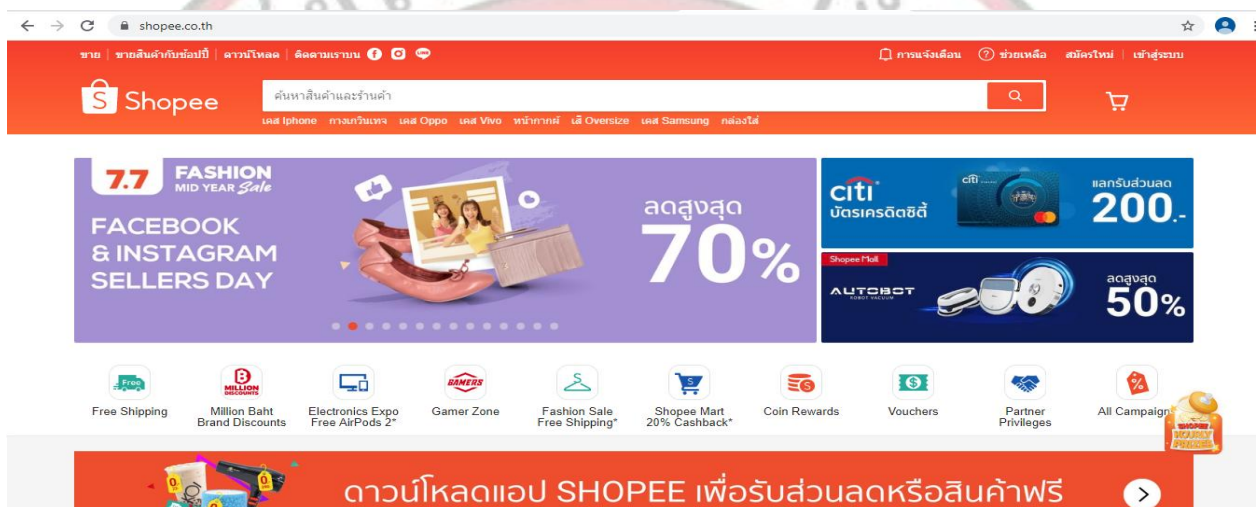
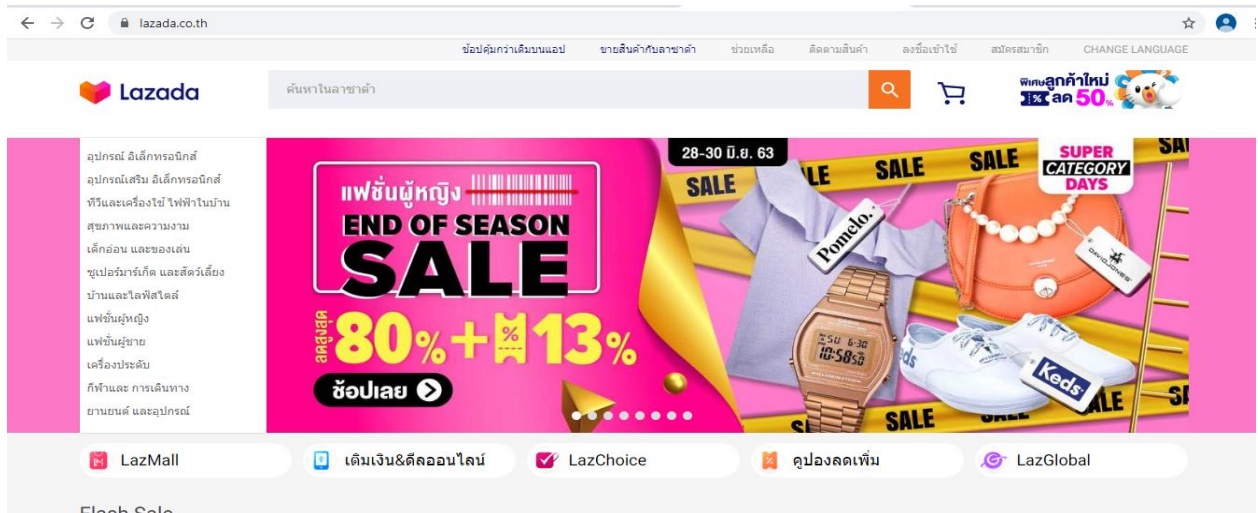
วิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

1. ล็อกอิน Touch ID
2. QR Code จ่ายและรับเงิน
3. แฉ่งเตือนเพื่อจ่าย
4. รายการโอนเงินล่วงหน้า
5. E-Market

บริการต่าง ๆ ใน E-Marketplace

- 1) สารบัญธุรกิจ / Business Directory
- 2) ประกาศความต้องการทางธุรกิจ /Trade Leads
- 3) E-Catalog หรือแค็ตตาล็อกออนไลน์
- 4) ประกาศความต้องการซื้อ-ขายสินค้า และบริการ
- 5) การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ซื้อ-ผู้ขาย
- 6) บริการเว็บไซต์สำเร็จรูป

ตัวอย่าง E-Market Place



ประเภทของธุรกรรมการเงินดิจิทัล (Fintech)

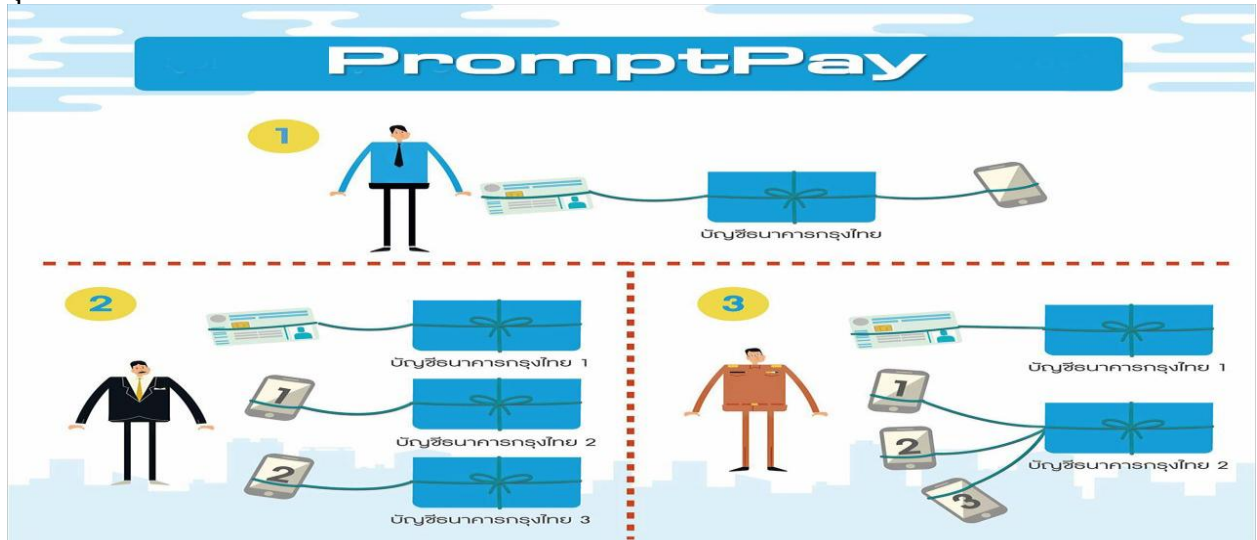
1. Banking Technology
2. Lending Technology
3. Cryptocurrency
4. Payment Technology
5. Application Programming Interface (API Data)
6. Regulation Technology

7. Insurance Technology/ Insurtech

ประเภทของ Fintech แบ่งตามกลุ่มด้านการเงิน

1. กลุ่มการชำระเงิน/โอนเงิน (Payments/Transfers)
2. กลุ่มธุรกรรมที่เกี่ยวกับการลงทุน (Investments)
3. กลุ่มธุรกรรมที่เกี่ยวกับการให้สินเชื่อและเงินทุน (Lending & Financing)

ธุรกรรมการเงินดิจิทัลพร้อมเพย์



ประโยชน์ของพร้อมเพย์

จุดเด่น คือ ค่าธรรมเนียมการโอนเงินเข้าบัญชีพร้อมเพย์ จะถูกกว่าอัตราที่ถูกเรียกเก็บกันอยู่ โดยการโอนเงินปกติ ไม่ว่าจะเป็นการโอนผ่านช่องทางไหน ธนาคารพาณิชย์ จะคิดค่าธรรมเนียมการโอนเงินข้ามเขต และข้ามธนาคาร อัตราค่าธรรมเนียมอยู่ที่ 25-35 บาทต่อครั้ง

ทำไมต้องบัตรประชาชน

การใช้หมายเลขบัตรประชาชน จะช่วยให้รัฐบาลโอนเงินได้ตรงกับวัตถุประสงค์มากที่สุดและถึงตัวบุคคลจริง ๆ ซึ่งจะช่วยป้องกันการรั่วไหล หักจกริต เนื่องจากที่ผ่านมาการโอนเงินช่วยเหลือต่าง ๆ ของรัฐบาล จะผ่านองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อนำเงินไปแจกจ่ายให้ผู้ที่มีความช่วยเหลืออีกทอดหนึ่ง ซึ่งบ่อยครั้งพบว่าไม่ถึงตัวผู้รับจริง

- Digital Banking หมายถึง การทำธุรกรรมด้วยระบบการทำธุรกรรมของธนาคารในระบบดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีการพัฒนาให้มี sampling rate สูง เป็นสัญญาณที่เป็นระบบไม่ต่อเนื่อง ทำให้คุณภาพของข้อมูลดีขึ้น
- Mobile Banking เป็นตัวช่วยสำคัญแห่งยุคดิจิทัลที่เข้ามาอำนวยความสะดวกให้การทำธุรกรรมทางการเงิน เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา และนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางสังคม พฤติกรรมผู้บริโภคและเศรษฐกิจโลก

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. การชำระค่าไฟฟ้าและน้ำประปา จะใช้วิธีการสแกนแบบใด
 - ก. QR Code
 - ข. Bar Code
 - ค. Scan Code
 - ง. Money Code
 - จ. True Money
2. การชำระค่าสินค้าหรือบริการ ส่วนใหญ่จะใช้วิธีการสแกนแบบใด
 - ก. QR Code
 - ข. Bar Code
 - ค. Scan Code
 - ง. Money Code
 - จ. True Money
3. Risk Profile หมายถึงข้อใด
 - ก. การรับประกันสินค้า
 - ข. การประกันความเสี่ยง
 - ค. การแลกเปลี่ยนสินค้า
 - ง. การชำระเงินกู้
 - จ. การอนุมัติสินเชื่อ
4. National Credit Bureau หมายถึงข้อใด
 - ก. การยื่นขอสินเชื่อ
 - ข. การติดตามชำระหนี้
 - ค. การขอข้อมูลเครดิต
 - ง. การซื้อธนบัตรต่างประเทศ
 - จ. การจัดการบัญชี
5. SCB หมายถึงธนาคารใด
 - ก. ธนาคารกสิกรไทย
 - ข. ธนาคารกรุงไทย
 - ค. ธนาคารออมสิน
 - ง. ธนาคารธนชาติ
 - จ. ธนาคารไทยพาณิชย์
6. การเข้าระบบด้วยการสแกนลายนิ้วมือเรียกว่าอะไร
 - ก. Face ID
 - ข. Touch ID

- ค. Eye ID
 - ง. Scan Me
 - จ. Internet Scan
7. ปัจจุบันนี้ บัตรเอทีเอ็มจะใช้รหัสเป็นตัวเลขกี่หลัก
- ก. 3 หลัก
 - ข. 4 หลัก
 - ค. 5 หลัก
 - ง. 6 หลัก
 - จ. 7 หลัก
8. แอปพลิเคชันของธนาคารกรุงไทยมีชื่อเรียกว่าอะไร
- ก. เป๋าตัง
 - ข. เป๋าตุง
 - ค. เป๋าเงิน
 - ง. เป๋าไทย
 - จ. เป๋าสะตวก
9. แอปพลิเคชันใดที่มีระบบการโอนเงินผูกกับบัตรประชาชน
- ก. พร้อมเพย์
 - ข. พร้อมจ่าย
 - ค. พร้อมโอน
 - ง. พร้อมธนาคาร
 - จ. พร้อมพวก
10. แอปพลิเคชันใดที่จัดว่าเป็น E-Market Place
- ก. Google
 - ข. Sanook
 - ค. Pantip
 - ง. Thairath
 - จ. Lazada

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. การชำระค่าไฟฟ้าและน้ำประปา จะใช้วิธีการสแกนแบบใด
 - ก. QR Code
 - ข. Bar Code
 - ค. Scan Code
 - ง. Money Code
 - จ. True Money
2. การชำระค่าสินค้าหรือบริการ ส่วนใหญ่จะใช้วิธีการสแกนแบบใด
 - ก. QR Code
 - ข. Bar Code
 - ค. Scan Code
 - ง. Money Code
 - จ. True Money
3. Risk Profile หมายถึงข้อใด
 - ก. การรับประกันสินค้า
 - ข. การประกันความเสี่ยง
 - ค. การแลกเปลี่ยนสินค้า
 - ง. การชำระเงินกู้
 - จ. การอนุมัติสินเชื่อ
4. National Credit Bureau หมายถึงข้อใด
 - ก. การยื่นขอสินเชื่อ
 - ข. การติดตามชำระหนี้
 - ค. การขอข้อมูลเครดิต
 - ง. การซื้อธนบัตรต่างประเทศ
 - จ. การจัดการบัญชี
5. SCB หมายถึงธนาคารใด
 - ก. ธนาคารกสิกรไทย
 - ข. ธนาคารกรุงไทย
 - ค. ธนาคารออมสิน

- ง. ธนาคารธนชาติ
 - จ. ธนาคารไทยพาณิชย์
6. การเข้าระบบด้วยการสแกนลายนิ้วมือเรียกว่าอะไร
- ก. Face ID
 - ข. Touch ID
 - ค. Eye ID
 - ง. Scan Me
 - จ. Internet Scan
7. ปัจจุบันนี้ บัตรเอทีเอ็มจะใช้รหัสเป็นตัวเลขกี่หลัก
- ก. 3 หลัก
 - ข. 4 หลัก
 - ค. 5 หลัก
 - ง. 6 หลัก
 - จ. 7 หลัก
8. แอปพลิเคชันของธนาคารกรุงไทยมีชื่อเรียกว่าอะไร
- ก. เป๋าตัง
 - ข. เป๋าตุง
 - ค. เป๋าเงิน
 - ง. เป๋าไทย
 - จ. เป๋าสะดวก
9. แอปพลิเคชันใดที่มีระบบการโอนเงินผูกกับบัตรประชาชน
- ก. พร้อมเพย์
 - ข. พร้อมจ่าย
 - ค. พร้อมโอน
 - ง. พร้อมธนาคาร
 - จ. พร้อมพวก
10. แอปพลิเคชันใดที่จัดว่าเป็น E-Market Place
- ก. Google
 - ข. Sanook
 - ค. Pantip
 - ง. Thairath
 - จ. Lazada

	ใบมอบหมายงานที่ 4	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 7
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล วิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล และประยุกต์การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 ประยุกต์การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้
2. อธิบายความสำคัญและประเภทของระบบธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้
3. อธิบายวิธีการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัลได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนติดตั้งแอปพลิเคชันของธนาคารใดก็ได้ ที่เกี่ยวกับการซื้อขายออนไลน์ หรือการซื้อขายตามห้างสรรพสินค้า กลุ่มละ 1 แอปพลิเคชัน จากนั้นจัดทำข้อมูลเป็นวิดีโอวิธีการใช้แอปพลิเคชัน ความยาวประมาณ 3 นาที แล้วส่งงานออนไลน์ให้ผู้สอน พร้อมนำเสนอผลงานเป็น PowerPoint

