

แผนการจัดการเรียนรู้

เนื้อหา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

รหัส 30204-2001

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563

มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ และบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม
และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

โดย

สาขาวิชา.....

วิทยาลัย.....

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

โดยทำโดย



บริษัท ซีเอดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน)
SE-EDUCATION PUBLIC COMPANY LIMITED

รายการตรวจสอบและอนุญาตให้

☐ ควรอนุญาตให้ในการสอนได้

☐ ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

หัวหน้าสาขาวิชา.....

☐ ควรอนุญาตให้ในการสอนได้

☐ ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน

☐ ควรอนุญาตให้ในการสอนได้

☐ ควรปรับปรุงดังเสนอ

☐ อื่นๆ.....

ลงชื่อ.....

(.....)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

...../...../.....

☐ ควรอนุญาตให้ในการสอนได้

☐ อื่นๆ.....

ลงชื่อ.....

(.....)

รองผู้อำนวยการปฏิบัติราชการแทนผู้อำนวยการวิทยาลัย.....

...../...../.....

คำนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2563 ที่ได้ประกาศใช้ตั้งแต่เดือนสิงหาคม 2563 เป็นต้นมา ได้เน้นให้ครู-อาจารย์และผู้เกี่ยวข้องทั้งหลายจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนสำคัญที่สุด ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัด ควรมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง
2. ผู้เรียนมีโอกาสเลือกเรียนรู้ในสิ่งที่ตนถนัดและสนใจ
3. ผู้เรียนได้มีโอกาสแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง
4. ผู้เรียนได้มีโอกาสที่จะนำความรู้ไปปฏิบัติใช้จริงในชีวิตประจำวัน
5. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง

ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงภารกิจของครูอาจารย์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ด้วยการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในรายวิชา และในการคิดกิจกรรมที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติให้เป็นรูปธรรม จึงได้จัดทำสิ่งอำนวยความสะดวกให้แก่ครูอาจารย์เป็นคู่มือครูเพื่อประกอบหนังสือเรียน ซึ่งประกอบด้วย

- ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ตามจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
- ลักษณะรายวิชา
- ตารางวิเคราะห์หลักสูตร
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ข้าพเจ้าหวังว่า คู่มือครูเล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่ครูอาจารย์ได้ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

.....

ผู้จัดทำ

สารบัญ

ลักษณะรายวิชา	5
ตารางวิเคราะห์หลักสูตร	6
กำหนดการสอนที่บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	7
สรุปการใช้วิธีการจัดการเรียนการสอน/สื่อการเรียนสอน	12
หน่วยที่ 1 ธุรกิจดิจิทัล	13
หน่วยที่ 2 นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	22
หน่วยที่ 3 การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	30
หน่วยที่ 4 สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	38
หน่วยที่ 5 ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	46
หน่วยที่ 6 ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	54
หน่วยที่ 7 กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล	63
หน่วยที่ 8 หลักการเพิ่มประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล	71
หน่วยที่ 9 อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา	79
บันทึกหลังการสอน	87

ลักษณะรายวิชา

รหัส 30204-2001

วิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-หน่วยกิต) 3 จำนวนชั่วโมง 4 ต่อสัปดาห์

รวม 72 ชั่วโมง

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับการจัดการและกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์
2. สามารถใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ และละเอียดรอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการจัดการและกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์
2. สามารถใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารจัดการฐานข้อมูลลูกค้าและการดำเนินธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ ระบบการชำระเงิน ระบบการตลาด การจัดอันดับเว็บไซต์ (SEO) การจัดการฐานข้อมูลลูกค้า การประสานเครื่องมือดิจิทัลเข้าไปในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมธุรกิจดิจิทัล ขั้นตอนการวางแผนสำหรับกิจกรรมธุรกิจดิจิทัล และธุรกิจดิจิทัลในอนาคต

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร

รหัส 30204-2001

วิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

2-2-3 (ท-ป-น)

ชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

หมวดทักษะวิชาชีพ/กลุ่มทักษะวิชาชีพเฉพาะ

ชื่อหน่วย พฤติกรรม	พุทธิพิสัย (40%)						จิตพิสัย (30%)	ทักษะพิสัย (30%)	ลำดับความสำคัญ	จำนวนชั่วโมง
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า				
1. ธุรกิจดิจิทัล	7	7	1	-			2.5	2.5	11	4
2. นวัตกรรมเกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล	7	7	1	-			2.5	2.5	6	4
3. การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	7	7	1	-			2.5	2.5	5	8
4. สื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับ ธุรกิจดิจิทัล	7	7	1	-			2.5	2.5	10	8
5. ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	7	7	1	-			2.5	2.5	1	8
6. ความมั่นคงปลอดภัยในการ ทำธุรกรรมดิจิทัล	8	7	1	-			2.5	2.5	2	8
7. กฎหมายและจริยธรรมและ การทำธุรกรรมดิจิทัล	8	7	1	1			2.5	2.5	7	8
8. หลักการเพิ่มประสิทธิภาพ	8	7	1	1			2.5	2.5	9	8
9. อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา	8	7								
สอบปลายภาค										4
รวม	10	10	10	10	-	-	30	30	100	72
ลำดับความสำคัญ	3	3	3	3			1	1		

กำหนดการสอนที่บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
รหัส 30204-2001 วิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล 2-2-3 (ท-ป-น)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระสำคัญ	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์
1	ธุรกิจดิจิทัล 1. ความหมายของธุรกิจดิจิทัล 2. แนวคิดของธุรกิจดิจิทัล 3. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล 4. หัวใจสำคัญของ Digital Business 5. ประเภทของธุรกิจดิจิทัล 6. E-commerce หรือพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 7. หลักการเขียนเว็บไซต์สำหรับใช้ในธุรกิจ	1	1-4	1. บอกความหมายของธุรกิจดิจิทัลได้ 2. บอกแนวคิดของธุรกิจดิจิทัล 3. อธิบายองค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล 4. อธิบายหัวใจสำคัญของ Digital Business 5. อธิบายประเภทของธุรกิจดิจิทัล 6. อธิบาย E-Commerce ได้ 7. เข้าใจหลักการเขียนเว็บไซต์สำหรับใช้ในธุรกิจดิจิทัล	ความมีมนุษยสัมพันธ์ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่น ในตนเอง ความสนใจใฝ่รู้ ความรักสามัคคี ความกตัญญูกตเวที
2	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล 1. ความหมายของนวัตกรรม 2. แนวคิดนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล 3. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจ 4. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล 5. บทบาทสำคัญของนวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัล	2	5-8	1. บอกความหมายของนวัตกรรมได้ 2. เข้าใจแนวคิดของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล 3. เข้าใจเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจ	

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระสำคัญ	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์
2	6. นวัตกรรมดิจิทัลในยุค Thailand 4.0	2	5-8	4. บอกองค์ประกอบของ ธุรกิจดิจิทัลได้ 5. อธิบายบทบาทสำคัญ ของนวัตกรรมและการ เปลี่ยนแปลงด้าน ดิจิทัลได้ 6. อธิบายเกี่ยวกับ นวัตกรรมดิจิทัลในยุค Thailand 4.0 ได้	ความมีมนุษยสัมพันธ์ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่น ในตนเอง ความสนใจใฝ่รู้ ความรักสามัคคี ความกตัญญูกตเวที
3	ระบบการทำธุรกรรม ในธุรกิจดิจิทัล 1. ระบบธุรกรรมดิจิทัล 2. ประเภทการทำธุรกรรม ดิจิทัล 3. การทำธุรกรรมออนไลน์ให้ ปลอดภัย	3-4	9-16	1. อธิบายระบบธุรกรรม ดิจิทัลได้ 2. บอกรายละเอียด ประเภทการทำ ธุรกรรมดิจิทัลได้ 3. เข้าใจการทำธุรกรรม ออนไลน์ให้ปลอดภัยได้ 4. นำธุรกรรมออนไลน์ไป ใช้ในชีวิตจริงได้	
4	สื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับ ธุรกิจดิจิทัล 1. ความหมายของสื่อสังคม ออนไลน์ 2. วัตถุประสงค์ของสื่อสังคม ออนไลน์ 3. ประเภทของสื่อสังคม ออนไลน์ 4. อุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้ในสื่อ สังคมออนไลน์	5-6	17-24	1. อธิบายความหมาย ของสื่อสังคมออนไลน์ 2. บอกวัตถุประสงค์ของ สื่อสังคมออนไลน์ได้ 3. บอกประเภทของสื่อ สังคมออนไลน์ได้	