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน

2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน

2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก

1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด

2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด

1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง

2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่

1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์

2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์

1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 8 – 9
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำธุรกิจในปัจจุบัน เริ่มหันมาสนใจสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น จะสังเกตได้ว่า สื่อประเภทหนังสือพิมพ์หรือวิทยุ จะค่อย ๆ เลือนหายไป สื่อสังคมออนไลน์จะเข้ามาแทนที่ โดยเฉพาะในยุคที่ดำเนินธุรกิจดิจิทัล ที่ต้องใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ ทำให้ตลาดการดำเนินธุรกิจมีมูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างมาก เพราะใคร ๆ ก็ทำได้โดยไม่ต้องลงทุนมากมาย เพียงแต่มีทักษะและความตั้งใจก็สามารถทำธุรกิจดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์ได้แล้ว

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์
3. ปฏิบัติในการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ได้
2. อธิบายประเภทและวิธีทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ได้
3. อธิบายประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติในการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์
2. ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
3. วิธีทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ให้ประสบความสำเร็จ

4. ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์
5. ข้อดีของเครือข่ายสังคมออนไลน์
6. ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์
7. สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล
8. การทำธุรกิจดิจิทัลด้วย Facebook
9. วิธีการสร้างรายได้จาก YouTube
10. การทำธุรกิจดิจิทัลด้วยการเป็นยูทูบเบอร์

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 8 (กิจกรรมที่ 8)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผล ประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล ประกอบการบรรยาย

2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ และวิธีทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ให้ประสบความสำเร็จ พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์ พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อ**ปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ** โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มละ 1 เรื่อง ดังนี้
 - กลุ่มที่ 1 เรื่อง YouTube
 - กลุ่มที่ 2 เรื่อง Facebook
 - กลุ่มที่ 3 เรื่อง Instagram
 - กลุ่มที่ 4 เรื่อง Blogs
 - กลุ่มที่ 5 เรื่อง Twitter
7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 9 (กิจกรรมที่ 9)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง **สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล** ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล และการทำธุรกิจดิจิทัลด้วย Facebook พร้อมยกตัวอย่าง

3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง วิธีการสร้างรายได้จาก YouTube และการทำธุรกิจดิจิทัลด้วยการเป็นยูทูบเบอร์
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อสารสังคมออนไลน์ กลุ่มละ 1 เรื่อง
7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน
8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 5 เรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล
9. ให้ผู้เรียนศึกษาประวัติบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการเป็น Startup และเขียนลงกระดาษขนาด A 4 จำนวน 2 – 3 หน้า พร้อมส่งงานผู้สอน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ห่วง 2 เงื่อนไข)

- หลักความพอประมาณ
 - ให้ผู้เรียนพยายามใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า
- หลักความมีเหตุผล
 - การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง
- หลักความมีภูมิคุ้มกัน
 - ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่องานของตนเองและตรงต่อเวลา

การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน

- เงื่อนไขความรู้
 - ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้
- เงื่อนไขคุณธรรม
 - ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของควมมีระเบียบเรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถามเนื้อหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยจัด

❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)

- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากการมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากการปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน

4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ
4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 5	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 8 – 9
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ การทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ และการปฏิบัติในการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์
- 3.3 ปฏิบัติในการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ได้
2. อธิบายประเภทและวิธีทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ได้
3. อธิบายประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติในการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์



สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง สามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

1. บล็อก (Weblogs หรือเรียกสั้น ๆ ว่า Blogs) คือ ประเภทของระบบการจัดการเนื้อหา ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เขียนบล็อกเผยแพร่และแบ่งปันบทความของตนเอง โดยบทความที่โพสต์ลงบล็อกเผยแพร่และแบ่งปันบทความของตนเอง โดยบทความที่โพสต์ลงบล็อก เป็นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนบล็อก ซึ่งจุดเด่นของบล็อก คือ การสื่อสารถึงกันอย่างเป็นกันเองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบล็อกผ่าน การแสดงความคิดเห็น (Comment) เช่น

Bloggang, Wordpress, Blogger, Oknation

2. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking)

เป็นเว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อน หรือรู้จักภายหลังทางออนไลน์ ซึ่งเว็บไซต์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละแห่ง มีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ส่วนประกอบหลักที่มีเหมือนกัน คือ โปรไฟล์ (Profiles - เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การเชื่อมต่อ (Connecting - เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์) และการส่งข้อความ (Messaging - อาจเป็นข้อความส่วนตัว หรือข้อความสาธารณะ) เป็นต้น โดยมี Facebook (<http://www.facebook.com>) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน นอกจากนี้แล้วยังมี Ning, Linked in, Myspace, YouMeo และ Instagram

3. ไมโครบล็อก (Microblogging)

เป็นรูปแบบหนึ่งของบล็อกที่มีการจำกัดขนาดของการโพสต์ในแต่ละครั้ง ซึ่งทวิตเตอร์เป็นไมโครบล็อกที่จำกัดการโพสต์แต่ละครั้งพิมพ์ได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษร ในปัจจุบันทวิตเตอร์เป็นที่นิยมใช้งานของผู้คน เพราะใช้งานง่าย และใช้เวลาไม่มากนัก รวมทั้งเป็นที่นิยมขององค์กรต่าง ๆ ที่ใช้ทวิตเตอร์ในการแจ้งกิจกรรมต่าง ๆ และความเคลื่อนไหวของธุรกิจ เพื่อไม่ให้เกิดการติดต่อกับสังคม

4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถทำการอัปโหลด (Upload) ไฟล์สื่อผสม (Multimedia) ขึ้นสู่เว็บไซต์ เพื่อแบ่งปันข้อมูลแก่ผู้ใช้ทั่วไป ปัจจุบันได้รับความนิยมมาก เพราะเป็นสื่อผสม ไม่ว่าจะเป็นรูป สไลด์ หรือวิดีโอ รวมทั้งใช้งานง่ายขึ้นมีกล้องดิจิทัลและกล้องวิดีโอ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นำมาสู่การได้ไฟล์สื่อผสมแบบต่าง ๆ ออกมา เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยม คือ YouTube สำหรับแบ่งปันไฟล์วิดีโอ) และ slideshare สำหรับแบ่งปันไฟล์ พรีเซนเทชัน)

5. Photo Sharing

เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ให้บริการสามารถอัปโหลดและ ดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ให้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Zoom

6. Wikis

เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่าง ๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth

7. Virtual Worlds

การสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจเป็นบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น

8. Crowd Sourcing

มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางธุรกิจ

การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ *sourcing* คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ

9. Discuss / Review/ Opinion

เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp

วิธีทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ให้ประสบความสำเร็จ

1. ใช้ Influencer ที่สร้างสุนทรียศาสตร์ให้กับแบรนด์
2. ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมไปด้วยกัน
3. ผสานรวมเนื้อหาบนโซเชียลและแบรนด์ให้เข้ากับการตลาด

ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่าง ๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ ๆ ขึ้น
7. คลายเครียดได้สำหรับผู้ที่ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุก ๆ
8. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

ข้อดีของเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่าง ๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ ๆ ขึ้น
7. คลายเครียดได้สำหรับผู้ที่ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุกๆ
8. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. Social Network เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกหลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์
3. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่าง ๆ ของเราให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น



4. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิก หรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้
5. ผู้ใช้ที่เล่น social network และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจสายตาเสียได้หรือบางคนอาจตาบอดได้
6. ถ้าผู้ใช้หมกมุ่นอยู่กับ social network มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกลงได้ทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไร้ประโยชน์

สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล

Facebook เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่าน Internet หรือ Social Network เป็นที่นิยมกันทั่วโลกที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล ต่าง ๆ เป็นสื่อสังคมขนาดใหญ่ Facebook เป็นช่องทางในการทำธุรกิจเล็ก ๆ ขายสินค้าในโลกออนไลน์เนื่องจากเปิดธุรกิจได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ และยังเข้าถึงได้ง่ายทั้งคนซื้อและคนขาย



Instagram

เป็นแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เน้นการแชร์รูปภาพ บน Social Network ซึ่งทำให้เพื่อน ๆ สามารถเห็นภาพถ่ายของคุณได้และคอมเมนต์ภาพได้ ที่สำคัญ Instagram ยังสามารถแชร์ภาพไปยัง Twitter, Facebook ได้อีกด้วย



YouTube

เป็นเว็บไซต์ที่สามารถแบ่งปันวิดีโอ ให้คนอื่น ๆ ทั่วโลก สามารถเข้าดูได้ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ปัจจุบัน YouTube เป็นเว็บไซต์ที่มีผู้นิยมมากที่สุดแห่งหนึ่งของโลก เพราะนอกเหนือการแบ่งปันวิดีโอแล้ว บริษัท ห้างร้านต่าง ๆ ยังใช้ยูทูบในการทำตลาดออนไลน์ได้



Twitter

เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำพวกไมโครบล็อก (Micro Blogging) โดยผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร ให้รู้ว่กำลังทำอะไรอยู่หรือ Re-tweet ข่าวสารที่น่าสนใจของคนอื่น และข้อความที่ส่งถึงกัน มีคำศัพท์ เรียกว่า “Tweets” ซึ่งเปรียบเหมือนเสียงกริ่งอยู่ตลอดเวลา ข้อความที่จะส่งนั้นต้อง เป็น Plain Text เท่านั้น จะแทรกคำสั่งโปรแกรมอะไรไม่ได้ ยกเว้นแต่ Hyperlink



Line

เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถแชท สร้างกลุ่ม ส่งข้อความ โพสต์รูปหรือโทรคุยใช้เสียงหรือวิดีโอคอลก็ได้ โดยข้อมูลทั้งหมดไม่ต้องเสียเงิน หากใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว แล้วยัง ใช้งานร่วมกันระหว่าง iOS และ Android รวมทั้งระบบปฏิบัติการอื่น ๆ ได้อีกด้วย



TikTok

เป็นแอปพลิเคชันที่เป็นแพลตฟอร์ม บันทึกและตัดต่อวิดีโอ โดยสามารถลงคลิปวิดีโอสั้นๆ ทำได้ง่าย ใช้สร้างสรรค์วิดีโอได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมาประยุกต์ใช้ในการตลาดโดยใช้เป็นช่องทางโฆษณาต่าง ๆ ให้กับธุรกิจ



สื่อสังคมออนไลน์ เป็นสื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยตนเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. Oknation เป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทใด
 - ก. Weblogs
 - ข. Social Networking
 - ค. Microblogging
 - ง. Media Sharing
 - จ. Photo Sharing
2. Instagram เป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทใด
 - ก. Weblogs
 - ข. Social Networking
 - ค. Microblogging
 - ง. Media Sharing
 - จ. Photo Sharing
3. Weblogs มีอีกชื่อหนึ่งว่าอย่างไร
 - ก. Web
 - ข. Logs
 - ค. Blog
 - ง. Shar
 - จ. Media
4. สื่อสังคมออนไลน์ใดที่จำกัดการโพสต์แต่ละครั้งได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษร
 - ก. Facebook
 - ข. Instagram
 - ค. Line
 - ง. Twitter
 - จ. Google
5. สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมแบ่งปันประเพณีวิดีโอมากที่สุดคือข้อใด
 - ก. Google
 - ข. Facebook
 - ค. Instagram
 - ง. Line
 - จ. YouTube
6. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดที่เปรียบเสมือนห้องสมุดหรือแหล่งความรู้
 - ก. Weblogs
 - ข. Wikis

- ค. Photo
 - ง. Virtual Worlds
 - จ. Crowd Sourcing
7. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดที่เป็นการสร้างโลกจินตนาการ
- ก. Weblogs
 - ข. Wikis
 - ค. Photo
 - ง. Virtual Worlds
 - จ. Crowd Sourcing
8. เว็บไซต์ใดของประเทศไทยที่มีผู้นิยมใช้ในการแสดงความคิดเห็นมากที่สุด
- ก. Pantip
 - ข. Sanook
 - ค. Yahoo
 - ง. Google
 - จ. Hotmail
9. Influencer หมายถึงข้อใด
- ก. สร้างสุนทรียศาสตร์ให้กับแบรนด์
 - ข. ทำให้ผู้คนมีส่วนร่วมไปด้วยกัน
 - ค. ผสานรวมเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ให้เข้ากับตลาด
 - ง. รวมเนื้อหาแบรนด์ให้กับตลาด
 - จ. สร้างจินตนาการโลกแห่งความจริง
10. แฮชแท็ก คือเครื่องหมายใด
- ก. &
 - ข. #
 - ค. @
 - ง. \$
 - จ. *

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

- Oknation เป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทใด
 - Weblogs
 - Social Networking
 - Microblogging
 - Media Sharing
 - Photo Sharing
- Instagram เป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทใด
 - Weblogs
 - Social Networking
 - Microblogging
 - Media Sharing
 - Photo Sharing
- Weblogs มีอีกชื่อหนึ่งว่าอย่างไร
 - Web
 - Logs
 - Blog
 - Shar
 - Media
- สื่อสังคมออนไลน์ใดที่จำกัดการโพสต์แต่ละครั้งได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษร
 - Facebook
 - Instagram
 - Line
 - Twitter
 - Google
- สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมแบ่งปันประเภทวิดีโอมากที่สุดคือข้อใด
 - Google
 - Facebook
 - Instagram
 - Line
 - YouTube

6. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดที่เปรียบเสมือนห้องสมุดหรือแหล่งความรู้

- ก. Weblogs
- ข. Wikis
- ค. Photo
- ง. Virtual Worlds
- จ. Crowd Sourcing

7. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดที่เป็นการสร้างโลกจินตนาการ

- ก. Weblogs
- ข. Wikis
- ค. Photo
- ง. Virtual Worlds
- จ. Crowd Sourcing

8. เว็บไซต์ใดของประเทศไทยที่มีผู้นิยมใช้ในการแสดงความคิดเห็นมากที่สุด

- ก. Pantip
- ข. Sanook
- ค. Yahoo
- ง. Google
- จ. Hotmail

9. Influencer หมายถึงข้อใด

- ก. สร้างสุนทรียศาสตร์ให้กับแบรนด์
- ข. ทำให้ผู้คนมีส่วนร่วมไปด้วยกัน
- ค. ผสานรวมเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ให้เข้ากับตลาด
- ง. รวมเนื้อหาแบรนด์ให้กับตลาด
- จ. สร้างจินตนาการโลกแห่งความจริง

10. แฮชแท็ก คือเครื่องหมายใด

- ก. &
- ข. #
- ค. @
- ง. \$
- จ. *

	ใบมอบหมายงานที่ 5	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 8 – 9
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ การทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ และการปฏิบัติในการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์
- 3.3 ปฏิบัติในการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ได้
2. อธิบายประเภทและวิธีทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ได้
3. อธิบายประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติในการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนจัดทำโมเดลธุรกิจสินค้า กลุ่มละ 1 ประเภท ให้มีรายละเอียดของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ ได้แก่ การมีพันธมิตร การสร้างกิจกรรม การจัดการทรัพยากร การมองหาจุดเด่น การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า การเรียนรู้เป้าหมายของกลุ่มลูกค้า การมองหาช่องทางการจัดจำหน่าย การวางแผนเรื่องรายได้ และการจัดการเรื่องต้นทุน แล้วสรุปผลการปฏิบัติงานเพื่อนำเสนอผู้สอนต่อไป

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน
- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้าการทำโมเดลธุรกิจสินค้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...สำนักพิมพ์จิตรวัดน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง
 กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน
 วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

- 3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก
- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

- 3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

- 2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

- 1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง

2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่

1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์

2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์

1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 6
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 11 – 12
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง ธุรกิจดิจิทัลโมบาย		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