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระสำคัญ	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์
4	5. ข้อดีและข้อเสียของสื่อ สังคมออนไลน์ 6. ขอบข่ายของสื่อโซเชียล มีเดีย (Scope of Social Media)	5-6	17-24	4. อธิบายอุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในสื่อ สังคมออนไลน์ได้ 5. บอกข้อดีและข้อเสีย ของสื่อสังคมออนไลน์ได้ 6. อธิบายขอบข่ายของ สื่อโซเชียลมีเดีย (Scope of Social Media) ได้	ความมีมนุษยสัมพันธ์ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่น ในตนเอง ความสนใจใฝ่รู้ ความรักสามัคคี ความกตัญญูกตเวที
5	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย 1. ประเภทของธุรกิจดิจิทัลโมบาย 2. แอปพลิเคชันที่ใช้ทำธุรกิจ บนโทรศัพท์มือถือ 3. ธุรกิจบนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) 4. สิ่งที่ต้องเตรียมในการทำ ธุรกิจขายออนไลน์บน โทรศัพท์มือถือ 5. ข้อดีของการทำธุรกิจดิจิทัล ประเภทร้านค้าออนไลน์ (E-Commerce)	7-8	25-32	1. บอกประเภทของธุรกิจ ดิจิทัลโมบายได้ 2. เข้าใจแอปพลิเคชันที่ ใช้ทำธุรกิจบน โทรศัพท์มือถือ 3. อธิบายธุรกิจบน โทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) ได้ 4. เข้าใจสิ่งที่ต้องเตรียม ในการทำธุรกิจขาย ออนไลน์บน โทรศัพท์มือถือ 5. อธิบายข้อดีของการทำ ธุรกิจดิจิทัลประเภท ร้านค้าออนไลน์ (E-Commerce) ได้	

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระสำคัญ	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์
6	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล 1. ความปลอดภัยในยุคดิจิทัล 2. ข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ต 3. วิธีการป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อบนอินเทอร์เน็ต 4. ระบบความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security) 5. สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการรักษาความปลอดภัยของการทำธุรกรรมดิจิทัล 6. การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย	9-10	33-40	1. อธิบายความปลอดภัยในยุคดิจิทัลได้ 2. เข้าใจข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ต 3. นำวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อบนอินเทอร์เน็ตไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ 4. อธิบายระบบความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security) ได้ 5. เข้าใจสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการรักษาความปลอดภัยของการทำธุรกรรมดิจิทัล 6. บอกการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัยได้	ความมีมนุษยสัมพันธ์ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่น ในตนเอง ความสนใจใฝ่รู้ ความรักสามัคคี
7	กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล 1. พรบ. การใช้คอมพิวเตอร์ 2. จริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์ 3. ข้อควรระวังในการทำธุรกิจดิจิทัล 4. จริยธรรมในการทำธุรกิจดิจิทัล 5. จริยธรรม 10 ข้อในการทำธุรกิจออนไลน์	11-12	41-48	1. เข้าใจ พรบ. การใช้คอมพิวเตอร์ 2. บอกจริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์ได้ 3. อธิบายข้อควรระวังในการทำธุรกิจดิจิทัลได้ 4. อธิบายจริยธรรมในการทำธุรกิจดิจิทัลได้ 5. เข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรม 10 ข้อในการทำธุรกิจออนไลน์	ความกตัญญูกตเวที

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระสำคัญ	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์
8	หลักการเพิ่มประสิทธิภาพ และการบริหารคุณภาพเพื่อ พัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล 1. ความหมายของการ บริหารงานคุณภาพใน องค์กร 2. การพัฒนาองค์กรเพื่อเข้าสู่ ยุคดิจิทัล 3. หลักการบริหารงานคุณภาพ ในองค์กร	13-14	49-56	1. อธิบายความหมาย ของพจนานุกรมข้อมูล ได้ถูกต้อง 2. ระบุประโยชน์ของ พจนานุกรมข้อมูลได้ 3. บอกส่วนประกอบ พจนานุกรมข้อมูลได้ ถูกต้อง 4. ระบุประเภทของ พจนานุกรมข้อมูลได้ ถูกต้อง	ความมีมนุษย สัมพันธ์ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่นใน ตนเอง ความสนใจใฝ่รู้ ความรักสามัคคี ความกตัญญูกตเวที
9	อาชีพออนไลน์และ กรณีศึกษา 1. อาชีพออนไลน์ 2. ปัจจัยเริ่มต้นการทำธุรกิจ ออนไลน์ 3. การเขียนแผนธุรกิจ 4. กรณีศึกษา	15-16	57-64	1. อธิบายรายละเอียด ของอาชีพออนไลน์ 2. สามารถนำอาชีพ ออนไลน์ไปใช้ในชีวิต จริงได้ 3. เข้าใจปัจจัยเริ่มต้น การทำธุรกิจออนไลน์ 4. สามารถเขียนแผน ธุรกิจได้	
	สอบปลายภาคเรียน	17-18	65-72		

สรุปการใช้วิธีการจัดการเรียนการสอน/สื่อการเรียนสอน				
รหัสวิชา 30204-2001 วิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล				
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564				
หน่วยที่/ชื่อหน่วย	หัวข้อย่อย	วิธีการจัดการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	หน้า
1. ธุรกิจดิจิทัล	1. ความหมายของธุรกิจดิจิทัล	Multimedia Presentation: สื่อผสม (มัลติมีเดีย) เพื่อการนำเสนอ	Microsoft Power Point	1
	2. แนวคิดของธุรกิจดิจิทัล		ภาพวิดีโอ	
	3. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล		เว็บไซต์	
2. นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	1. ความหมายของนวัตกรรม	Blended Learning: การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน	ใบงาน	12
	2. แนวคิดนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล			
	3. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจ			
3. ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	1. ระบบธุรกรรมดิจิทัล	Hands-on (Practical Exercise): การเรียนรู้โดยปฏิบัติจริง	Microsoft Power Point	22
	2. ประเภทการทำธุรกรรมดิจิทัล		ภาพวิดีโอ	
	3. การทำธุรกรรมออนไลน์ให้ปลอดภัย		เว็บไซต์	
4. สื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล	1. ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์	Problem Solving: วิธีสอนแบบแก้ปัญหา	ใบงาน	31
	2. วัตถุประสงค์ของสื่อสังคมออนไลน์		แบบฝึกหัด	
	3. ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์		Microsoft Power Point	
5. ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	1. ประเภทของธุรกิจดิจิทัลโมบาย	Hands-on (Practical Exercise): การเรียนรู้โดยปฏิบัติจริง	ใบงาน	41
	2. แอปพลิเคชันที่ใช้ทำธุรกิจบนโทรศัพท์มือถือ		แบบฝึกหัด	
	3. ธุรกิจบนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone)		Microsoft Power Point	
6. ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	1. ความปลอดภัยในยุคดิจิทัล	Multimedia Presentation: สื่อผสม (มัลติมีเดีย) เพื่อการนำเสนอ	Microsoft Power Point	51
	2. ข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ต		ภาพวิดีโอ	
	3. วิธีการป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อบนอินเทอร์เน็ต		เว็บไซต์	
7. กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล	1. พรบ. การใช้คอมพิวเตอร์	Group Discussion/Brainstorming : การสอนแบบระดมสมอง/การอภิปรายกลุ่ม	Microsoft Power Point	61
	2. จริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์		Line Application	
	3. ข้อควรระวังในการทำธุรกิจดิจิทัล		เว็บไซต์	
8. หลักการเพื่อประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล	1. ความหมายของการบริหารงานคุณภาพในองค์กร	Multimedia Presentation: สื่อผสม (มัลติมีเดีย) เพื่อการนำเสนอ	Mircrosoft Power Point	71
	2. การพัฒนาองค์กรเพื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัล		ภาพวิดีโอ	
	3. หลักการบริหารงานคุณภาพในองค์กร		เว็บไซต์	
9. อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา	1. อาชีพออนไลน์	Case Study : กรณีศึกษา	Mircrosoft Power Point	81
	2. ปัจจัยเริ่มต้นการทำธุรกิจออนไลน์		ภาพวิดีโอ	
	3. การเขียนแผนธุรกิจ		เว็บไซต์	