อุปกรณ์การสื่อสารไร้สาย มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะส่วนใหญ่ทุกคนจะใช้โทรศัพท์มือถือในการติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน ธุรกิจส่วนใหญ่จึงหันมาสร้างแอปพลิเคชันสำหรับโทรศัพท์มือถือ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารหรือทำธุรกรรมได้สะดวกมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะธนาคารทุกแห่งก็ทำความร่วมมือกับภาคธุรกิจในการพัฒนาแอปพลิเคชัน ซึ่งมีเป็นจำนวนมาก

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลโมบาย
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกรรมดิจิทัลโดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบายแอปพลิเคชัน
3. ประยุกต์ในการทำธุรกิจดิจิทัลโมบาย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของธุรกิจดิจิทัลโมบายได้
2. อธิบายคุณลักษณะของแพลตฟอร์มระบบธุรกิจดิจิทัลโมบายได้
3. อธิบายช่องทางการทำธุรกรรมดิจิทัลโดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบายแอปพลิเคชันได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติในการทำธุรกิจดิจิทัลโมบายได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของธุรกิจดิจิทัลโมบาย
2. คุณลักษณะของแพลตฟอร์มระบบธุรกิจดิจิทัลโมบาย
3. แอปพลิเคชันหลักของกลุ่มธุรกิจดิจิทัลโมบาย
4. ช่องทางการทำธุรกรรมดิจิทัล โดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบายแอปพลิเคชัน
5. แนวทางการประยุกต์เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจดิจิทัลโมบาย
6. ตัวอย่างนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลโมบาย
7. โมบายแอปพลิเคชันด้านการเงิน

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 11 (กิจกรรมที่ 11)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผล ประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง ธุรกิจดิจิทัลโมบาย ประกอบการบรรยาย

2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของธุรกิจดิจิทัลโมบาย คุณลักษณะของแพลตฟอร์มระบบธุรกิจดิจิทัลโมบาย และแอปพลิเคชันหลักของกลุ่มธุรกิจดิจิทัลโมบาย พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ช่องทางการทำธุรกรรมดิจิทัล โดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบายแอปพลิเคชัน พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนทำการซื้อขายสินค้าจาก Shopee กลุ่มละ 1 ชิ้น ในวงเงินไม่เกิน 500 บาท
7. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนทำการซื้อขายสินค้าจาก Lazada กลุ่มละ 1 ชิ้น ในวงเงินไม่เกิน 500 บาท
8. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 12 (กิจกรรมที่ 12)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง ธุรกิจดิจิทัลโมบาย ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง แนวทางการประยุกต์เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจดิจิทัลโมบาย และตัวอย่างนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลโมบาย พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง โมบายแอปพลิเคชันด้านการเงิน
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย

6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนทำการติดตั้งโมบายบราวเซอร์

7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 6 เรื่อง ฐรูกิจดิจิทัล

โมบาย

9. ให้ผู้เรียนติดตั้งโมบายบราวเซอร์ หรือโมบายแอปพลิเคชัน พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ

2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานฐรูกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)

➤ หลักความพอประมาณ

- ให้ผู้เรียนพยายามใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า

➤ หลักความมีเหตุผล

- การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง

➤ หลักความมีภูมิคุ้มกัน

- ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเองและตรงต่อเวลา

การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน

● เงื่อนไขความรู้

- ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้

● เงื่อนไขคุณธรรม

- ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของความมีระเบียบ เรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถามเนื้อหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยจัด
- ❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)
- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากการมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากการปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม

2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ
4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 6	หน่วยที่ 6
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 11 – 12
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง ธุรกิจดิจิทัลโมบาย		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้
 - ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลโมบาย การทำธุรกรรมดิจิทัลโดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบาย แอปพลิเคชัน และปฏิบัติในการทำธุรกิจดิจิทัลโมบายได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลโมบาย
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกรรมดิจิทัลโดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบายแอปพลิเคชัน
- 3.3 ปฏิบัติในการทำธุรกิจดิจิทัลโมบาย

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของธุรกิจดิจิทัลโมบายได้
2. อธิบายคุณลักษณะของแพลตฟอร์มระบบธุรกิจดิจิทัลโมบายได้
3. อธิบายช่องทางการทำธุรกรรมดิจิทัลโดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบายแอปพลิเคชันได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติในการทำธุรกิจดิจิทัลโมบายได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของธุรกิจดิจิทัลโมบาย

ธุรกิจดิจิทัลโมบาย (Digital Mobile Business) เป็นกระบวนการทำธุรกรรมออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีเคลื่อนที่ไร้สาย เนื้อหาของธุรกรรมอยู่ในรูปของข้อมูลสารสนเทศที่เป็นสัญญาณดิจิทัลในรูปของข้อความ ภาพ และเสียง รวมถึงการให้บริการต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีเคลื่อนที่ไร้สาย

คุณลักษณะของแพลตฟอร์มระบบธุรกิจดิจิทัลโมบาย

- 1. สามารถสนับสนุนให้ผู้ใช้งาน ทำธุรกรรมต่าง ๆ ได้ง่าย
- 2. สามารถปรับเปลี่ยนฟังก์ชันระบบการให้บริการได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน
- 3. สามารถรองรับโมบายแอปพลิเคชัน
- 4. สามารถรองรับเทคโนโลยีหรือเทคนิคใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา
- 5. สามารถรักษาข้อมูลธุรกรรมสำคัญต่าง ๆ ไว้ได้

ช่องทางการทำธุรกรรมดิจิทัล โดยใช้โมบายเบราว์เซอร์

โมบายเบราว์เซอร์ (Mobile Browser) เป็นเว็บเบราว์เซอร์ที่ได้รับการออกแบบสำหรับใช้กับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่ไร้สาย ได้รับการพัฒนาให้เป็น Web 3.0 สามารถปรับรูปแบบการแสดงผลเนื้อหาบนเว็บให้เหมาะสมกับหน้าจอของแต่ละอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่ไร้สายได้ โมบายเบราว์เซอร์ ได้แก่

**Dolphin
Browser HD**



Opera Mobile



Firefox



Ninesky



Maxthon
Mobile Web
Browser



Skyfire

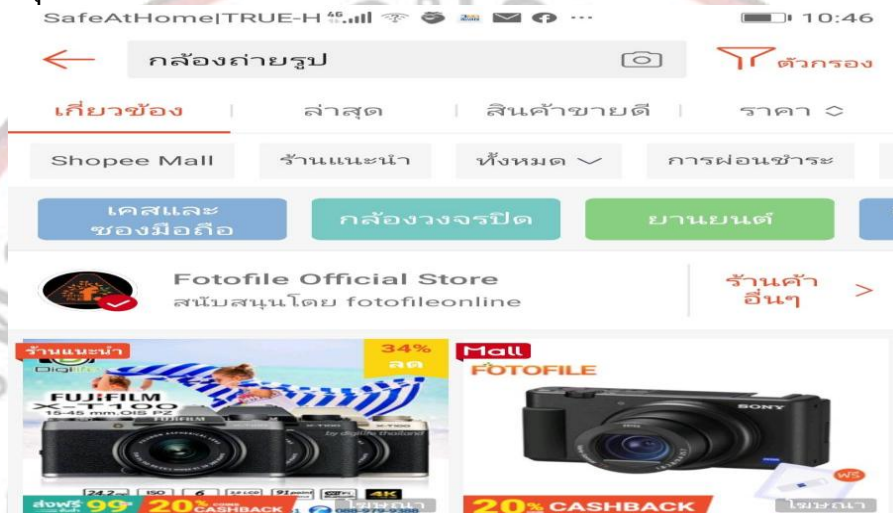


Angel





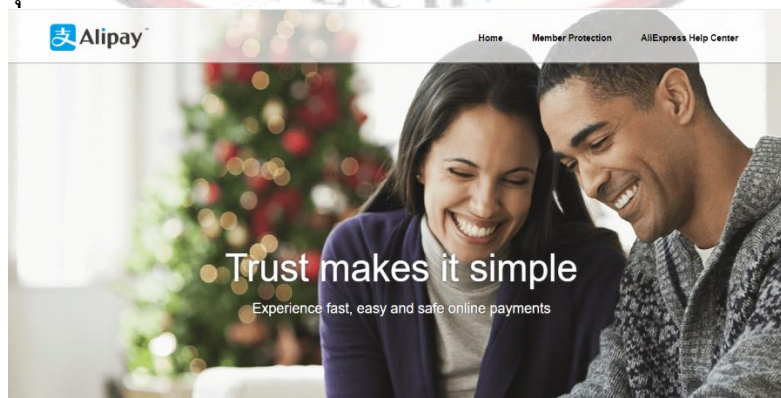
ตัวอย่างการทำธุรกิจดิจิทัลโมบาย



แนวทางการประยุกต์เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจดิจิทัลโมบาย

1. การตลาดเคลื่อนที่ (Mobile Marketing)
2. การใช้โมบายคูปอง โมบายคูปอง หรือ Mobile Coupon
3. การชำระเงินเคลื่อนที่
4. ผู้ช่วยส่วนบุคคลดิจิทัล (Digital Personnel Assistant)
5. การสร้างความภักดีในตัวสินค้าและการบริการเคลื่อนที่ (Mobile Loyalty)
6. การให้บริการของธุรกิจแบบเคลื่อนที่

ตัวอย่างนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลโมบาย





- ธุรกิจดิจิทัลโมบาย (Digital Mobile Business) เป็นกระบวนการทำธุรกรรมออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีเคลื่อนที่ไร้สาย เนื้อหาของธุรกรรมอยู่ในรูปของข้อมูลสารสนเทศที่เป็นสัญญาดิจิทัลในรูปของข้อความ ภาพ และเสียง รวมถึงการให้บริการต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีเคลื่อนที่ไร้สาย
- แนวทางการประยุกต์เทคโนโลยีสำหรับธุรกิจดิจิทัลโมบาย มี การตลาดเคลื่อนที่ (Mobile Marketing) การใช้โมบายคูปอง หรือ Mobile Coupon การชำระเงินเคลื่อนที่ ผู้ช่วยส่วนบุคคลดิจิทัล (Digital Personnel Assistant) การสร้างความภักดีในตัวสินค้าและการบริการเคลื่อนที่ (Mobile Loyalty) และการให้บริการของธุรกิจแบบเคลื่อนที่ เป็นการให้บริการแก่ลูกค้าหรือผู้ใช้บริการผ่านแอปพลิเคชัน



6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดจัดเป็นแอปพลิเคชันในกลุ่มธุรกิจดิจิทัลโมบาย

- ก. การค้าขาย
- ข. การชำระเงิน
- ค. การทำธุรกรรม
- ง. ลูกค้า
- จ. องค์กรธุรกิจ



2. เป็นสัญลักษณ์ของแอปพลิเคชันใด

- ก. Opera Mobile
- ข. Firefox
- ค. Ninesky
- ง. Maxthon
- จ. Dolphin

3. แอปพลิเคชันใดที่มีขนาดเล็กเพียง 1.5 MB

- ก. Opera Mobile
- ข. Firefox
- ค. Ninesky
- ง. Maxthon
- จ. Dolphin

4. แอปพลิเคชันใดที่มีการรองรับการสั่งงานด้วยเสียง

- ก. Opera Mobile
- ข. Firefox
- ค. Ninesky
- ง. Maxthon
- จ. Boat

5. Mobile Marketing หมายถึงข้อใด

- ก. การใช้โมบายคุปอง
- ข. การตลาดเคลื่อนที่
- ค. การชำระเคลื่อนที่
- ง. ผู้ช่วยส่วนบุคคลดิจิทัล
- จ. การสร้างความภักดี

6. Digital Personnel Assistant หมายถึงข้อใด

- ก. การใช้โมบายคูปอง
- ข. การตลาดเคลื่อนที่
- ค. การชำระเคลื่อนที่
- ง. ผู้ช่วยส่วนบุคคลดิจิทัล
- จ. การสร้างความภักดี

7. 支付宝 หมายถึง นวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลโมบายใด

- ก. Alipay
- ข. Shopee
- ค. Lazada
- ง. Alibaba
- จ. Amazon

8. แอปพลิเคชันใดที่อยู่อันดับหนึ่งของ TOP Thailand-Based Apps Outside of Games

- ก. SCB EASY
- ข. TV Thailand
- ค. KTB netbank
- ง. KPLUS
- จ. my AIS

9. แอปพลิเคชันใดที่อยู่อันดับต่ำที่สุดของ TOP Thailand-Based Apps Outside of Games

- ก. SCB EASY
- ข. TV Thailand
- ค. KTB netbank
- ง. KPLUS
- จ. my AIS

10. สัญลักษณ์ ตัว K หมายถึงธนาคารใด

- ก. ธนาคารไทยพาณิชย์
- ข. ธนาคารกสิกรไทย
- ค. ธนาคารกรุงไทย
- ง. ธนาคารออมสิน
- จ. ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดจัดเป็นแอปพลิเคชันในกลุ่มธุรกิจดิจิทัลโมบาย

- ก. การค้าขาย
- ข. การชำระเงิน
- ค. การทำธุรกรรม
- ง. ลูกค้า
- จ. องค์กรธุรกิจ



2. เป็นสัญลักษณ์ของแอปพลิเคชันใด

- ก. Opera Mobile
- ข. Firefox
- ค. Ninesky
- ง. Maxthon
- จ. Dolphin

3. แอปพลิเคชันใดที่มีขนาดเล็กเพียง 1.5 MB

- ก. Opera Mobile
- ข. Firefox
- ค. Ninesky
- ง. Maxthon
- จ. Dolphin

4. แอปพลิเคชันใดที่มีการรองรับการสั่งงานด้วยเสียง

- ก. Opera Mobile
- ข. Firefox
- ค. Ninesky
- ง. Maxthon
- จ. Boat

5. Mobile Marketing หมายถึงข้อใด

- ก. การใช้โมบายคุปอง
- ข. การตลาดเคลื่อนที่
- ค. การชำระเคลื่อนที่
- ง. ผู้ช่วยส่วนบุคคลดิจิทัล

- จ. การสร้างความภักดี
6. Digital Personnel Assistant หมายถึงข้อใด
- ก. การใช้โมบายคุปอง
- ข. การตลาดเคลื่อนที่
- ค. การชำระเคลื่อนที่
- ง. ผู้ช่วยส่วนบุคคลดิจิทัล
- จ. การสร้างความภักดี
7. 支付宝 หมายถึง นวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลโมบายใด
- ก. Alipay
- ข. Shopee
- ค. Lazada
- ง. Alibaba
- จ. Amazon
8. แอปพลิเคชันใดที่อยู่อันดับหนึ่งของ TOP Thailand-Based Apps Outside of Games
- ก. SCB EASY
- ข. TV Thailand
- ค. KTB netbank
- ง. KPLUS
- จ. my AIS
9. แอปพลิเคชันใดที่อยู่อันดับต่ำที่สุดของ TOP Thailand-Based Apps Outside of Games
- ก. SCB EASY
- ข. TV Thailand
- ค. KTB netbank
- ง. KPLUS
- จ. my AIS
10. สัญลักษณ์ ตัว K หมายถึงธนาคารใด
- ก. ธนาคารไทยพาณิชย์
- ข. ธนาคารกสิกรไทย
- ค. ธนาคารกรุงไทย
- ง. ธนาคารออมสิน
- จ. ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์

	ใบมอบหมายงานที่ 6	หน่วยที่ 6
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 11 – 12
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง ธุรกิจดิจิทัลโมบาย		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน
 - ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลโมบาย การทำธุรกรรมดิจิทัลโดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบาย แอปพลิเคชัน และปฏิบัติในการทำธุรกิจดิจิทัลโมบายได้
2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -
3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน
 - 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลโมบาย
 - 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกรรมดิจิทัลโดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบายแอปพลิเคชัน
 - 3.3 ปฏิบัติในการทำธุรกิจดิจิทัลโมบาย
4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

 1. บอกความหมายของธุรกิจดิจิทัลโมบายได้
 2. อธิบายคุณลักษณะของแพลตฟอร์มระบบธุรกิจดิจิทัลโมบายได้
 3. อธิบายช่องทางการทำธุรกรรมดิจิทัลโดยใช้โมบายบราวเซอร์และโมบายแอปพลิเคชันได้

ด้านทักษะพิสัย

 1. ปฏิบัติในการทำธุรกิจดิจิทัลโมบายได้

ด้านจิตพิสัย

 1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

 1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้
5. รายละเอียดของงาน
 - ให้ผู้เรียนติดตั้งโมบายบราวเซอร์ หรือโมบายแอปพลิเคชัน พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน
6. กำหนดเวลาส่งงาน
 - ส่งงานสัปดาห์ถัดไป
7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง
 กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน
 วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

- 3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก
- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

- 3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

- 2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

- 1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง

2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่

1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์

2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์

1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 7
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 13 – 14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การดำเนินธุรกิจทุกประเภทย่อมมีความเสี่ยง ในการถูกลักลอบขโมยข้อมูลหรือการลอกเลียนแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในปัจจุบันมีการดำเนินการทำธุรกรรมดิจิทัลในโลกออนไลน์มากขึ้น ก็จะทำให้เกิดความเสี่ยงในเรื่องความปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัลมากยิ่งขึ้น จึงต้องมีความจำเป็นในการจัดระบบการควบคุมและป้องกันความเสี่ยงหรือความปลอดภัย

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยธุรกิจดิจิทัล
3. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
4. แสดงความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามด้านความปลอดภัย
5. ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ได้
2. อธิบายระบบ Cyber Security ได้
3. อธิบายหลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์
2. ระบบ Cyber Security
3. ความมั่นคงปลอดภัยในการธุรกรรมดิจิทัล
4. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยโครงสร้างพื้นฐาน
5. หลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
6. ภัยคุกคามด้านความมั่นคงปลอดภัย
7. เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
8. ข้อควรระวังในการทำธุรกรรมดิจิทัล

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 13 (กิจกรรมที่ 13)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผล ประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง **ความมั่นคงปลอดภัยในการำธุรกรรมดิจิทัล** ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ ระบบ Cyber Security และความมั่นคงปลอดภัยในการำธุรกรรมดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง การรักษาความมั่นคงปลอดภัยโครงสร้างพื้นฐาน พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อ**ปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ** โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับอันตรายที่ทำให้เกิดความเสียหายของข้อมูล กลุ่มละ 1 เรื่อง ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 เรื่อง การดักจับ
- กลุ่มที่ 2 เรื่อง การขัดจังหวะb
- กลุ่มที่ 3 เรื่อง การดัดแปลงแก้ไข
- กลุ่มที่ 4 เรื่อง การปลอมแปลง
- กลุ่มที่ 5 เรื่อง วิทยาการรหัสลับ

7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 14 (กิจกรรมที่ 14)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง **ความมั่นคงปลอดภัยในการำธุรกรรมดิจิทัล** ประกอบการบรรยาย

2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง หลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล ภัยคุกคามด้านความมั่นคงปลอดภัย และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง

3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย

4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ข้อควรระวังในการทำธุรกรรมดิจิทัล

5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย

6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการป้องกันมิให้เกิดอันตรายอันจะเกิดความเสียหายต่อข้อมูล กลุ่มละ 1 แห่ง

7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 7 เรื่อง ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

9. ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับวิธีป้องกันและความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ทุกองค์ประกอบ กลุ่มละ 1 เรื่อง พร้อมส่งงานผู้สอนทางออนไลน์

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ

2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)

➤ หลักความพอประมาณ

- ให้ผู้เรียนพยายามใช้สติอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า

➤ หลักความมีเหตุผล

- การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง

➤ หลักความมีภูมิคุ้มกัน

- ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเองและตรงต่อเวลา

การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน

● เงื่อนไขความรู้

- ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้

● เงื่อนไขคุณธรรม

- ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของควมมีระเบียบเรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถามเนื้อหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยจัด

❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)

- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากการมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากการปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ
4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

2. ปัญหาที่พบ

3. แนวทางแก้ปัญหา

	ใบความรู้ที่ 7	หน่วยที่ 7
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 13 – 14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ ความมั่นคงปลอดภัยธุรกิจดิจิทัล หลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล ภัยคุกคามด้านความปลอดภัย และปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
- 3.4 แสดงความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามด้านความปลอดภัย
- 3.5 ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ได้
2. อธิบายระบบ Cyber Security ได้
3. อธิบายหลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์

ในโลกยุคปัจจุบัน ปัจจุบันผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงและใช้บริการด้านข้อมูลผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ในขณะเดียวกัน ข้อมูลขนาดใหญ่ของผู้ใช้งานที่อยู่ในระบบมีความเสี่ยงต่อการถูกโจมตี ขโมย หรือถูกทำลายได้ เช่น การขโมยข้อมูลธุรกรรมทางการเงิน การสร้างไวรัสโจมตีระบบปฏิบัติการ

เป็นต้น หากไม่มีระบบการรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่ดีเพียงพอ ภัยคุกคามทางไซเบอร์เหล่านี้สามารถสร้างความเสียหายแก่ตัวผู้ใช้งานได้ แนวคิดเรื่องการรักษาความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber Security) จึงต้องถูกพัฒนาไปพร้อมกับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยี

ระบบ Cyber Security

ระบบ Cyber Security จำเป็นต่อทุกอุตสาหกรรม แต่เนื่องด้วยความจำเป็นเร่งด่วนและผลกระทบที่รุนแรง ได้ถูกนำมาใช้อย่างมากในอุตสาหกรรมการเงินและการธนาคาร เนื่องจากในโลกยุคปัจจุบัน ในหลาย ๆ ประเทศมีการเปิดเสรีทางการเงินการธนาคารเพื่อดึงดูดนักลงทุนต่างชาติให้เข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมทางการเงิน รวมถึงการซื้อขายแลกเปลี่ยน และการทำธุรกรรมทางการเงินสามารถทำได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ใช้งานบนสมาร์ทโฟน สถาบันการเงินจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนาระบบ transaction ควบคู่ไปกับระบบรักษาความมั่นคงปลอดภัย เพื่อให้ผู้ใช้งานเกิดความมั่นใจ อันจะส่งผลให้ e-commerce และ

e-banking เติบโตในภาพรวม

ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล (Digital Security)

Digital Security ระบบความปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล เป็นทักษะหนึ่งที่ต้องตระหนัก รู้วิธีป้องกันและหลีกเลี่ยง เพราะในโลกธุรกิจดิจิทัลแฝงไปด้วยภัยอันตรายต่าง ๆ มากมาย ที่อาจจะทำให้องค์กรหรือธุรกิจได้รับความเสียหายได้ ไม่ว่าจะเป็นการถูกแฮกบัญชี การถูกโจรกรรมข้อมูลสำคัญ ๆ การถูกขโมยรหัสผ่าน การถูกละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การถูกโจรกรรมทรัพย์สิน หรือการติดไวรัส และการโจมตีเฟิร์มแวร์ ซึ่งล้วนแต่เป็นภัยร้ายต่อองค์กรหรือธุรกิจแทบทั้งสิ้น

ปัจจัยที่สำคัญของ Digital Security

1. บุคลากร (Personal) องค์กรจะต้องมีบุคลากรที่มีประสบการณ์และมีความเชี่ยวชาญ มีความสามารถในด้านความปลอดภัยสูงโดยต้องอยู่ภายใต้การรับรองของหน่วยงานสากลหรือ Certificate
2. เครื่องมือ (Tool) การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและซอฟต์แวร์ที่ทันสมัยได้รับการยอมรับแล้วว่าสามารถป้องกันและมีความแม่นยำในการวิเคราะห์ภัยคุกคาม สามารถป้องกันการโจมตีเฟิร์มแวร์ เป็นภัยใหญ่ที่สุดในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การรักษาความมั่นคงปลอดภัยโครงสร้างพื้นฐาน

1. ฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ (Hardware and its peripheral)
2. ซอฟต์แวร์ (Software)
3. โครงสร้างพื้นฐานระบบเครือข่าย (Network)
4. ขั้นตอนระเบียบปฏิบัติ (Procedure)
5. ผู้ใช้งาน (User)

หลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

1. การรักษาความลับ (Confidentiality)
2. การรักษาความครบถ้วนสมบูรณ์ (Integrity)
3. การรักษาความพร้อมใช้ (Availability)



การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในการทำธุรกิจดิจิทัล

1. การระบุตัวตน (Identification)
2. การพิสูจน์ทราบตัวตน (Authentication)
3. การอนุญาตใช้งาน (Authorization)
4. การตรวจสอบได้ (Accountability)



ภัยคุกคามด้านความมั่นคงปลอดภัย

ภัยคุกคาม (Threat) หมายถึง สิ่งที่ทำให้เกิดความเสียหายของข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของข้อมูล เมื่อข้อมูลนั้นการคุกคามโดยภัยคุกคามนี้ถ้าไม่ได้มีการป้องกันที่รัดกุมแล้วนั้น ก็จะเป็นสาเหตุที่จะทำให้ข้อมูลนั้นเกิดการเสียหายได้ โดยการโจมตีของกลุ่มที่ไม่หวังดีเช่น จากบุคคลภายในองค์กรเอง หรือกลุ่มเจาะระบบ (Hacker) แต่อย่างไรก็ดี ถ้ามีการจัดการที่ดีต่อข้อมูล ทำให้ข้อมูลนั้นปลอดภัยรัดกุมอยู่เสมอ ภัยต่าง ๆ ก็ไม่สามารถที่จะทำให้ข้อมูลเสียหายได้

ภัยคุกคามต่อทรัพยากรสารสนเทศจำแนกได้ 4 ลักษณะ คือ

1. การดักจับ (Interception)
2. การขัดจังหวะ (Interruption)
3. การดัดแปลงแก้ไข (Modification)
4. การปลอมแปลง (Fabrication)



ไฟร์วอลล์ (Firewall)

ไฟร์วอลล์ (Firewall) เป็นเทคโนโลยีที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อป้องกันภัยคุกคามและการโจมตีทางเครือข่ายหลักทั่วไปของการใช้งานไฟร์วอลล์ คือ การป้องกันภัยคุกคามที่มาจากภายนอก (เครือข่ายภายนอกหรือเครือข่ายที่เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลเครื่องหนึ่งเชื่อมต่อ)

จำแนกชนิดของไฟร์วอลล์ตามลักษณะการใช้งานได้ คือ

1. ไฟร์วอลล์สำหรับเครือข่าย (Network Firewall)
2. ไฟร์วอลล์ส่วนบุคคล (Personal Firewall)

ข้อควรระวังในการทำธุรกรรมดิจิทัล

1. ความมั่นคงปลอดภัยออนไลน์
2. ความน่าเชื่อถือของระบบ
3. ประเด็นเรื่องความเป็นส่วนตัว
4. ข้อพิพาทหรือร้องเรียนของลูกค้า
5. การฉ้อโกงบัตรเครดิต
6. ทรัพย์สินทางปัญญา รูปภาพ คำอธิบายผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ
7. (Search Engine Optimization) SEO
8. ภาษีอากร
9. การคืนสินค้าและการรับประกัน
10. . ระบบคลังสินค้าและโลจิสติกส์

ระบบ Cyber Security จำเป็นต่อทุกอุตสาหกรรม แต่เนื่องด้วยความจำเป็นเร่งด่วนและผลกระทบที่รุนแรง ได้ถูกนำมาใช้อย่างมากในอุตสาหกรรมการเงินและการธนาคาร เนื่องจากในโลกยุคปัจจุบัน ในหลาย ประเทศมีการเปิดเสรีทางการเงินการธนาคารเพื่อดึงดูดนักลงทุนต่างชาติให้เข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมทางการเงิน รวมถึงการซื้อขายแลกเปลี่ยน และการทำธุรกรรมทางการเงินสามารถทำได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ใช้งานบนสมาร์ตโฟน

เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล ได้แก่ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความปลอดภัยทางกายภาพ วิทยาการรหัสลับ (Cryptography) ไฟร์วอลล์ (Firewall) เป็นเทคโนโลยีที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อป้องกันภัยคุกคามและการโจมตีทางเครือข่ายหลักทั่วไปของการใช้งานไฟร์วอลล์ระบบตรวจจับผู้บุกรุก (Intrusion Detection System) และแอนติไวรัสซอฟต์แวร์ (Anti-virus Software)



6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. สภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศมีชื่อย่อว่าอะไร
 - ก. ULK
 - ข. ITU
 - ค. LTD
 - ง. CSY
 - จ. SHA
2. เทคโนโลยีใดที่ผู้ประกอบการนำมาช่วยวิเคราะห์ธุรกิจและภัยคุกคาม
 - ก. อนาไลติกส์
 - ข. อนาลิติกส์
 - ค. ไลเดอร์ซีท
 - ง. เอ็นเดอร์ไลน์
 - จ. พาสเวิร์ด
3. Network หมายถึงข้อใด
 - ก. ฮาร์ดแวร์
 - ข. ซอฟต์แวร์
 - ค. เครือข่าย
 - ง. อุปกรณ์ต่อพ่วง
 - จ. อุปกรณ์ไร้สาย
4. การฝึกอบรมพนักงานเป็นการป้องกันด้านความปลอดภัยส่วนใด
 - ก. ฮาร์ดแวร์
 - ข. ซอฟต์แวร์
 - ค. เครือข่าย
 - ง. ระเบียบปฏิบัติ
 - จ. ผู้ใช้งาน
5. การตรวจสอบว่าไฟล้นั้นถูกแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้เป็นหลักในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยข้อใด
 - ก. การรักษาความลับ
 - ข. การรักษาความครบถ้วนสมบูรณ์
 - ค. การป้องกัน
 - ง. การตรวจสอบ
 - จ. การรักษาความพร้อมใช้
6. แนวทางการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยแบ่งออกเป็นกี่ส่วน
 - ก. 2 ส่วน
 - ข. 3 ส่วน

- ค. 4 ส่วน
 - ง. 5 ส่วน
 - จ. 6 ส่วน
7. Login หมายถึงข้อใด
- ก. การออกจากระบบ
 - ข. การทดสอบระบบ
 - ค. การเข้าสู่ระบบ
 - ง. การแก้ไขระบบ
 - จ. การลบทิ้งข้อมูล
8. การใช้รหัสผ่านเมื่อเข้าใช้งานเป็นการรักษาความปลอดภัยแบบใด
- ก. การระบุตัวตน
 - ข. การพิสูจน์ทราบตัวตน
 - ค. การอนุญาตใช้งาน
 - ง. การตรวจสอบได้
 - จ. การยืนยันการใช้งาน
9. การเก็บรายงานการเข้าใช้งานเป็นการรักษาความปลอดภัยแบบใด
- ก. การระบุตัวตน
 - ข. การพิสูจน์ทราบตัวตน
 - ค. การอนุญาตใช้งาน
 - ง. การตรวจสอบได้
 - จ. การยืนยันการใช้งาน
10. การลบไฟล์ข้อมูล เป็นภัยคุกคามด้านความมั่นคงปลอดภัยข้อใด
- ก. การตรวจสอบ
 - ข. การดักจับ
 - ค. การขัดจังหวะ
 - ง. การดัดแปลงแก้ไข
 - จ. การปลอมแปลง