แผนการสอน		หน่วยที่ 1
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	ธุรกิจดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	ธุรกิจดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง 1. ธุรกิจดิจิทัล 1. ความหมายของธุรกิจดิจิทัล 2. แนวคิดของธุรกิจดิจิทัล 3. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล 4. หัวใจสำคัญของ Digital Business 5. ประเภทของธุรกิจดิจิทัล 6. E-Commerce 7. หลักการเขียนเว็บไซต์สำหรับใช้ในธุรกิจดิจิทัล สาระสำคัญ ในขณะที่โลกในยุคดิจิทัลที่กำลังหมุนเร็วขึ้นทุกๆ ชั่วโมง พฤติกรรมของผู้บริโภคได้เปลี่ยนไปจากเดิมเป็นอย่างมาก แนวคิดทฤษฎีในการทำการตลาดในรูปแบบเดิมอาจไม่เพียงพอ ในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องพัฒนาจากแบบเดิมเพื่อให้เข้ากับความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบันให้มากขึ้น สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถทำธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		

แผนการสอน		หน่วยที่ 1
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	ธุรกิจดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	ธุรกิจดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
จุดประสงค์การสอน จุดประสงค์ทั่วไป 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในความหมายของธุรกิจดิจิทัล 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของธุรกิจดิจิทัล 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในหัวใจสำคัญของ Digital Business 5. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในประเภทของธุรกิจดิจิทัล 6. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจใน E-Commerce 7. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการเขียนเว็บไซต์สำหรับใช้ในธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ด้านความรู้ 1. บอกความหมายของธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. บอกแนวคิดของธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 3. อธิบายองค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 4. อธิบายหัวใจสำคัญของ Digital Business ได้อย่างถูกต้อง 5. อธิบายประเภทของธุรกิจดิจิทัลได้ได้อย่างถูกต้อง 6. อธิบาย E-Commerce ได้อย่างถูกต้อง 7. เข้าใจหลักการเขียนเว็บไซต์สำหรับใช้ในธุรกิจดิจิทัล		

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. ธุรกิจดิจิทัล
 - 1.1 ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)
 - 1.2 แนวคิดในการทำธุรกิจดิจิทัล
 - 1.2.1 ความไวและรวดเร็ว
 - 1.2.2 ทันกระแส
 - 1.2.3 ความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2.4 อัปเดตเพิ่มเติมความรู้
 - 1.2.5 อย่างรู้อย่างเดียว ต้องรู้รอบตัว
 - 1.2.6 อย่างละทิ้ง Offline
 - 1.2.7 ฟังผู้มีประสบการณ์
 - 1.2.8 เป็นนักประยุกต์ตลอดเวลา
 - 1.2.9 ศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในเชิงลึก
 - 1.2.10 สร้างทีม
 - 1.3 องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล
 - 1.3.1 Online Platform
 - 1.3.2 Business Strategy
 - 1.3.3 Relationship
 - 1.3.4 Data and Technology
 - 1.4 หัวใจสำคัญของ Digital Business คือ
 - 1.4.1 ความไวและรวดเร็ว
 - 1.4.2 ทันกระแส
 - 1.4.3 ความคิดสร้างสรรค์
 - 1.4.4 อัปเดตเพิ่มเติมความรู้
 - 1.4.5 อย่างรู้อย่างเดียว ต้องรู้รอบตัว
 - 1.5 ประเภทของธุรกิจดิจิทัล
 - 1.5.1 ธุรกิจพื้นฐาน
 - 1.5.2 ธุรกิจแบบระดับกลาง
 - 1.5.3 ธุรกิจระดับสูง
 - 1.5.4 ธุรกิจระบบขั้นสูงมาก

- 1.6 E-Commerce หรือพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
- 1.7 ประเภทของดิจิทัลพาณิชย์ (E-Commerce)
 - 1.7.1 แบ่งตามลักษณะของสินค้า
 - 1.7.2 แบ่งตามลักษณะของผู้ที่เกี่ยวข้อง
- 1.8 หลักการเขียนเว็บไซต์สำหรับใช้ในธุรกิจดิจิทัล
 - 1.8.1 หน้าเว็บไซต์ต้องเป็นระเบียบ สวยงาม ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน
 - 1.8.2 ระบบเว็บไซต์หรือระบบหลังร้านต้องจัดการควบคุมง่ายทันกระแส
 - 1.8.3 มีรายละเอียดของสินค้าครบถ้วนชัดเจน

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 ศึกษาเว็บไซต์ต้องใช้ในการขายออนไลน์มา 1 เว็บไซต์

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ หมายเหตุ : ใช้วิธีจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ. ศิรินันท์ เหลืองอภิรมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ที่วี

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชางานธุรกิจดิจิทัล
2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล คู่มือการใช้ธุรกิจดิจิทัล
วิดีโอชุดฝึกธุรกิจดิจิทัล
3. ครูผู้สอน
4. ค้นหาหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมในอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อ
พัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจสอบการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้ มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนใน ขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการกำหนดขั้นตอนในการค้นคว้าหาข้อมูลบนเว็บไซต์อย่างถูกต้อง

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังกัดจากการสอบถาม ถาม-ตอบได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามถนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วยทำให้การเรียนการสอน สามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้น ละเอียดขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

แผนการสอน		หน่วยที่ 2
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง 1. นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล 1. ความหมายของนวัตกรรม 2. แนวคิดนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล 3. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจ 4. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล 5. นวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัล 6. พัฒนาการของนวัตกรรมดิจิทัลในยุค Thailand 4.0 สาระสำคัญ ในโลกยุคปัจจุบันต่างได้ยินคำว่า เทคโนโลยีดิจิทัล ออนไลน์ และนวัตกรรมอยู่บ่อยครั้งในชีวิตประจำวัน ทั้งด้านการติดต่อสื่อสาร การเก็บข้อมูล หรือการทำธุรกรรมทางการเงิน แต่หลายคนยังไม่คุ้นเคยกับการนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ในการทำงาน ดังนั้นมาทำความรู้จักกับนวัตกรรมดิจิทัล ที่จะมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงานในแง่ธุรกิจและอุตสาหกรรมให้มากขึ้น สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถทำนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		

แผนการสอน		หน่วยที่ 2
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4

จุดประสงค์การสอน

จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในความหมายของธุรกิจดิจิทัล
2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของธุรกิจดิจิทัล
3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจ
4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล
5. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในนวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัล
6. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในพัฒนาการของนวัตกรรมดิจิทัลในยุค Thailand 4.0

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านความรู้

1. ความหมายของนวัตกรรมได้อย่างถูกต้อง
2. แนวคิดนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง
3. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจได้อย่างถูกต้อง
4. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง
5. นวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง
6. อธิบาย E-Commerce ได้อย่างถูกต้อง
7. พัฒนาการของนวัตกรรมดิจิทัลในยุค Thailand 4.0 ได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล

1.1 นวัตกรรม

1.1.1 IT (InFormation Technology)

1.1.2 OT (Operation Technology)

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 คำนวณนวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล มาจำนวน 1 แพลตฟอร์ม

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ หมายเหตุ : ใช้วิธีจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ. ศิรินันท์ เหลืองอภิรมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ที่วี

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชาการ นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล
2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับ นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล คู่มือการใช้นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล วิดีโอชุดฝึก นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล
3. ครูผู้สอน
4. ค้นคว้าหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมในอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนในขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการกำหนดขั้นตอนในการค้นคว้าหาข้อมูลบนเว็บไซต์อย่างถูกต้อง

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังเกตจากการสอบถาม ถาม-ตอบ ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วยทำให้การเรียนการสอน สามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้น ละเอียดขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