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. สภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศมีชื่อย่อว่าอะไร
 - ก. ULK
 - ข. ITU
 - ค. LTD
 - ง. CSY
 - จ. SHA
2. เทคโนโลยีใดที่ผู้ประกอบการนำมาช่วยวิเคราะห์ธุรกิจและภัยคุกคาม
 - ก. อนาไลติกส์
 - ข. อนาลิติกส์
 - ค. ไลเดอร์ซีท
 - ง. เอ็นเดอร์ไลน์
 - จ. พาสเวิร์ด
3. Network หมายถึงข้อใด
 - ก. ฮาร์ดแวร์
 - ข. ซอฟต์แวร์
 - ค. เครือข่าย
 - ง. อุปกรณ์ต่อพ่วง
 - จ. อุปกรณ์ไร้สาย
4. การฝึกอบรมพนักงานเป็นการป้องกันด้านความปลอดภัยส่วนใด
 - ก. ฮาร์ดแวร์
 - ข. ซอฟต์แวร์
 - ค. เครือข่าย
 - ง. ระเบียบปฏิบัติ
 - จ. ผู้ใช้งาน
5. การตรวจสอบว่าไฟล้นั้นถูกแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้เป็นหลักในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยข้อใด
 - ก. การรักษาความลับ
 - ข. การรักษาความครบถ้วนสมบูรณ์
 - ค. การป้องกัน
 - ง. การตรวจสอบ
 - จ. การรักษาความพร้อมใช้

6. แนวทางการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยแบ่งออกเป็นกี่ส่วน
- ก. 2 ส่วน
 - ข. 3 ส่วน
 - ค. 4 ส่วน
 - ง. 5 ส่วน
 - จ. 6 ส่วน
7. Login หมายถึงข้อใด
- ก. การออกจากระบบ
 - ข. การทดสอบระบบ
 - ค. การเข้าสู่ระบบ
 - ง. การแก้ไขระบบ
 - จ. การลบทิ้งข้อมูล
8. การใช้รหัสผ่านเมื่อเข้าใช้งานเป็นการรักษาความปลอดภัยแบบใด
- ก. การระบุตัวตน
 - ข. การพิสูจน์ทราบตัวตน
 - ค. การอนุญาตใช้งาน
 - ง. การตรวจสอบได้
 - จ. การยืนยันการใช้งาน
9. การเก็บรายงานการเข้าใช้งานเป็นการรักษาความปลอดภัยแบบใด
- ก. การระบุตัวตน
 - ข. การพิสูจน์ทราบตัวตน
 - ค. การอนุญาตใช้งาน
 - ง. การตรวจสอบได้
 - จ. การยืนยันการใช้งาน
10. การลบไฟล์ข้อมูล เป็นภัยคุกคามด้านความมั่นคงปลอดภัยข้อใด
- ก. การตรวจสอบ
 - ข. การดักจับ
 - ค. การขัดจังหวะ
 - ง. การดัดแปลงแก้ไข
 - จ. การปลอมแปลง

	ใบมอบหมายงานที่ 7	หน่วยที่ 7
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 13 – 14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล		ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ ความมั่นคงปลอดภัยธุรกิจดิจิทัล หลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล ภัยคุกคามด้านความปลอดภัย และปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์
- 3.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
- 3.4 แสดงความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามด้านความปลอดภัย
- 3.5 ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ได้
2. อธิบายระบบ Cyber Security ได้
3. อธิบายหลักการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับวิธีป้องกันและความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ทุกองค์ประกอบ กลุ่มละ 1 อย่าง พร้อมส่งงานผู้สอนทางออนไลน์

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน

2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน

2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก

1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด

2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด

1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง

2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่

1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์

2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์

1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 8
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 15
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ อาชีพออนไลน์	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง อาชีพออนไลน์		ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

อาชีพออนไลน์เป็นอาชีพที่ทุกคนสามารถทำรายได้เพราะลงทุนน้อย ทำได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ และสร้างรายได้หลักหรือรายได้เสริมได้

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพออนไลน์
2. ปฏิบัติใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของอาชีพออนไลน์ได้
2. อธิบายองค์ประกอบและประโยชน์ของอาชีพออนไลน์ได้
3. อธิบายปัจจัยสู่ความสำเร็จของอาชีพออนไลน์ได้
4. อธิบายทักษะที่ควรมีของผู้ประกอบการอาชีพออนไลน์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของอาชีพออนไลน์
2. องค์ประกอบของอาชีพออนไลน์
3. ประโยชน์ของอาชีพออนไลน์
4. ปัจจัยสู่ความสำเร็จของอาชีพออนไลน์
5. ทักษะของผู้ประกอบอาชีพออนไลน์
6. อาชีพธุรกิจออนไลน์

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 15 (กิจกรรมที่ 15)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง อาชีพออนไลน์ ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของอาชีพออนไลน์ องค์ประกอบของอาชีพออนไลน์ และประโยชน์ของอาชีพออนไลน์ พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จของอาชีพออนไลน์ ทักษะของผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ และอาชีพธุรกิจออนไลน์ พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพบล็อกเกอร์ อาชีพยูทูบเบอร์ และผู้ที่ทำอาชีพทวิตเตอร์ อย่างละ 1 เรื่อง

7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน
8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 8 เรื่อง อาชีพออนไลน์
9. โดยให้ผู้เรียนเตรียมถ่ายคลิปวิดีโอเพื่อรีวิวสินค้า 1 ชนิด พร้อมรายละเอียดของสินค้า ใช้เวลา 2 นาที แล้วนำเสนอผู้สอนทางออนไลน์

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)

- หลักความพอประมาณ
 - ให้ผู้เรียนพยายามใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า
 - หลักความมีเหตุผล
 - การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง
 - หลักความมีภูมิคุ้มกัน
 - ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเองและตรงต่อเวลา
- การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน
- เงื่อนไขความรู้
 - ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้
 - เงื่อนไขคุณธรรม
 - ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของความรู้ระเบียบ เรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถกเถียงหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่วิทยาลัยจัด

❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)

- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากใบมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ
4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะพึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากเพิ่มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....



	ใบความรู้ที่ 8	หน่วยที่ 8
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 15
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ อาชีพออนไลน์	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง อาชีพออนไลน์		ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพออนไลน์และปฏิบัติใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพออนไลน์
- 3.2 ปฏิบัติใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของอาชีพออนไลน์ได้
2. อธิบายองค์ประกอบและประโยชน์ของอาชีพออนไลน์ได้
3. อธิบายปัจจัยสู่ความสำเร็จของอาชีพออนไลน์ได้
4. อธิบายทักษะที่ควรมีของผู้ประกอบการอาชีพออนไลน์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ได้

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของอาชีพออนไลน์

อาชีพออนไลน์ หมายถึง การขายสินค้าทางอินเทอร์เน็ต หรือการทำธุรกรรมทางดิจิทัล หรือพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce) เป็นการขายสินค้าและบริการบนเว็บไซต์ที่มีอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อข้อมูล

องค์ประกอบของอาชีพออนไลน์

1. มีกิจการปรากฏในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. มีการดำเนินกิจการ
3. มีการติดต่อสื่อสารผ่านออนไลน์
4. มีตัวกลางหรือคนกลางที่ทำให้ธุรกิจการติดต่อซื้อขายบรรลุผลสำเร็จ
5. มีการชำระเงินผ่านช่องทางอื่น ๆ



ประโยชน์ของอาชีพออนไลน์

1. การเข้าถึงลูกค้าได้ทั่วโลกตลอด 24 ชั่วโมงใน 7 วันต่อสัปดาห์
2. การบริการลูกค้าที่ดีขึ้น
3. การประหยัดค่าใช้จ่าย
4. ผลิตภัณฑ์จัดส่งได้เร็วขึ้น
5. ความเป็นมืออาชีพที่เพิ่มขึ้น
6. การมีโอกาสนในการจัดการธุรกิจจากทุกที่ในโลก



ปัจจัยสู่ความสำเร็จของอาชีพออนไลน์

1. ความพร้อมก่อนเริ่มต้นทำธุรกิจ
2. การทราบความต้องการของตลาด
3. การสร้างความแตกต่างให้กับสินค้า
4. การกำหนดภาพลักษณ์ให้กับแบรนด์หรือสินค้าและบริการ
5. การตั้งเป้าหมายให้ชัดเจน วัดผลได้
6. การสื่อสาร สะดวก รวดเร็ว และทำได้หลายช่องทาง
7. การจัดส่งสินค้ารวดเร็ว เลือกขนส่งให้ดี มีทุกบริการ
8. การสร้างเนื้อหาให้ถูกใจลูกค้า

ทักษะของผู้ประกอบอาชีพออนไลน์

1. การค้นคว้าหาข้อมูลเป็นอย่างดี
2. การเชื่อมโยงข้อมูลและส่งต่อ
3. การสร้างเนื้อหาที่ดี
4. ความรู้ในเรื่องแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์
5. ความเชี่ยวชาญด้านการวิเคราะห์
6. การสร้างความน่าเชื่อถือ
7. การแก้ปัญหาที่ตรงจุด

อาชีพธุรกิจออนไลน์

1. บล็อกเกอร์
2. นักแปลภาษา
3. ดีไวเตอร์
4. นักวาดรูปสติกเกอร์ไลน์
5. นักเขียนข้อความโฆษณา
6. นักรีวิวสินค้าและขายออนไลน์



อาชีพธุรกิจออนไลน์

7. ยูทูบเบอร์
8. นักเขียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
9. นักขายภาพถ่าย
10. ยูทูบเบอร์ในโลกเสมือน
11. นักเขียนบทความ
12. นักเขียนนิยาย



อาชีพธุรกิจออนไลน์

13. การขายสินค้าออนไลน์
14. การบริการขายอาหารพร้อมส่ง
15. นักสร้างงานศิลปะ
16. งานฟรีแลนซ์
17. การตลาดแบบช่วยขาย
18. การขายไฟล์เสียง



6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดหมายถึงธุรกิจดิจิทัล
 - ก. D-Commerce
 - ข. E-Commerce
 - ค. F-Commerce
 - ง. G-Commerce
 - จ. H-Commerce
2. ข้อใดหมายถึงพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
 - ก. D-Commerce
 - ข. E-Commerce
 - ค. F-Commerce
 - ง. G-Commerce
 - จ. H-Commerce
3. Network หมายถึงข้อใด
 - ก. ฮาร์ดแวร์
 - ข. ซอฟต์แวร์
 - ค. เครือข่าย
 - ง. อุปกรณ์ต่อพ่วง
 - จ. อุปกรณ์ไร้สาย
4. ข้อใดหมายถึงการสนทนา
 - ก. Said
 - ข. Spoke
 - ค. Social
 - ง. Content
 - จ. Chat
5. Pinterest เป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องใด
 - ก. เกม
 - ข. การผจญภัย
 - ค. รูปภาพ
 - ง. วิดีโอ
 - จ. ตัวอักษร
6. อาชีพใดที่มีการสอนผ่านช่องทาง YouTube หรือถ่ายทอดสด
 - ก. Tutor
 - ข. Blogger

- ค. Youtuber
 - ง. Vtuber
 - จ. Translator
7. ข้อใดหมายถึงดาราหรือผู้มีชื่อเสียงที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้า
- ก. Blogger
 - ข. Tutor
 - ค. Sticker Maker
 - ง. Influencer
 - จ. Copywriter
8. จำนวนผู้เข้าชมช่อง YouTube ดูได้จากส่วนใด
- ก. Live
 - ข. Goal
 - ค. View
 - ง. Share
 - จ. Streaming
9. โปรแกรมใดใช้ในการตกแต่งภาพ
- ก. Illustrator
 - ข. Photoshop
 - ค. Excel
 - ง. Word
 - จ. Camtasia
10. รายได้จาก TikTok จะจ่ายผ่านบัญชีใด
- ก. E-Wallet
 - ข. PayPal
 - ค. True Money
 - ง. Shop
 - จ. Visa

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดหมายถึงธุรกิจดิจิทัล

- ก. D-Commerce
- ข. E-Commerce
- ค. F-Commerce
- ง. G-Commerce
- จ. H-Commerce

2. ข้อใดหมายถึงพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

- ก. D-Commerce
- ข. E-Commerce
- ค. F-Commerce
- ง. G-Commerce
- จ. H-Commerce

3. Network หมายถึงข้อใด

- ก. ฮาร์ดแวร์
- ข. ซอฟต์แวร์
- ค. เครือข่าย
- ง. อุปกรณ์ต่อพ่วง
- จ. อุปกรณ์ไร้สาย

4. ข้อใดหมายถึงการสนทนา

- ก. Said
- ข. Spoke
- ค. Social
- ง. Content
- จ. Chat

5. Pinterest เป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. เกม
- ข. การผจญภัย
- ค. รูปภาพ

- ง. วิดีโอ
- จ. ตัวอักษร
6. อาชีพใดที่มีการสอนผ่านช่องทาง YouTube หรือถ่ายทอดสด
- ก. Tutor
- ข. Blogger
- ค. Youtuber
- ง. Vtuber
- จ. Translator
7. ข้อใดหมายถึงดาราหรือผู้มีชื่อเสียงที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้า
- ก. Blogger
- ข. Tutor
- ค. Sticker Maker
- ง. Influencer
- จ. Copywriter
8. จำนวนผู้เข้าชมช่อง YouTube ดูได้จากส่วนใด
- ก. Live
- ข. Goal
- ค. View
- ง. Share
- จ. Streaming
9. โปรแกรมใดใช้ในการตกแต่งภาพ
- ก. Illustrator
- ข. Photoshop
- ค. Excel
- ง. Word
- จ. Camtasia
10. รายได้จาก TikTok จะจ่ายผ่านบัญชีใด
- ก. E-Wallet
- ข. PayPal
- ค. True Money
- ง. Shop
- จ. Visa

	ใบมอบหมายงานที่ 8	หน่วยที่ 8
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 15
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ อาชีพออนไลน์	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง อาชีพออนไลน์		ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพออนไลน์และปฏิบัติใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพออนไลน์
- 3.2 ปฏิบัติใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายของอาชีพออนไลน์ได้
2. อธิบายองค์ประกอบและประโยชน์ของอาชีพออนไลน์ได้
3. อธิบายปัจจัยสู่ความสำเร็จของอาชีพออนไลน์ได้
4. อธิบายทักษะที่ควรมีของผู้ประกอบการอาชีพออนไลน์ได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้ทักษะในการเป็นผู้ประกอบอาชีพออนไลน์ได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนเตรียมถ่ายคลิปวิดีโอเพื่อรีวิวสินค้า 1 ชนิด พร้อมรายละเอียดของสินค้า ใช้เวลา 2 นาที แล้วนำเสนอผู้สอนทางออนไลน์

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง
 กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน
 วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

- 3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก
- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

- 3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

- 2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

- 1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

- 3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง
- 2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่
- 1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

- 3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์
- 2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์
- 1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

- 3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด
- 2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น
- 1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 9
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 16
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ ๗	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล	ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำธุรกิจยุคดิจิทัลมีการดำเนินการและขยายธุรกิจอย่างรวดเร็วและกว้างขวางยิ่งขึ้น นอกจากนี้ คู่แข่งขันในเชิงธุรกิจมากแล้ว ผู้ทำธุรกิจดิจิทัลต้องมีการใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจหรือหาหนทางในการพัฒนาธุรกิจของตน

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล
2. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายและความสำคัญของการวิเคราะห์ธุรกิจได้
2. อธิบายประโยชน์ของเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจได้
3. อธิบายขั้นตอนการวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจได้
4. อธิบายวิธีการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของการวิเคราะห์ธุรกิจ
2. ความสำคัญของการวิเคราะห์ธุรกิจ
3. ประโยชน์ของเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจ
4. ขั้นตอนการวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ
5. วิธีการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจ
6. ตัวอย่างเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 16 (กิจกรรมที่ 16)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ

2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน

3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ

4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล ประกอบการบรรยาย

2. ผู้สอนอธิบายเรื่อง ความหมายของการวิเคราะห์ธุรกิจ ความสำคัญของการวิเคราะห์ธุรกิจ ประโยชน์ของเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจ และขั้นตอนการวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ พร้อมยกตัวอย่าง