แผนการสอน		หน่วยที่ 3
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง 1. การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล 1. ระบบธุรกรรมดิจิทัล 2. แนวคิดของการทำธุรกรรมดิจิทัล 3. ประเภทการทำธุรกรรมดิจิทัล 4. รูปแบบของธุรกิจออนไลน์ สาระสำคัญ การทำธุรกรรมดิจิทัล เป็นการซื้อขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต โดยผู้ซื้อสามารถทำธุรกรรมการซื้อได้หลายช่องทาง เช่น โทรศัพท์มือถือ เครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อื่นใดที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ ผู้ซื้อสามารถเลือกดูสินค้าได้จากหลายร้าน เปรียบเทียบราคา ติดต่อซื้อขายได้ง่าย และสะดวกโดยไม่ต้องเดินทางไป ผู้ขายก็สามารถนำภาพวิดีโอขึ้นอินเทอร์เน็ต กำหนดราคา ตอบรับคำสั่งซื้อ และติดต่อลูกค้าได้โดยไม่ต้องมาหน้าร้าน และสามารถมีธุรกิจเป็นของตัวเองได้ สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของการทำงานของการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		

แผนการสอน		หน่วยที่ 3
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
จุดประสงค์การสอน จุดประสงค์ทั่วไป 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในระบบธุรกรรมดิจิทัล 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของการทำธุรกรรมดิจิทัล 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในประเภทการทำธุรกรรมดิจิทัล 4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในรูปแบบของธุรกิจออนไลน์ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ด้านความรู้ 1. อธิบายระบบธุรกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. บอกรายละเอียดประเภทการทำธุรกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 3. เข้าใจแนวคิดของการทำธุรกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 4. นำธุรกรรมออนไลน์ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างถูกต้อง		

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. แนวคิดทฤษฎีสำหรับธุรกิจดิจิทัล

1.1 ระบบธุรกรรมดิจิทัล

- 1.1.1 ธุรกรรม E-Business
- 1.1.2 ธุรกรรม E-Commerce
- 1.1.3 ธุรกรรมทางการเงิน (E-Banking)

1.2 ลักษณะการทำธุรกรรมออนไลน์

- 1.2.1 สร้างเว็บไซต์ขายของ
- 1.2.2 สร้างเว็บไซต์เผยแพร่ข่าวสาร
- 1.2.3 สร้างเว็บไซต์โปรโมตสินค้า
- 1.2.4 สร้างเว็บไซต์ฟีดแบ็ก (โฆษณาประชาสัมพันธ์)
- 1.2.5 สร้าง Online Marketplace
- 1.2.6 การเขียน E-Book
- 1.2.7 ขายบริการเกี่ยวกับตลาดสินค้าดิจิทัล
- 1.2.8 การตลาดพันธมิตร
- 1.2.9 เป็นที่ปรึกษาออนไลน์
- 1.2.10 บริการโฆษณาบน YouTube

1.3 รูปแบบขนาดธุรกิจออนไลน์

- 1.3.1 เว็บไซต์ขายสินค้า
- 1.3.2 เว็บไซต์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์
- 1.3.3 เว็บไซต์ข่าวสารในวงเฉพาะ
- 1.3.4 เว็บไซต์ Blog เพื่อการรีวิวและโปรโมตสินค้า
- 1.3.5 สร้าง Market Place
- 1.3.6 เป็นส่วนหนึ่งของ Market Place

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ หมายเหตุ : ใช้วิธีจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ. ศิรินันท์ เหลืองอภิรมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ที่วี

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชาการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล คู่มือการใช้การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล วิดีโอชุดฝึก การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล
3. ครูผู้สอน
4. ค้นหาหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมในอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจสอบการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้ มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนในขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการกำหนดขั้นตอนในการค้นคว้าหาข้อมูลบนเว็บไซต์อย่างถูกต้อง

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังเกตจากการสอบถาม ถาม-ตอบ ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามถนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วย ทำให้การเรียนการสอนสามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้น ละเอียดยิ่งขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

แผนการสอน		หน่วยที่ 4
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง 1. การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล 1. ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ 2. วัตถุประสงค์ของสื่อสังคมออนไลน์ 3. ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ 4. อุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ 5. ข้อดีและข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ 6. ขอบข่ายของโซเชียลมีเดีย (Scope of Social Media) สาระสำคัญ การเติบโตของธุรกิจดิจิทัลที่พัฒนาไปพร้อมๆ กับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารแบบไร้สาย ทำให้มีผู้ประกอบการหลายรายหันมาใช้ช่องทางการจำหน่ายแบบออนไลน์กันมากขึ้น เพราะสามารถเข้าถึงผู้คนได้ทุกที่ทุกเวลา เรียกได้ว่าแค่ใช้เพียงปลายนิ้วคลิกเข้าสู่เว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ก็ จะเห็นการโปรโมตสินค้าและการโฆษณาแทรกและดังขึ้นมาหน้าจอยู่เสมอ โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพ การเขียนคำโฆษณา และเทคนิคในการดึงดูดใจลูกค้าด้วยการ ลด แลก แจก แถม จึงส่งผลให้เกิดการซื้อขายอย่างง่ายดายโดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปยังห้างสรรพสินค้าหรือร้านค้า ซึ่งเป็นการประหยัดทั้งเวลาและหลีกเลี่ยงการจราจรที่ติดขัดบนท้องถนน สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของสื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถทำสื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		

แผนการสอน		หน่วยที่ 4
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
จุดประสงค์การสอน จุดประสงค์ทั่วไป 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในวัตถุประสงค์ของสื่อสังคมออนไลน์ 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ 4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในอุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ 5. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในข้อดีและข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ 6. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย (Scope of Social Media) จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ด้านความรู้ 1. อธิบายความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 2. บอกวัตถุประสงค์ของสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 3. บอกประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 4. อธิบายอุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 5. บอกข้อดีและข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 6. อธิบายขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย (Scope of Social Media) ได้อย่างถูกต้อง		

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. แนวคิดทฤษฎีสำหรับธุรกิจดิจิทัล
 - 1.1 สังคมออนไลน์ (Social Network)
 - 1.1.1 ทฤษฎี E-Business
 - 1.1.2 ทฤษฎี E-Commerce
 - 1.1.3 ทฤษฎีทางการเงิน (E-Banking)
 - 1.2 ข้อดีของสื่อออนไลน์
 - 1.3 รูปแบบขนาดธุรกิจออนไลน์
 - 1.4 ข้อเสียของสื่อออนไลน์

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 ศึกษาเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัลคนละ 1 สื่อ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ หมายเหตุ : ใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ. ศิรินันท์ เหลืองอภิรมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ที่วี

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชา สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล
 2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล
- คู่มือการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล วิดีโอชุดฝึก สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล
3. ครูผู้สอน
 4. ค้นคว้าหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมในอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนในขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการใบงานมีการกำหนดขั้นตอนในการค้นคว้าหาข้อมูลบนเว็บไซต์อย่างถูกต้อง

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังเกตจากการสอบถาม ถาม-ตอบ ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วยทำให้การเรียนการสอนสามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้นละเอียดขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

แผนการสอน		หน่วยที่ 5
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง 1. การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล 1. ระบบธุรกิจดิจิทัลโมบาย 2. ประเภทของธุรกิจดิจิทัลโมบาย 3. ธุรกิจบนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) 4. การหารายได้บนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) 5. สิ่งที่ต้องเตรียมในการทำธุรกิจขายออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ 6. ข้อดีของการทำธุรกิจดิจิทัลประเภทร้านค้าออนไลน์ (E-Commerce) 7. ประเภทของ E-Commerce หรือร้านค้าออนไลน์ 8. เว็บไซต์ขายของออนไลน์ฟรีที่ได้รับความนิยมบนโทรศัพท์มือถือ สาระสำคัญ อุปกรณ์ในการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่บนคอมพิวเตอร์อีกต่อไป คนในสังคม Social Media มีแนวโน้มที่จะใช้ Smart Phone และ Tablet ในการเข้าใช้เว็บไซต์ต่างๆ หรือแม้แต่การซื้อสินค้าที่ชื่นชอบ ต่างก็ให้ความสำคัญกับสมาร์ตโฟนประหนึ่งว่าเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตประจำวัน เช่นเดียวกับธุรกิจ ไม่ว่าเล็กหรือใหญ่ก็ใช้โทรศัพท์เพื่อการประชาสัมพันธ์และทำการติดต่อลูกค้า สร้างสัมพันธ์กับลูกค้าได้มากขึ้น สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของสื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถทำสื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		

แผนการสอน		หน่วยที่ 5
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	จำนวนชั่วโมง 4
จุดประสงค์การสอน จุดประสงค์ทั่วไป 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในระบบธุรกิจดิจิทัลโมบาย 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในประเภทของธุรกิจดิจิทัลโมบาย 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในธุรกิจบนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) 4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการหารายได้บนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) 5. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ต้องเตรียมในการทำธุรกิจขายออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ 6. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในข้อดีของการทำธุรกิจดิจิทัลประเภทร้านค้าออนไลน์ (E-Commerce) 7. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในประเภทของ E-Commerce หรือร้านค้าออนไลน์ 8. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในเว็บไซต์ขายของออนไลน์ฟรีที่ได้รับความนิยมบนโทรศัพท์มือถือ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ด้านความรู้ 1. บอกประเภทของธุรกิจดิจิทัลโมบายได้อย่างถูกต้อง 2. นำแอปพลิเคชันที่ใช้ทำธุรกิจบนโทรศัพท์มือถือไปใช้จริงได้อย่างถูกต้อง 3. อธิบายอุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 4. เข้าใจสิ่งที่ต้องเตรียมในการทำธุรกิจขายออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือได้อย่างถูกต้อง 5. อธิบายข้อดีของการทำธุรกิจดิจิทัลประเภทร้านค้าออนไลน์ (E-Commerce) ได้อย่างถูกต้อง		

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. ธุรกิจดิจิทัลโมบาย
 - 1.1 ธุรกิจดิจิทัลโมบาย
 - 1.2 ขั้นตอนของธุรกิจดิจิทัล
 - 1.1.1 สร้างเว็บไซต์เพื่อเปิดร้านบนโลกออนไลน์
 - 1.1.2 เชื่อมโยงร้านค้าออนไลน์เข้ากับ Social Media
 - 1.1.3 สร้างกิจกรรมและเรื่องราวให้ลูกค้าติดตาม
 - 1.1.4 โปรโมตลงโฆษณาผ่านช่องทางต่างๆ
 - 1.1.5 วิเคราะห์และปรับปรุง
 - 1.3 ธุรกิจบนโทรศัพท์ Smart Phone Mobile Marketing
 - 1.4 ธุรกิจบนโทรศัพท์มือถือ Smart Phone
 - 1.5 สิ่งที่ต้องเตรียมในการทำธุรกิจขายออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ
 - 1.6 ข้อดีของการทำธุรกิจดิจิทัลประเภทร้านค้าออนไลน์
 - 1.7 ประเภทของ E-Commerce
 - 1.8 เว็บขายของออนไลน์ฟรีที่ได้รับความนิยมบนมือถือ

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 ธุรกิจดิจิทัลโมบาย

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ หมายเหตุ : ใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ. ศิรินันท์ เหลืองอภิรมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ที่วี

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชางานธุรกิจดิจิทัลโมบาย
2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลโมบาย คู่มือการใช้ธุรกิจดิจิทัลโมบาย วิดีโอชุดฝึกธุรกิจดิจิทัลโมบาย
3. ครูผู้สอน
4. ค้นคว้าหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมในอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจสอบการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนในขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการกำหนดขั้นตอนการถอดประกอบที่ละเอียด ทำให้ปฏิบัติตามใบงานได้ถูกต้อง รวดเร็ว และชิ้นส่วนไม่เกิดการเสียหาย

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังเกตจากการสอบถาม ถาม-ตอบ ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามถนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วยทำให้การเรียนการสอน สามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้น ละเอียดขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

แผนการสอน		หน่วยที่ 6
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง 1. การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล 1. ความปลอดภัยในยุคดิจิทัล 2. ข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ต 3. วิธีการป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อบนอินเทอร์เน็ต 4. ระบบความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security) 5. สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการรักษาความปลอดภัยของการทำธุรกรรมดิจิทัล 6. การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย 7. อันตราย 5 ประการบนโลกออนไลน์ยุค 4.0 8. การทำธุรกรรมออนไลน์ให้ปลอดภัย สาระสำคัญ ในโลกยุคปัจจุบัน ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงและใช้บริการด้านข้อมูลผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ในขณะเดียวกัน ข้อมูลขนาดใหญ่ของผู้ใช้งานที่อยู่ในระบบมีความเสี่ยงต่อการถูกโจมตี ขโมย หรือถูกทำลายได้ เช่น การขโมยข้อมูลธุรกรรมทางการเงิน หรือการสร้างไวรัสโจมตีระบบปฏิบัติการ เป็นต้น หากไม่มีระบบการรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่ดีเพียงพอ ซึ่งภัยคุกคามทางไซเบอร์เหล่านี้ สามารถสร้างความเสียหายแก่ตัวผู้ใช้งานได้ แนวคิดเรื่องการรักษาความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber Security) จึงต้องถูกพัฒนาไปพร้อมกับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยี		

แผนการสอน		หน่วยที่ 6
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถสร้างความมั่นคง ปลอดภัย ในการทำธุรกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จุดประสงค์การสอน จุดประสงค์ทั่วไป 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในความปลอดภัยในยุคดิจิทัล 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ต 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อบนอินเทอร์เน็ต 4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในระบบความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security) 5. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการรักษาความปลอดภัยของการทำธุรกรรมดิจิทัล 6. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย 7. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในอันตราย 5 ประการบนโลกออนไลน์ยุค 4.0 8. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการทำธุรกรรมออนไลน์ให้ปลอดภัย		

แผนการสอน		หน่วยที่ 6
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ด้านความรู้ - อธิบายความปลอดภัยในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง - เข้าใจข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง - นำวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อบนอินเทอร์เน็ตไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ได้อย่างถูกต้อง - อธิบายระบบความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security) ได้่างถูกต้อง - เข้าใจสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการรักษาความปลอดภัยของการทำธุรกรรมดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง - บอกการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัยได้อย่างถูกต้อง		

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
 - 1.1 ความปลอดภัยในยุคดิจิทัล
 - 1.2 รอยเท้าดิจิทัลกับข้อมูลบุคคล
 - 1.3 รอยเท้าดิจิทัลมี 2 ประเภท
 - 1.4 ข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ต
 - 1.5 วิธีการป้องกันไม่ให้เกิดการตกเป็นเหยื่อบนอินเทอร์เน็ต
 - 1.6 สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการรักษาความปลอดภัยของการทำธุรกรรมดิจิทัล
 - 1.7 อันตราย 5 ประการบนโลกออนไลน์ยุค 4.0

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ หมายเหตุ : ใช้วิธีจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ. ศิรินันท์ เหลืองอภิรมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ที่วี

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชางานความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล คู่มือการใช้ ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล วิดีโอชุดฝึกความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล
3. ครูผู้สอน
4. ค้นหาหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมในอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจสอบการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้ มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนในขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการกำหนดขั้นตอนการถอดประกอบที่ละเอียด ทำให้ปฏิบัติตามใบงานได้ถูกต้อง รวดเร็ว และชิ้นส่วนไม่เกิดการเสียหาย

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังเกตจากการสอบถาม ถาม-ตอบ ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามถนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วยทำให้การเรียนการสอน สามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้น ละเอียดขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

แผนการสอน		หน่วยที่ 7
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง 1. กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม 1. พรบ. การใช้คอมพิวเตอร์ 2. จริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์ 3. ข้อควรระวังในการทำธุรกิจดิจิทัล 4. จริยธรรมในการทำธุรกิจดิจิทัล สาระสำคัญ การทำธุรกิจบนสื่อดิจิทัลมีมากมายหลายประเภท ประกอบด้วยฝั่งผู้ซื้อและผู้ขาย ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นและความพึงพอใจในการซื้อขายสินค้าระหว่างกันและกัน จึงควรมีจริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์ เพื่อช่วยให้การดำเนินธุรกิจเป็นไปตามแนวทางที่ถูกต้อง ให้เกิดสำนึกที่ดีในการติดต่อซื้อขายระหว่างกัน ทำให้ธุรกิจดำเนินไปอย่างโปร่งใส ไม่เกิดการช้อโกงหลอกหลวงกันในสังคม สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของความมั่นคงปลอดภัยในกฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถทำความเข้าใจความมั่นคงปลอดภัยในกฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		