3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย

4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง วิธีการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจ และตัวอย่างเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับGoogle Analytics แล้ววิเคราะห์สินค้าหรือการตลาด กลุ่มละ 1 เรื่อง
7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน
8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 9 เรื่อง การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล
9. โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มใช้เครื่องมือทำการวิเคราะห์ Google Trends สืบค้นสินค้าชนิดหนึ่งของประเทศไทยว่ามีสินค้าในจังหวัดใดที่กลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับสินค้ามากที่สุด

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)

- หลักความพอประมาณ
 - ให้ผู้เรียนพยายามใช้สติอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า
- หลักความมีเหตุผล
 - การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง
- หลักความมีภูมิคุ้มกัน
 - ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบตนเองและตรงต่อเวลา

การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน

- เงื่อนไขความรู้
 - ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้
- เงื่อนไขคุณธรรม
 - ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของความมีระเบียบ เรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

- ❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถามเนื้อหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน
- ❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)
- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยจัด
- ❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)
- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากการมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากการปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม

2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ
4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 9	หน่วยที่ 9
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 16
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ ฯ	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล	ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล และปฏิบัติการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

3.2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายและความสำคัญของการวิเคราะห์ธุรกิจได้
2. อธิบายประโยชน์ของเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจได้
3. อธิบายขั้นตอนการวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจได้
4. อธิบายวิธีการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของการวิเคราะห์ธุรกิจ

การวิเคราะห์ธุรกิจ หมายถึง การตอบคำถามเกี่ยวกับธุรกิจจากการใช้ข้อมูลที่รวบรวมทางธุรกิจ เป็นข้อมูลภายในหรือภายนอกของธุรกิจและอยู่ในฐานข้อมูลแอปพลิเคชันทั้งภายในองค์กรและภายในระบบคลาวด์ โดยการสืบค้นข้อมูล แล้ววิเคราะห์ผลลัพธ์ของการสืบค้นโดยใช้เทคนิคแสดงข้อมูลเป็นภาพ

ความสำคัญของการวิเคราะห์ธุรกิจ

1. การปรับปรุงการตัดสินใจ
2. การเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน
3. การลดต้นทุน
4. การระบุโอกาสใหม่
5. การจัดการความเสี่ยง



ประโยชน์ของเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจ

1. ทราบความเคลื่อนไหวของธุรกิจใหม่
2. ทราบข้อมูลทางธุรกิจ
3. ช่วยวัดความรู้สึกของผู้บริโภค
4. ทำให้ทราบข้อมูลเชิงลึก
5. ช่วยในการเลือกอินฟลูเอนเซอร์

ขั้นตอนการวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ

1. การรวบรวมข้อกำหนด
2. การวิเคราะห์ความต้องการ
3. การจัดลำดับความสำคัญของความต้องการ
4. การสร้างเอกสารข้อกำหนด
5. การตรวจสอบข้อกำหนด
6. การจัดการการเปลี่ยนแปลงตลอดกระบวนการพัฒนา

วิธีการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจ

1. สำรวจการตลาด

การทำวิจัยการตลาด มีความสำคัญอย่างมากในการต่อยอดธุรกิจเพราะการทำวิจัยการตลาดช่วยให้ทราบว่าตลาดธุรกิจมีสถานะเป็นอย่างไร และมีการแข่งขันอย่างไร การใช้กลยุทธ์การตลาด รวมทั้งเข้าใจพฤติกรรมของลูกค้ามากขึ้น

เครื่องมือทางธุรกิจสามารถช่วยวิเคราะห์การตลาดได้อย่างดี และตอบสนองนักการตลาดได้สะดวกและรวดเร็วบนแพลตฟอร์มของสื่อสังคมออนไลน์

2. หาโอกาสเพื่อต่อยอด

การนำเครื่องมือทางธุรกิจมาใช้ในการธุรกิจช่วยให้ตามหาโอกาสใหม่ ๆ ได้มากขึ้น สามารถค้นหาเนื้อหาที่สนใจและกระแสสิ่งที่กำลังกล่าวถึงในปัจจุบัน ซึ่งควรติดตามการเคลื่อนไหวทางโลกออนไลน์ได้แก่

- 2.1 เนื้อหาที่น่าสนใจแต่ละช่วงเวลา
- 2.2 เนื้อหาที่ยอดการมีส่วนร่วมสูง
- 2.3 เนื้อหาที่มาจากอินฟลูเอนเซอร์หรือผู้นำทางความคิด

3. สืบเสาะคู่แข่งขึ้นเพื่อเป็นผู้นำ



เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจ ช่วยในการสืบข้อมูลของคู่แข่งในตลาดได้ง่าย เพราะเครื่องมือทางธุรกิจช่วยวิเคราะห์คู่แข่งและเปรียบเทียบตราสินค้าทางธุรกิจได้เห็นภาพอย่างชัดเจน

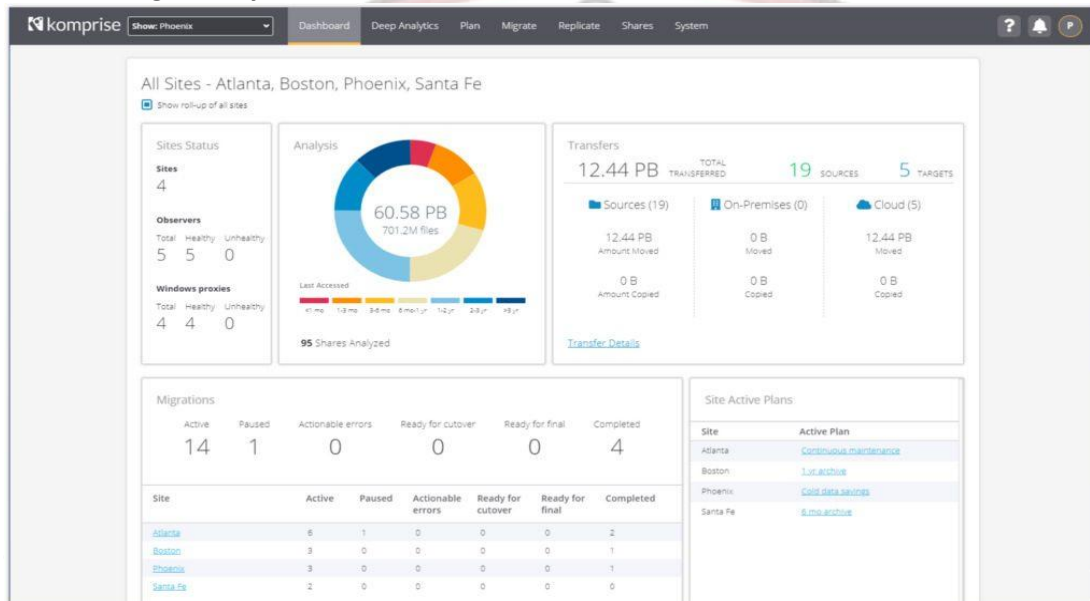
4. แก้วฤทธิให้เป็นโอกาส

เครื่องมือทางธุรกิจช่วยการรับมือและจัดการภาพลักษณ์ของธุรกิจเมื่อประสบกับวิกฤตชื่อเสียง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อธุรกิจได้

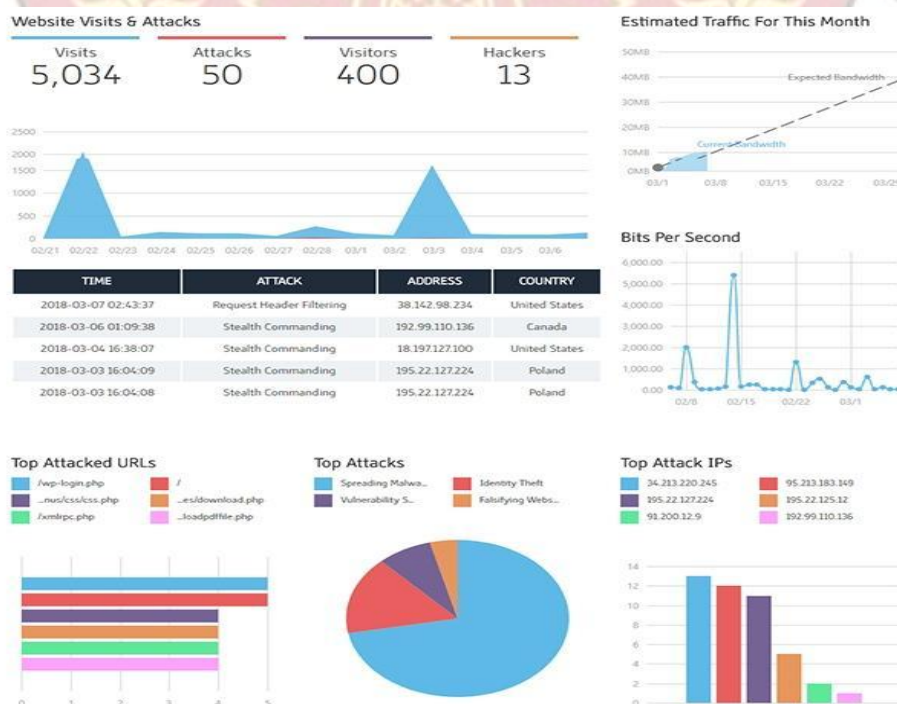
ดังนั้น การใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจมาช่วยจัดการปัญหาได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพได้ทันเวลา เพราะลูกค้าจะได้รับประสบการณ์ที่ดีกับแบรนด์สินค้านั้นได้ดี

ตัวอย่างเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

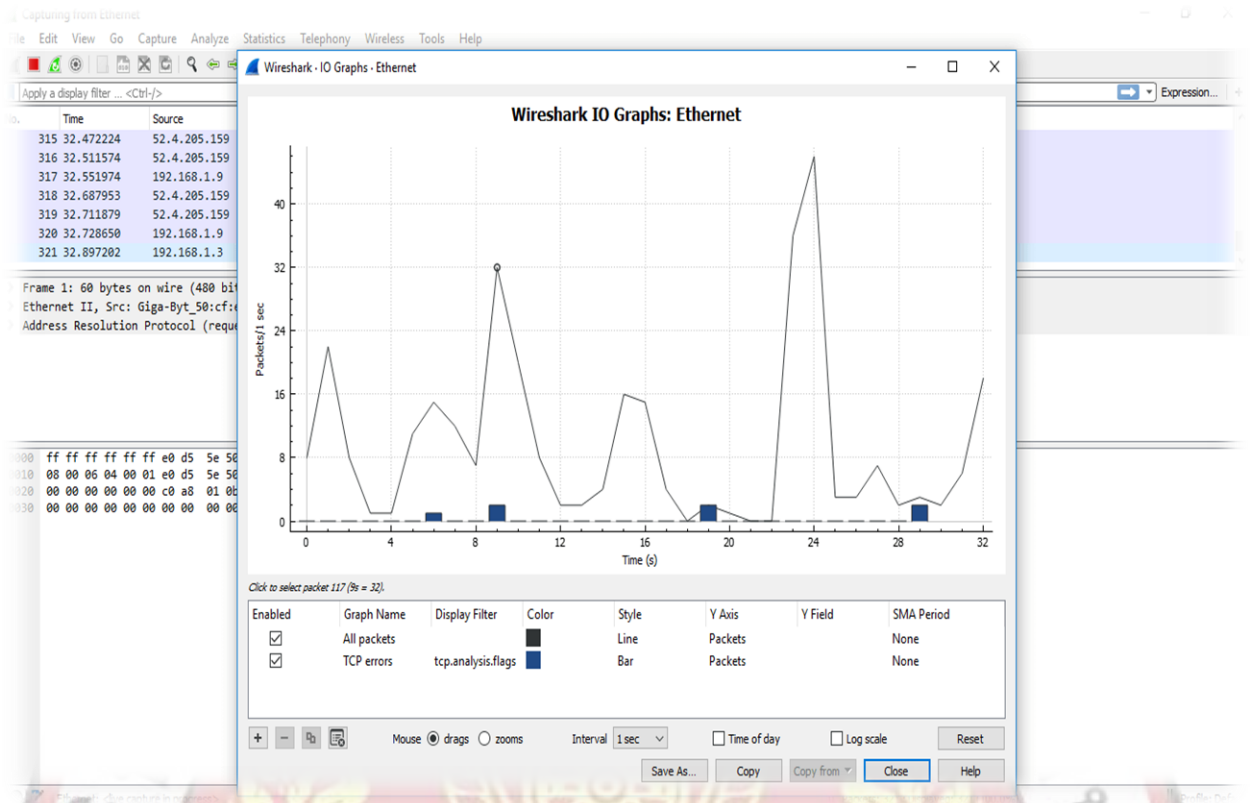
Google Analytics



Followerwonk



Buffer



Quintly



Keyhole

← Back to Store

DOORDASH

1. Account details

Continue with Google

Continue with Facebook

Continue with Apple

or continue with email

Sign In Sign Up

Email

Password Show

Forgot your password?

Your cart from
Blue Bottle Coffee >

Saving \$5.00 with Promotions

This order is unavailable for Pickup at your requested time. Change

Place Pickup Order \$24.50

This is a pickup order
You'll need to go to Blue Bottle Coffee to pick up this order.

Items + Add more items

Caffe Latte
Half Caffe - Opt
Default - Add 2
\$21.00

Google Trends



YouTube Studio Analytics



การวิเคราะห์ธุรกิจ เป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับธุรกิจจากการใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ



6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. Influencer หมายถึงข้อใด
 - ก. ผู้มีอิทธิพล
 - ข. นักศึกษา
 - ค. ผู้นำทางความคิด
 - ง. อาจารย์
 - จ. นักการเมือง
2. การเชื่อมั่นว่าข้อกำหนดที่สำคัญที่สุดได้รับการระบุก่อนอยู่ในขั้นตอนใด
 - ก. การรวบรวมข้อกำหนด
 - ข. การวิเคราะห์ความต้องการ
 - ค. การจัดลำดับความสำคัญ
 - ง. การสร้างเอกสารข้อกำหนด
 - จ. การตรวจสอบข้อกำหนด
3. ข้อมูลจะต้องและครบถ้วนหรือไม่อยู่ในขั้นตอนใด
 - ก. การรวบรวมข้อกำหนด
 - ข. การวิเคราะห์ความต้องการ
 - ค. การจัดลำดับความสำคัญ
 - ง. การสร้างเอกสารข้อกำหนด
 - จ. การตรวจสอบข้อกำหนด
4. ข้อใดหมายถึงการเชิญบุคคลที่มีชื่อเสียงมาช่วยในการโฆษณาหรือรีวิวสินค้า
 - ก. Influencer Marketing
 - ข. Engagement
 - ค. Real Time
 - ง. Market Research
 - จ. Brand Crisis management
5. ข้อใดหมายถึงภาพลักษณ์ของธุรกิจเมื่อประสบกับ “วิกฤตชื่อเสียง”
 - ก. Influencer Marketing
 - ข. Engagement
 - ค. Real Time
 - ง. Market Research
 - จ. Brand Crisis management
6. Sentiment Analysis หมายถึงการวิเคราะห์ส่วนใดของผู้บริโภค
 - ก. ความรักดี
 - ข. ความรู้สึก

- ค. ความเชื่อมั่น
- ง. ความซื่อสัตย์
- จ. ความรัก

7. ข้อใดหมายถึงเครื่องมือในการวิเคราะห์การเข้าชมเว็บไซต์

- ก. Google Chrome
- ข. Google Translate
- ค. Google Analytics
- ง. Google Trends
- จ. Google Search

8. ข้อใดหมายถึงเครื่องมือในการวิเคราะห์หาลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย

- ก. Google Chrome
- ข. Google Translate
- ค. Google Analytics
- ง. Google Trends
- จ. Google Search

9. Quintly เป็นเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลได้สูงสุดกี่เพจของ Facebook

- ก. 2 เพจ
- ข. 3 เพจ
- ค. 4 เพจ
- ง. 5 เพจ
- จ. 6 เพจ

10. เครื่องมือใดที่ช่วยเสนอตัวอย่างแฮชแท็ก

- ก. Keyhole
- ข. Buffer
- ค. Followerwonk
- ง. YouTube Studio
- จ. Content Creator

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

- Influencer หมายถึงข้อใด
 - ผู้มีอิทธิพล
 - นักศึกษา
 - ผู้นำทางความคิด
 - อาจารย์
 - นักการเมือง
- การเชื่อมั่นว่าข้อกำหนดที่สำคัญที่สุดได้รับการระบุก่อนอยู่ในขั้นตอนใด
 - การรวบรวมข้อกำหนด
 - การวิเคราะห์ความต้องการ
 - การจัดลำดับความสำคัญ
 - การสร้างเอกสารข้อกำหนด
 - การตรวจสอบข้อกำหนด
- ข้อมูลจะถูกต้องและครบถ้วนหรือไม่อยู่ในขั้นตอนใด
 - การรวบรวมข้อกำหนด
 - การวิเคราะห์ความต้องการ
 - การจัดลำดับความสำคัญ
 - การสร้างเอกสารข้อกำหนด
 - การตรวจสอบข้อกำหนด
- ข้อใดหมายถึงการเชิญบุคคลที่มีชื่อเสียงมาช่วยในการโฆษณาหรือรีวิวสินค้า
 - Influencer Marketing
 - Engagement
 - Real Time
 - Market Research
 - Brand Crisis management
- ข้อใดหมายถึงภาพลักษณ์ของธุรกิจเมื่อประสบกับ “วิกฤตชื่อเสียง”
 - Influencer Marketing
 - Engagement
 - Real Time
 - Market Research
 - Brand Crisis management

6. Sentiment Analysis หมายถึงการวิเคราะห์ส่วนใดของผู้บริโภค

- ก. ความรักดี
- ข. ความรู้สึก
- ค. ความเชื่อมั่น
- ง. ความซื่อสัตย์
- จ. ความรัก

7. ข้อใดหมายถึงเครื่องมือในการวิเคราะห์การเข้าชมเว็บไซต์

- ก. Google Chrome
- ข. Google Translate
- ค. Google Analytics
- ง. Google Trends
- จ. Google Search

8. ข้อใดหมายถึงเครื่องมือในการวิเคราะห์หาลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย

- ก. Google Chrome
- ข. Google Translate
- ค. Google Analytics
- ง. Google Trends
- จ. Google Search

9. Quintly เป็นเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลได้สูงสุดกี่เพจของ Facebook

- ก. 2 เพจ
- ข. 3 เพจ
- ค. 4 เพจ
- ง. 5 เพจ
- จ. 6 เพจ

10. เครื่องมือใดที่ช่วยเสนอตัวอย่างแฮชแท็ก

- ก. Keyhole
- ข. Buffer
- ค. Followerwonk
- ง. YouTube Studio
- จ. Content Creator

	ใบมอบหมายงานที่ 9	หน่วยที่ 9
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 16
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ ๑	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง	การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล	ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล และปฏิบัติการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

3.2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายและความสำคัญของการวิเคราะห์ธุรกิจได้
2. อธิบายประโยชน์ของเครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจได้
3. อธิบายขั้นตอนการวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจได้
4. อธิบายวิธีการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจเพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัลได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มใช้เครื่องมือทำการวิเคราะห์ Google Trends สืบค้นสินค้าชนิดหนึ่งของประเทศไทยว่ามีสินค้าในจังหวัดใดที่กลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับสินค้ามากที่สุด

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...
สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)					

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง
 กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน
 วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

- 3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก
- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

- 3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

- 2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

- 1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

- 3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง
- 2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่
- 1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

- 3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์
- 2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์
- 1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

- 3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด
- 2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น
- 1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 10
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 17
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล		ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัลจะช่วยกำหนดทิศทางที่ชัดเจนในการดำเนินงาน สามารถช่วยให้เจ้าของธุรกิจและทีมงานมีความเข้าใจร่วมกันว่าจะดำเนินการอย่างไรเพื่อสร้างรายได้และมูลค่าทางธุรกิจ

อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล
2. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายและความสำคัญของโมเดลธุรกิจได้
2. อธิบายประเภทของโมเดลธุรกิจได้
3. อธิบายเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้
4. อธิบายองค์ประกอบของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้
5. อธิบายโมเดลธุรกิจแพลตฟอร์มได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ใช้เครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัลได้

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของโมเดลธุรกิจ
2. ความสำคัญของโมเดลธุรกิจ
3. ประเภทของโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล
4. เครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ
5. องค์ประกอบของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ
6. โมเดลธุรกิจแพลตฟอร์ม

คุณธรรมและจริยธรรมที่สอดแทรก

1. มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. ความสนใจใฝ่รู้
6. ความขยัน
7. ความประหยัด
8. ความเชื่อมั่นในตนเอง
9. ความมีมนุษยสัมพันธ์

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 17 (กิจกรรมที่ 17)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนชี้แจงสาระสำคัญของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐาน เกณฑ์การวัดผลประเมินผล กิจกรรม กฎเกณฑ์ ระเบียบและข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้เก็บสะสมผลงาน พร้อมแนะนำวิธีการเก็บและกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนน
3. ผู้สอนชี้แจงการประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การทำงานรายกลุ่ม การประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เบื้องต้น

ขั้นการสอน

1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาตามหัวข้อสาระการเรียนรู้ พร้อมเปิดสื่อ PowerPoint เรื่อง โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล ประกอบการบรรยาย
2. ผู้สอนอธิบายและสาธิตการใช้งานเรื่อง ความหมายของโมเดลธุรกิจ ความสำคัญของโมเดลธุรกิจ และประเภทของโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง
3. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
4. ผู้สอนอธิบายเรื่อง เครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ องค์ประกอบของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ และโมเดลธุรกิจแพลตฟอร์ม พร้อมยกตัวอย่าง
5. ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมเสนอแนะ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประเภทธุรกิจดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่าง 5 ธุรกิจ
7. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานที่ 10 เรื่อง โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล

9. โดยให้ผู้เรียนจัดทำโมเดลธุรกิจสินค้า กลุ่มละ 1 ประเภท ให้มีรายละเอียดของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ ได้แก่ การมีพันธมิตร การสร้างกิจกรรม การจัดการทรัพยากร การมองหาจุดเด่น การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า การเรียนรู้เป้าหมายของกลุ่มลูกค้า การมองหาช่องทางการจัดจำหน่าย การวางแผนเรื่องรายได้ และการจัดการเรื่องต้นทุน แล้วสรุปผลการปฏิบัติงานเพื่อนำเสนอผู้สอนต่อไป

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ
2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยงกับวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

1) การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ท่วง 2 เงื่อนไข)

- หลักความพอประมาณ
 - ให้ผู้เรียนพยายามใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า
 - หลักความมีเหตุผล
 - การมอบหมายงานให้ผู้เรียนจะยึดความรู้ ประโยชน์ และลักษณะที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง
 - หลักความมีภูมิคุ้มกัน
 - ผู้เรียนควรจะมาเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเข้าเรียนให้ทันเวลาตามที่กำหนด เป็นการฝึกผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเองและตรงต่อเวลา
- การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน
- เงื่อนไขความรู้
 - ผู้เรียนที่เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพได้
 - เงื่อนไขคุณธรรม
 - ผู้สอนจะเน้นในเรื่องของความมีระเบียบ เรียบร้อย ประหยัด ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ บรรลุผลภายในเวลาที่กำหนด

2) การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

❖ ด้านประชาธิปไตย (Democracy)

- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก การถามเนื้อหาวิชาที่ไม่เข้าใจ การตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน

❖ ด้านคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นไทย (Decency)

- ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณี วันสำคัญทางศาสนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยจัด
- ❖ ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด (Drug - Free)
- ให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อจะได้ไม่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันสมรรถนะวิชาชีพ กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมอื่น ๆ ที่วิทยาลัยจัด

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์ จิตรวัฒน์
2. PowerPoint
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. กิจกรรมเสนอแนะ / ใบมอบหมายงาน

หลักฐานการเรียนรู้

- 1) หลักฐานความรู้
 - แบบทดสอบ
 - ใบความรู้
- 2) หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบประเมินการปฏิบัติงาน
 - ใบมอบหมายงาน
 - กิจกรรมเสนอแนะ
 - แฟ้มสะสมงาน

การวัดผลและประเมินผล

เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. แบบประเมินคุณธรรมของบุคคล 10 คะแนน
2. แบบประเมินจากการมอบหมายงาน 10 คะแนน
3. แบบประเมินจากการปฏิบัติงานภาคปฏิบัติ 70 คะแนน
4. แบบประเมินจากการทดสอบภาคทฤษฎี 10 คะแนน

วิธีการประเมิน

1. การสังเกตจากพฤติกรรมรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. การปฏิบัติกิจกรรมตามใบมอบหมายงานและกิจกรรมเสนอแนะ
3. การทดสอบภาคทฤษฎีหรือแบบทดสอบ

4. การพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะพึงประสงค์ของผู้เรียน
5. สมุดแฟ้มสะสมผลงาน

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แบบประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

2. ปัญหาที่พบ

3. แนวทางแก้ปัญหา

	ใบความรู้ที่ 10	หน่วยที่ 10
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 17
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล		ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัลและปฏิบัติการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล
- 3.2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายและความสำคัญของโมเดลธุรกิจได้
2. อธิบายประเภทของโมเดลธุรกิจได้
3. อธิบายเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้
4. อธิบายองค์ประกอบของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้
5. อธิบายโมเดลธุรกิจแพลตฟอร์มได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ใช้เครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัลได้

5. เนื้อหาสาระ

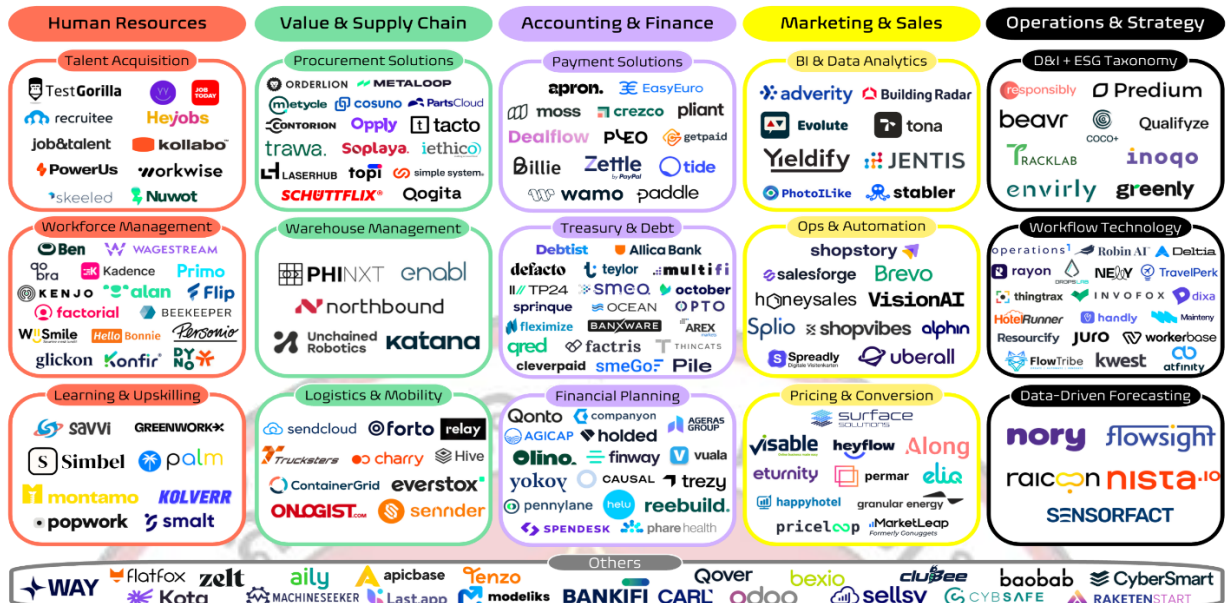
ความหมายของโมเดลธุรกิจ

โมเดลธุรกิจ หมายถึง การนำเสนอธุรกิจที่ครอบคลุมทิศทางที่ชัดเจนในการดำเนินงาน ช่วยให้ทีมงานและเจ้าของธุรกิจร่วมกันสร้างรายได้ อย่างไร ตรงตามเป้าหมาย และเดินหน้าได้ถูกทาง และเป็นเครื่องมือในการอธิบายองค์ประกอบและความสัมพันธ์ที่นำไปสู่การสร้างมูลค่าทางธุรกิจ

ความสำคัญของโมเดลธุรกิจ

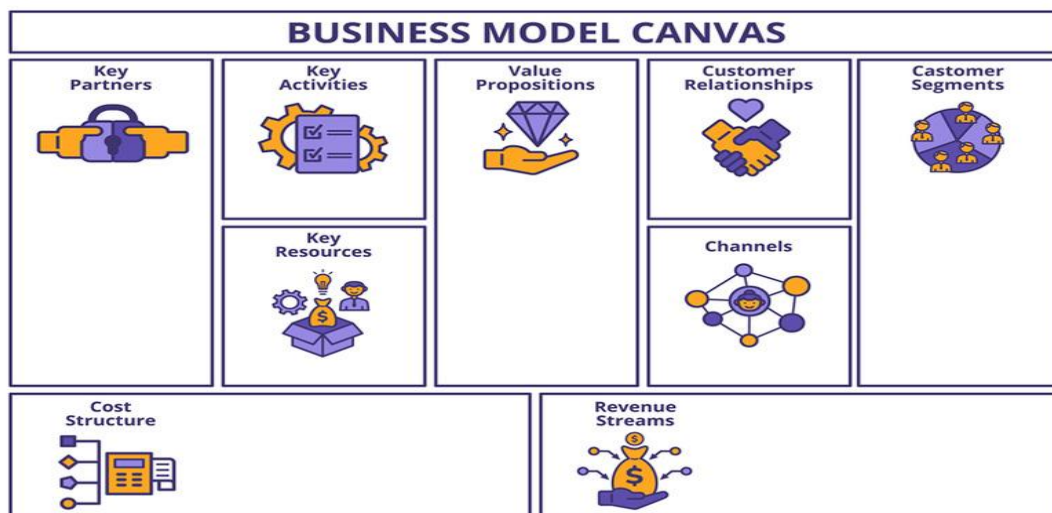
1. เป็นโครงสร้างการทำงานที่ช่วยทำกำไรและสร้างรายได้ให้กับบริษัท
2. ช่วยให้บริการจัดการต้นทุนและคาดการณ์รายได้ของบริษัทได้
3. ช่วยวางกลยุทธ์ทางการตลาด