แผนการสอน		หน่วยที่ 7
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม	จำนวนชั่วโมง 4
จุดประสงค์การสอน จุดประสงค์ทั่วไป 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจใน พรบ. การใช้คอมพิวเตอร์ 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในจริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์ 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในข้อควรระวังในการทำธุรกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในจริยธรรมในการทำธุรกิจดิจิทัล จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ด้านความรู้ 1. เข้าใจ พรบ. การใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง 2. บอกจริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 3. อธิบายข้อควรระวังในการทำธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 4. อธิบายจริยธรรมในการทำธุรกิจดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง		

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม
 - 1.1 จริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์
 - 1.2 การดำเนินงานทางธุรกิจอย่างมีจริยธรรม 10 ประการ
 - 1.3 แนวปฏิบัติในการใช้สื่อดิจิทัลปลอดภัย

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ หมายเหตุ : ใช้วิธีจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ. ศิรินันท์ เหลืองอภิรมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ทีวี่

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชางานกฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล
2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับ กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล คู่มือการใช้กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล วิดีโอชุดฝึกกฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล
3. ครูผู้สอน
4. ค้นหาหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมในอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจสอบการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนในขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการกำหนดขั้นตอนการถอดประกอบที่ละเอียด ทำให้ปฏิบัติตามใบงานได้ถูกต้อง รวดเร็ว และชิ้นส่วนไม่เกิดการเสียหาย

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังเกตจากการสอบถาม ถาม-ตอบ ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามถนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วย ทำให้การเรียนการสอนสามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้น ละเอียดขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

แผนการสอน		หน่วยที่ 8
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	หลักการเพิ่มประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	หลักการเพิ่มประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง หลักการเพิ่มประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล 1. ความหมายของการบริหารงานคุณภาพในองค์กร 2. การพัฒนาองค์กรเข้าสู่ยุคดิจิทัล 3. การเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน 4. หลักการบริหารงานคุณภาพในองค์กร สาระสำคัญ การทำธุรกิจบนสื่อดิจิทัลมีมากมายหลายประเภท ประกอบด้วย ผู้ซื้อและผู้ขาย ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นและความพึงพอใจในการซื้อขายสินค้าระหว่างกันและกัน จึงควรมีจริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์ เพื่อช่วยให้การดำเนินธุรกิจเป็นไปตามแนวทางที่ถูกต้อง ให้เกิดสำนึกที่ดีในการติดต่อซื้อขายระหว่างกัน ทำให้ธุรกิจดำเนินไปอย่างโปร่งใส ไม่เกิดการช้อโกงหลอกลวงกันในตลาด สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของความสัมพันธ์ปลอดภัยในกฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถทำความเข้าใจความสัมพันธ์ปลอดภัยในกฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		

แผนการสอน		หน่วยที่ 8
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	หลักการเพิ่มประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	หลักการเพิ่มประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล	จำนวนชั่วโมง 4
จุดประสงค์การสอน จุดประสงค์ทั่วไป 1. อธิบายความหมายของการบริหารงานคุณภาพในองค์กรได้ 2. บอกถึงการพัฒนาองค์กรเพื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้ 3. อธิบายการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน 4. เข้าใจหลักการบริหารงานคุณภาพในองค์กร จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ด้านความรู้ 1. อธิบายความหมายของการบริหารงานคุณภาพในองค์กรได้ 2. บอกถึงการพัฒนาองค์กรเพื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้ 3. อธิบายการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน 4. เข้าใจหลักการบริหารงานคุณภาพในองค์กร		

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม
 - 1.1 จริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์
 - 1.2 การดำเนินงานทางธุรกิจอย่างมีจริยธรรม 10 ประการ
 - 1.3 แนวปฏิบัติในการใช้สื่อดิจิทัลปลอดภัย

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ หมายเหตุ : ใช้วิธีจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ. ศิรินันท์ เหลืองอภิรมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ที่วี

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชาการ กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล
2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับกฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล คู่มือการใช้กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล วิดีโอชุดฝึก กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรมดิจิทัล
3. ครูผู้สอน
4. ค้นหาหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมในอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนในขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการกำหนดขั้นตอนการถอดประกอบที่ละเอียด ทำให้ปฏิบัติตามใบงานได้ถูกต้อง รวดเร็ว และชิ้นส่วนไม่เกิดการเสียหาย

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังเกตจากการสอบถาม ถาม-ตอบ ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วยทำให้การเรียนการสอนสามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้นละเอียดขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

แผนการสอน	หน่วยที่ 9
ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา	จำนวนชั่วโมง 4
หัวข้อเรื่อง 1. อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา 1. อาชีพออนไลน์ 2. ปัจจัยเริ่มต้นการทำธุรกิจออนไลน์ 3. กรณีศึกษา สาระสำคัญ อาชีพออนไลน์เป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ในการดำรงชีวิต มีอิสระ ช่วยให้ชีวิตของผู้คนทั่วโลกง่ายขึ้นด้วยการใช้เทคโนโลยีที่เกิดประโยชน์และต้องปรับการใช้ชีวิตให้ทันตามกระแสที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันอาชีพออนไลน์ได้แตกแขนงออกมามากมายและน่าสนใจทำให้เพิ่มรายได้ ดังนั้นหากต้องการจะประกอบอาชีพออนไลน์ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับตัวเราเอง สมรรถนะประจำหน่วย (การประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ) 1. รู้และเข้าใจทฤษฎีหลักการทำงานของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษาได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถทำอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษาได้อย่างถูกต้อง 3. ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติได้ถูกต้องและสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	

แผนการสอน		หน่วยที่ 9
ชื่อวิชา	พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	สอนครั้งที่ 1
ชื่อหน่วย	อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา	ชั่วโมงรวม 72
ชื่อเรื่อง	อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา	จำนวนชั่วโมง 4
จุดประสงค์การสอน จุดประสงค์ทั่วไป 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในอาชีพออนไลน์ 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในปัจจัยเริ่มต้นการทำธุรกิจออนไลน์ 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในกรณีศึกษา จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ด้านความรู้ 1. อธิบายรายละเอียดของอาชีพออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถนำอาชีพออนไลน์ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างถูกต้อง 3. เข้าใจปัจจัยเริ่มต้นการทำธุรกิจออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง 4. สามารถนำกรณีศึกษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง		

เนื้อหาสาระ

ทฤษฎี

1. กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม
 - 1.1 อาชีพออนไลน์
 - 1.2 ปัจจัยเริ่มต้นในการทำธุรกิจออนไลน์

ปฏิบัติ

1. ใบงานที่ 1 หลักการเพิ่มประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ตรวจเช็ครายชื่อประจำวัน 2. ชักถามนักเรียน-นักศึกษาเป็นรายบุคคล 3. กล่าวนำก่อนเข้าเนื้อหา 4. อธิบายเนื้อหา 5. ชักถามนักเรียนเพิ่มเติม 6. สังเกตนักเรียนในระหว่างการสอน 7. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 8. ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 9. วัดผลและประเมินผลภาคทฤษฎี 10. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ปฏิบัติตามใบงาน 11. วัดผลและประเมินภาคปฏิบัติ	1. ตั้งใจฟังคำอธิบาย 2. จดบันทึกเพิ่มเติม 3. นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน 5. สอบภาคทฤษฎี 6. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงาน ตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 7. ศึกษาค้นคว้าจาก Internet
หมายเหตุ : ใช้วิธีจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น 1. Facebook Group 2. Google Classroom 3. Google Meet 4. Zoom 5. Line 6. YouTube	

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนวิชานี้ในเรื่องเวลาเรียน วิธีการให้คะแนน วิธีการตัดเกรด
2. ความประพฤติในห้องเรียน
3. การทำกิจกรรม การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนในห้องเรียน