EUROPEAN STARTUP ECOSYSTEM



ประเภทของโมเดลการทำธุรกิจดิจิทัลในยุคดิจิทัล

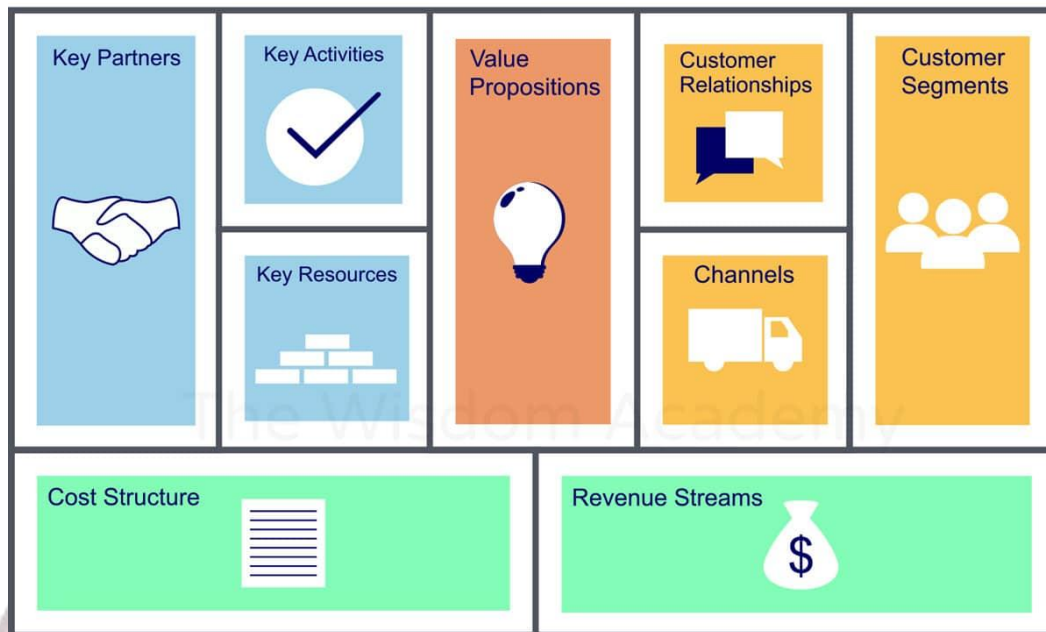
1. ประเภทธุรกิจดิจิทัล
2. ประเภทสมัครสมาชิก
3. ประเภทบริการแบบพรีเมียม
4. ประเภทโฆษณา
5. ประเภทการตลาดแบบพันธมิตร
6. การระดมทุน
7. ประเภทแบ่งปัน
8. รูปแบบบริการตามความต้องการ



เครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ

เครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ เป็นเครื่องมือที่ช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจพื้นฐาน ทำให้มองเห็นรายละเอียดต่างๆ ของธุรกิจตนเองได้อย่างละเอียด

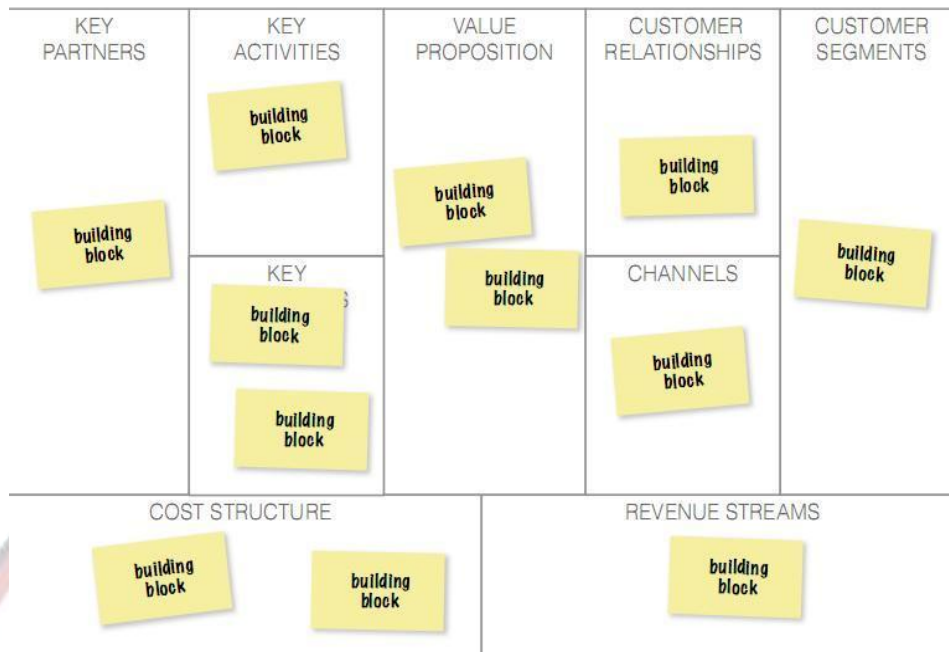
Business Model Canvas



องค์ประกอบของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ

1. การมีพันธมิตร
2. การสร้างกิจกรรม
3. การจัดการทรัพยากร
4. การมองหาจุดเด่น
5. การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า
6. การเรียนรู้กลุ่มเป้าหมายของลูกค้า
7. การมองหาช่องทางการจัดจำหน่าย
8. การวางแผนเรื่องรายได้
9. การจัดการเรื่องต้นทุน

The Business Model Canvas



โมเดลธุรกิจแพลตฟอร์ม

- องค์ประกอบที่สำคัญของโมเดลธุรกิจแพลตฟอร์ม
 - 1. ตลาดที่หลากหลาย
 - 2. ผลกระทบต่อเครือข่าย
 - 3. ข้อมูลเชิงลึกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล
 - 4. โครงสร้างพื้นฐานที่ปรับขนาดได้
 - 5. พลวัตของระบบนิเวศแบบเครือข่าย
- ความสำคัญของโมเดลธุรกิจแพลตฟอร์ม
 1. เครือข่าย
 2. นวัตกรรมและขนาด
 3. การเข้าถึงและโอกาสที่เท่าเทียม
 4. การควบคุมข้อมูลและข้อมูลเชิงลึก
 5. การสร้างรายได้และการกระจายรายได้

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. NETFLIX เป็นโมเดลธุรกิจประเภทใด
 - ก. Digital Business
 - ข. Members
 - ค. Premium
 - ง. Advertising
 - จ. Crowdfunding
2. YouTube เป็นโมเดลธุรกิจประเภทใด
 - ก. Digital Business
 - ข. Members
 - ค. Premium
 - ง. Advertising
 - จ. Crowdfunding
3. Shopee เป็นโมเดลธุรกิจยุคดิจิทัลประเภทใด
 - ก. Freemium
 - ข. Subscription
 - ค. Peer-To-Peer
 - ง. E-Commerce
 - จ. On-Demand
4. Grab Food เป็นโมเดลธุรกิจยุคดิจิทัลประเภทใด
 - ก. Freemium
 - ข. Subscription
 - ค. Peer-To-Peer
 - ง. E-Commerce
 - จ. On-Demand
5. การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality) เป็นส่วนประกอบใดของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ
 - ก. การมีพันธมิตร
 - ข. การสร้างกิจกรรม
 - ค. การจัดทรัพยากร
 - ง. การมองหาจุดเด่น
 - จ. ช่องทางการจำหน่ายที่หลากหลาย
6. การรักษาความสัมพันธ์กับลูกค้า เป็นการออกแบบโมเดลธุรกิจข้อใด
 - ก. Key Partners

- ข. Key Activities
- ค. Value Propositions
- ง. Customer Relationships
- จ. Customer Segments

7. การแยกลูกค้าออกเป็นประเภทต่าง ๆ เป็นการออกแบบโมเดลธุรกิจข้อใด

- ก. Key Partners
- ข. Key Activities
- ค. Value Propositions
- ง. Customer Relationships
- จ. Customer Segments

8. แพลตฟอร์มของโมเดลธุรกิจทำหน้าที่คล้ายกับข้อใด

- ก. ตัวกลาง
- ข. กลุ่มผู้ใช้
- ค. ผู้พัฒนา
- ง. ผู้ซื้อ
- จ. ผู้ขาย

9. Multi-side Marketplaces เป็นการตลาดแบบใด

- ก. เครือข่าย
- ข. เจ้าของคนเดียว
- ค. หลากหลาย
- ง. พลวัต
- จ. นิติบุคคล

10. ข้อใดเป็นการเชื่อมต่อระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขาย

- ก. Airbnb
- ข. Uber
- ค. Amazon
- ง. Shopee
- จ. eBay

7. เอกสารอ้างอิง

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย... สำนักพิมพ์จิตรวัฒน์

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบ)

คำสั่ง จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. NETFLIX เป็นโมเดลธุรกิจประเภทใด

- ก. Digital Business
- ข. Members
- ค. Premium
- ง. Advertising
- จ. Crowdfunding

2. YouTube เป็นโมเดลธุรกิจประเภทใด

- ก. Digital Business
- ข. Members
- ค. Premium
- ง. Advertising
- จ. Crowdfunding

3. Shopee เป็นโมเดลธุรกิจยุคดิจิทัลประเภทใด

- ก. Freemium
- ข. Subscription
- ค. Peer-To-Peer
- ง. E-Commerce
- จ. On-Demand

4. Grab Food เป็นโมเดลธุรกิจยุคดิจิทัลประเภทใด

- ก. Freemium
- ข. Subscription
- ค. Peer-To-Peer
- ง. E-Commerce
- จ. On-Demand

5. การใช้เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (Augmented Reality) เป็นส่วนประกอบใดของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ

- ก. การมีพันธมิตร
- ข. การสร้างกิจกรรม
- ค. การจัดทรัพยากร
- ง. การมองหาจุดเด่น

- จ. ช่องทางการจำหน่ายที่หลากหลาย
6. การรักษาความสัมพันธ์กับลูกค้า เป็นการออกแบบโมเดลธุรกิจข้อใด
- ก. Key Partners
 - ข. Key Activities
 - ค. Value Propositions
 - ง. Customer Relationships
 - จ. Customer Segments
7. การแยกลูกค้าออกเป็นประเภทต่าง ๆ เป็นการออกแบบโมเดลธุรกิจข้อใด
- ก. Key Partners
 - ข. Key Activities
 - ค. Value Propositions
 - ง. Customer Relationships
 - จ. Customer Segments
8. แพลตฟอร์มของโมเดลธุรกิจทำหน้าที่คล้ายกับข้อใด
- ก. ตัวกลาง
 - ข. กลุ่มผู้ใช้
 - ค. ผู้พัฒนา
 - ง. ผู้ซื้อ
 - จ. ผู้ขาย
9. Multi-side Marketplaces เป็นการตลาดแบบใด
- ก. เครือข่าย
 - ข. เจ้าของคนเดียว
 - ค. หลากหลาย
 - ง. พลวัต
 - จ. นิติบุคคล
10. ข้อใดเป็นการเชื่อมต่อระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขาย
- ก. Airbnb
 - ข. Uber
 - ค. Amazon
 - ง. Shopee
 - จ. eBay

	ใบมอบหมายงานที่ 10	หน่วยที่ 10
	รหัสวิชา 21910 – 1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สัปดาห์/ครั้งที่ 17
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล	ทฤษฎี 1 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง โมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล		ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัลและปฏิบัติการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ -

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับโมเดลการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล

3.2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านพุทธิพิสัย

1. บอกความหมายและความสำคัญของโมเดลธุรกิจได้

2. อธิบายประเภทของโมเดลธุรกิจได้

3. อธิบายเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้

4. อธิบายองค์ประกอบของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้

5. อธิบายโมเดลธุรกิจแพลตฟอร์มได้

ด้านทักษะพิสัย

1. ใช้เครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจได้

ด้านจิตพิสัย

1. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้องได้

ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

1. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัลได้

5. รายละเอียดของงาน

- ให้ผู้เรียนจัดทำโมเดลธุรกิจสินค้า กลุ่มละ 1 ประเภท ให้มีรายละเอียดของเครื่องมือช่วยออกแบบโมเดลธุรกิจ ได้แก่ การมีพันธมิตร การสร้างกิจกรรม การจัดการทรัพยากร การมองหาจุดเด่น การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า การเรียนรู้เป้าหมายของกลุ่มลูกค้า การมองหาช่องทางการจัดจำหน่าย การวางแผนเรื่องรายได้ และการจัดการเรื่องต้นทุน แล้วสรุปผลการปฏิบัติงานเพื่อนำเสนอผู้สอนต่อไป

6. กำหนดเวลาส่งงาน

- ส่งงานสัปดาห์ถัดไป

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

- ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวนเท่ากันแล้วศึกษาค้นคว้าการทำโมเดลธุรกิจสินค้า พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

- หนังสือเรียนวิชา **พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล** (อาจารย์ศิวัช กาญจนชุม และคณะ) ผลิตโดย...สำนักพิมพ์จิตรวรรณ

9. การประเมินผล

- แบบประเมินการปฏิบัติงาน
- การสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- การตรวจผลงานการปฏิบัติงาน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานและคุณธรรม จริยธรรม

วันที่..... เดือน พ.ศ.

(นางสาว, นาย) ชื่อ..... กลุ่ม

ลำดับ	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
1	การแต่งกายเหมาะสมกับการทำงาน				ความหมายของระดับคะแนน 3 = ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ต้องชี้แนะหรือตักเตือน 2 = ปฏิบัติบ้างเป็นบางครั้ง จากการเชิญชวนหรือชี้แนะ 1 = ต้องสั่ง บังคับ ว่ากล่าว หรือตักเตือนถึงจะปฏิบัติ หรือมักปฏิบัติผิดเสมอ เกณฑ์การประเมิน 26-30 คะแนน = ดีมาก 21-25 คะแนน = ดี 16-20 คะแนน = พอใช้ 1-15 คะแนน = ต้องปรับปรุง
2	การพูดจาสุภาพเหมาะสมกับการทำงาน				
3	ความมีวินัยในการทำงาน				
4	การมีความรับผิดชอบกับการทำงาน				
5	การมีความซื่อสัตย์สุจริตต่อการทำงาน				
6	การมีความสนใจใฝ่รู้ในการทำงาน				
7	การมีความรักสามัคคีกับเพื่อนร่วมงาน				
8	การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ				
9	ความตรงต่อเวลาในการทำงาน				
10	การมีความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน				
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)				

บันทึก

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ใบงานที่ เรื่อง
 กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและการปรับปรุงผลงาน				
	รวมคะแนน				

ผู้ประเมิน
 วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายร่วมกัน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงานไว้อย่างชัดเจน
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการทำงาน

2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ

- 3 คะแนน = กระจายงานอย่างทั่วถึงและตรงกับความสามารถของสมาชิกทุกคน
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึงแต่ไม่ตรงกับความสามารถของสมาชิก
- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึง

3. การปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

- 3 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานสำเร็จตามจุดมุ่งหมายแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงผลงานเป็น

ระยะ

- 2 คะแนน = สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมปรึกษาหารือ แต่ไม่ปรับปรุงผลงาน

- 1 คะแนน = สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และไม่ปรับปรุงผลงาน

ระดับคะแนน ☐ 9-12 = ดี ☐ 5-8 = พอใช้ ☐ 1-4 = ควรปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ เรื่อง

กลุ่มที่ ระดับชั้น ห้อง

รายชื่อสมาชิก.....

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน			ความคิดเห็น
		3	2	1	
1	การเตรียมความพร้อม				
2	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน				
3	รูปแบบการนำเสนอ				
4	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5	การรักษาเวลา				
6	ความสนใจของผู้ฟัง / ผู้ชม รวมแต่ละรายการ				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ผู้ประเมิน

วันที่ เดือน พ.ศ.

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

1. การเตรียมความพร้อม

3 คะแนน = มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ/อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง

2 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์พร้อม แต่ไม่ได้จัดเตรียมสถานที่

1 คะแนน = มีสื่อ/อุปกรณ์ ไม่เพียงพอ

2. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน

3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์

2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์

1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ตรงตามจุดประสงค์

3. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคโนโลยีที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

2 คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

5. การรักษาเวลา

- 3 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมเร็วกว่าที่กำหนด
- 1 คะแนน = ดำเนินกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด

6. ความสนใจของผู้ฟัง/ผู้ชม

- 3 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 90-100 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 2 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 70-89 สนใจและให้ความร่วมมือ
- 1 คะแนน = ผู้ฟัง/ผู้ชมร้อยละ 69 สนใจและให้ความร่วมมือ