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนตั้งใจฟังคำอธิบาย
2. ให้นักเรียนจดบันทึกเพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนตอบคำถามเป็นรายบุคคล
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
5. นักเรียนสอบภาคทฤษฎี
6. นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดแบ่ง แล้วปฏิบัติงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ต
8. สรุปผลการเรียนโดยการซัก-ถามปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนไป
3. ให้นักเรียนค้นคว้าทำรายงาน
4. ให้นักเรียนกลับไปอ่านบทเรียนบทถัดไป
5. ให้นักเรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงาน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ของ อ.ศิรินันท์ เหลืองอภิมย์
2. ใบงาน
3. แผ่นภาพ

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. สื่อ PowerPoint หรือแผ่นใส
3. สื่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
4. วิดีโอ
5. ที่วี

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุด ได้แก่ หนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวกับวิชางานอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องปฏิบัติการ ได้แก่ กฎความปลอดภัยเกี่ยวกับอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา คู่มือการใช้อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา วิดีโอชุดฝึกอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

3. ครูผู้สอน
4. ค้นคว้าหาความรู้ทาง Internet

นอกสถานศึกษา

1. สถานประกอบการที่ทำธุรกรรมใน อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
3. บริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของอาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. วิชาอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง

การประเมินผล

ก่อนเรียน

1. ตรวจการแต่งกายของนักเรียน
2. มารยาทของนักเรียน
3. การมีสัมมาคารวะของนักเรียน
4. การถามตอบ

ขณะเรียน

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. ถาม-ตอบ
3. สังเกตความสนใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้าบนโลกออนไลน์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน
2. สอบเก็บคะแนน
3. ผลการปฏิบัติงานตามใบงานบนสื่อออนไลน์

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. จำนวนที่กำหนดไว้ในหน่วยนี้มีความเหมาะสมพอดี
3. กิจกรรมการสอนหรือวิธีการสอนในขั้นตอนการสอนกิจกรรมของนักเรียนมีความเหมาะสมพอดี
4. ใบงานมีการกำหนดขั้นตอนในการค้นคว้าหาข้อมูลบนเว็บไซต์อย่างถูกต้อง

ผลการเรียนของนักเรียน

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจเรียน สังเกตจากการสอบถาม ถาม-ตอบ ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
2. นักเรียนส่วนใหญ่ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติงานตามใบงานได้ถูกต้องมากขึ้น
3. นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบสูงขึ้น
4. นักเรียนผลิตเพลงและได้ความรู้จากการเรียนการสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ตามถนัด

ผลการสอนของครู

1. ใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วยทำให้การเรียนการสอนสามารถศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายและเร็วขึ้น ละเอียดขึ้น
2. มีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
3. สอนได้ตามเวลาที่กำหนดของแผนการสอน

บันทึกหลังการสอน

ข้อสรุปหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(ครูผู้สอน)

เฉลยแบบฝึกหัดท้ายบท

เนื้อหา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

รหัส 30204-2001

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563

โดยทำโดย



บริษัท ซีเอดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน)
SE-EDUCATION PUBLIC COMPANY LIMITED

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 1

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง ธุรกิจดิจิทัล

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. ข้อใด “ไม่ใช่” ความหมายของธุรกิจดิจิทัล
 - ก. การทำธุรกิจผ่านสื่อออนไลน์
 - ข. การออกแบบธุรกิจใหม่ที่เรียน
 - ค. การส่งสินค้าผ่านแอปพลิเคชัน
 - ง. การจัดทำโฆษณาสินค้าผ่านสื่อโทรทัศน์
2. ในการทำธุรกิจให้ประสบความสำเร็จเราควรยึดแนวความคิดใด
 - ก. จริงใจ
 - ข. เอาใจใส่ลูกค้า
 - ค. ส่งสินค้าตรงเวลา
 - ง. **ทันกระแส Social Media**
3. การที่เราเข้าไปร่วมฟังการบรรยายหรือประชุมสัมมนาบ่อยครั้งจะตรงกับแนวคิดในข้อใด
 - ก. ความคิดสร้างสรรค์
 - ข. **ฟังผู้มีประสบการณ์**
 - ค. ศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
 - ง. สร้างทีม
4. Business Strategy หมายถึงข้อใด
 - ก. การสร้างธุรกิจให้มีตัวตน
 - ข. ระยะเวลาความปลอดภัยออนไลน์
 - ค. **กลยุทธ์ของธุรกิจในยุคดิจิทัล**
 - ง. การมีสถานะบนโลกออนไลน์

5. “แพลตฟอร์มดิจิทัล” หมายถึง
 - ก. โครงสร้างพื้นฐานหรือแหล่งรวบรวมสินค้าบริการเครื่องมือและข้อมูลดิจิทัลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์
 - ข. ช่องทางในการให้บริการซื้อขายสินค้า
 - ค. การใช้งานบน Facebook, Line, Instagram, Twitter, youtube, TikTok**
 - ง. ถูกข้อ ก และ ค
6. การส่ง email อยู่ในธุรกิจดิจิทัลประเภทใด
 - ก. ธุรกิจพื้นฐาน**
 - ข. ธุรกิจแบบระดับกลาง
 - ค. ธุรกิจระดับสูง
 - ง. ธุรกิจระดับขั้นสูงมาก
7. “E-commeree” หมายถึงข้อใดถูกต้องที่สุด
 - ก. การค้าขายบน Facebook
 - ข. การดำเนินธุรกิจโดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางธุรกิจ**
 - ค. การทำธุรกิจทุกอย่างบน InTernet
 - ง. การค้าขายสินค้าประเภทซอฟต์แวร์
8. การทำธุรกิจแบบ “B2B” คือลักษณะใด
 - ก. บริษัทหนึ่งส่งสินค้าแบบขายส่งจากบริษัทผู้ผลิตโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลาง**
 - ข. บริษัทดำเนินการติดต่อกับผู้บริโภคในการทำธุรกิจต่างๆ
 - ค. เป็นรูปแบบที่ผู้บริโภคติดต่อกันโดยตรง
 - ง. เป็นรูปแบบที่รัฐบาลจัดบริการให้แก่ภาคธุรกิจและผู้บริโภค
9. ข้อใด “ไม่ใช่” การเขียนเว็บไซต์ที่ดี
 - ก. หน้าเว็บจะต้องเป็นระเบียบ
 - ข. ระบบหลังร้านต้องควบคุมง่าย
 - ค. มีรายละเอียดครบถ้วนชัดเจน
 - ง. ลูกค้าสามารถดำเนินเกี่ยวกับธุรกรรมได้ทุกอย่าง**
10. “seo” คืออะไร
 - ก. การจัดทำเว็บไซต์ให้ติดอันดับต้นๆ ในการค้นหาของเสิร์ชเอนจิน**
 - ข. การจัดทำเว็บไซต์ให้มีความสวยงาม
 - ค. การจัดทำเว็บไซต์ให้มีความหลากหลาย
 - ง. การจัดทำเว็บไซต์ให้สามารถสั่งซื้อสินค้าได้

ตอนที่ 2 จงอธิบายคำตอบมาให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. ธุรกิจดิจิทัล หมายถึง

ตอบ การทำธุรกิจผ่านสื่อออนไลน์ การรู้จักกลไกทางการตลาด การวิเคราะห์ระบบสารสนเทศต่างๆ ให้มีความพร้อมใช้งาน ธุรกิจดิจิทัลนั้นจะโยงไปถึงการออกแบบเว็บไซต์ให้มีคุณภาพ ทำให้ธุรกิจมีคนติดตามรู้จักมากขึ้นกว่าเดิม การเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใน Facebook การเก็บสถิติผู้เข้าชมเว็บไซต์ธุรกิจดิจิทัลยังช่วยให้ธุรกิจเจริญไปในทิศทางที่ดีกว่าในปัจจุบัน

2. ยกตัวอย่างแนวคิดการทำธุรกิจดิจิทัล มา 3 ตัวอย่าง

ตอบ

1. ความไวและรวดเร็ว ต้องมีการคิดและวางแผนไว้ล่วงหน้าแบบก้าวกระโดดก่อนคู่แข่งขึ้นทางธุรกิจ
2. ความคิดสร้างสรรค์ (Micro creative) ฝึกการคิดแบบสร้างสรรค์ เพราะยุคดิจิทัล จะมีเพียงทักษะวิเคราะห์อย่างเดียวไม่ได้ต้องตอบคำถามว่าควรพัฒนาด้านใดอย่างไร ใช้งบประมาณเท่าไร
3. ศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในเชิงลึก (Consumer insight) คือการทำ consumer insight โดยวิธีการทำแบบสอบถามสำรวจความต้องการแล้วนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิจัยเพื่อหาข้อสรุปเพื่อจะได้วางแผนทางธุรกิจได้อย่างถูกต้อง

3. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล แบ่งได้กี่ด้าน อะไรบ้าง

ตอบ องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล แบ่งได้ 5 ด้าน ได้แก่

1. Online Platform
2. Business Strategy
3. Relationship
4. Data and Technology
5. Business Management

4. ประเภทของธุรกิจดิจิทัล แบ่งเป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง

ตอบ ประเภทของธุรกิจดิจิทัล แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. ธุรกิจพื้นฐาน
2. ธุรกิจแบบระดับกลาง
3. ธุรกิจระดับสูง
4. ธุรกิจระบบขั้นสูงมาก

5. “SMACI” ย่อมาจากอะไรบ้าง พร้อมอธิบาย

ตอบ S = Socail
M = Mobile
A = Analytics
C = Cloud
I = Internet of things

6. E-Commerce หมายถึง

ตอบ การดำเนินธุรกิจโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางธุรกิจที่องค์กรได้วางไว้ เช่น การซื้อขายสินค้าและบริการ การโฆษณาผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์ โทรทัศน์ วิทยุ หรือแม้แต่อินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดค่าใช้จ่าย และเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กร โดยการลดบทบาทองค์ประกอบทางธุรกิจลง เช่น ท่าเลที่ตั้ง อาคารประกอบการ โกดังเก็บสินค้า ห้องแสดงสินค้า รวมถึงพนักงานขาย พนักงานแนะนำสินค้า พนักงานต้อนรับลูกค้า เป็นต้น จึงลดข้อจำกัดของระยะทาง และเวลาลงได้

7. E-Commerce แบ่งตามลักษณะของผู้เกี่ยวข้อง แบ่งได้กี่ประเภท อะไรบ้าง

ตอบ E-Commerce แบ่งตามลักษณะของผู้เกี่ยวข้อง แบ่งได้ 4 ประเภทได้แก่

1. ภาคธุรกิจกับภาคธุรกิจหรือบีทูบี (B2B หรือ Business to Business)
2. ภาคธุรกิจกับผู้ซื้อปลีกหรือบีทูซี (B2C หรือ Business to Consumer)
3. ผู้บริโภคต่อผู้บริโภค (C2C หรือ Consumer to Consumer)
4. ดิจิทัลพาณิชย์ของรัฐบาล

8. Business Management หมายถึงอะไร

ตอบ การจัดการภายในองค์กรยังคงมีความจำเป็นเสมอเพราะทุกอย่างยังคงต้องมีระบบมีคนทำงาน หากขาดเรื่องนี้ไปอาจทำให้การทำงานเป็นไปอย่างไม่ราบรื่น

9. การค้าแบบ B2C หมายถึงอะไร

ตอบ ธุรกิจ หรือบริษัท ดำเนินการติดต่อกับ ผู้บริโภค หรือ ลูกค้า ในการทำธุรกิจ ต่าง ๆ เช่น การสั่งซื้อสินค้า การชำระเงิน ต่าง ๆ โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลาง ทั้งนี้ ภาคธุรกิจจะเข้มงวดเรื่องความปลอดภัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การทำธุรกรรมทางการเงินของลูกค้า นอกจากการซื้อขายสินค้าโดยปกติแล้ว ยังมีบริการต่าง ๆ ที่ภาคธุรกิจจัดทำผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น การจองตั๋ว เป็นต้น ก็จัดเข้าอยู่ในประเภทนี้ด้วยเหมือนกัน

10. แนวคิดของธุรกิจจาก Value-added คืออย่างไร

ตอบ การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าหรือบริการ ด้วยการเพิ่มลักษณะพิเศษหรือจุดเด่นบางอย่างให้กับสินค้า เพื่อให้สินค้าหรือบริการสามารถทำได้มากกว่าเดิมหรือจุดเด่นที่แตกต่างไปจากเดิม

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 2

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. นวัตกรรมหมายถึงอะไร

ก. ความคิดการปฏิบัติหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน

ข. การประดิษฐ์อุปกรณ์เครื่องใช้ด้วยเทคโนโลยี

ค. การซื้ออุปกรณ์เทคโนโลยีมาใช้ในองค์กร

ง. ซื้อสิ่งประดิษฐ์ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารมาเก็บไว้

2. ข้อใด “ไม่ใช่” แนวคิดของนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล

ก. IT.

ข. OT.

ค. AI.

ง. ถูกทั้งข้อ ก. และ ข.

3. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือในการปรับเปลี่ยนองค์กรคือข้อใด

ก. Automation

ข. Operation

ค. Digital Transformation

ง. Digital Technology

4. ในการทำการตลาดเราต้องรู้ก่อนว่าลูกค้าคือใคร จะซื้ออะไร เรียกร้องประกอบของธุรกิจนี้ว่าอะไร

ก. กำหนดเป้าหมายทางการตลาดดิจิทัล

ข. กลยุทธ์ทางการตลาดที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย

ค. สื่อทางการตลาด

ง. นำแผนไปปฏิบัติและรายงานสู่ทีม

5. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัลประเภทสื่อโฆษณาเราเรียกว่า
 - ก. Owned Media
 - ข. Paid Media**
 - ค. Earned Media
 - ง. Digital media
6. Digital Transformation หมายถึงข้อใด
 - ก. ระเบียบวิธีคิดทางดิจิทัล
 - ข. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือปรับเปลี่ยนองค์กร**
 - ค. การนำเทคโนโลยีที่เป็นอัตโนมัติมาใช้
 - ง. เครื่องมือหรือโปรแกรมต่างๆ ทางด้านดิจิทัล
7. องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัลประเภทสื่อที่เราเป็นเจ้าของคือข้อใด
 - ก. Paid Media
 - ข. Pay Media
 - ค. Owned Media**
 - ง. Ower Media
8. ข้อใดคือกลยุทธ์ทางการตลาดที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
 - ก. ต้องรู้ก่อนว่าลูกค้าคือใคร ต้องการสินค้าประเภทไหน**
 - ข. ต้องวางแผนการตลาดล่วงหน้า
 - ค. ต้องหาแหล่งเงินทุนให้ชัดเจน
 - ง. ต้องทราบวิธีการทำการตลาด
9. ข้อใด “ไม่ใช่” องค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล
 - ก. กำหนดเป้าหมายทางการตลาดดิจิทัล
 - ข. กลยุทธ์ทางการตลาดที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
 - ค. Media (สื่อ)
 - ง. ระบบปฏิบัติการ**
10. “OT” ข้อใดเขียนได้ถูก
 - ก. Operation Technology**
 - ข. Operating Technology
 - ค. Operation Technical
 - ง. Operrating Technical

ตอนที่ 2 จงอธิบายคำตอบมาให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. นวัตกรรม หมายถึง

ตอบ ความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำ นวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้การทำงานนั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม ทั้งยังช่วย ประหยัดเวลาและแรงงานได้ด้วย

2. อธิบายแนวคิดของนวัตกรรมสำหรับดิจิทัลมาพอเข้าใจ

ตอบ เทคโนโลยีในการรวบรวมข้อมูลการจัดเก็บอย่างเป็นระบบ การเรียกหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็วการประมวลผลการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการประมวลผล โดยอาศัยฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

3. ยกตัวอย่างการนำเทคโนโลยีมาใช้ในธุรกิจ

ตอบ

1. การคาดการณ์ตลาด
2. การวิเคราะห์ลูกค้า
3. ใบเสร็จรับเงิน และใบแจ้งหนี้
4. การรีวิวข้อเสนอทางธุรกิจ (Proposal)
5. ข้อมูลเชิงลึกจากโซเชียลมีเดีย

4. องค์ประกอบสำคัญของธุรกิจดิจิทัล มีกี่ข้อ อะไรบ้าง

ตอบ องค์ประกอบสำคัญของธุรกิจดิจิทัล มี 4 ได้แก่

1. กำหนดเป้าหมายทางการตลาดดิจิทัล
2. กลยุทธ์ทางการตลาดที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
3. สื่อ (Media)
4. นำแผนไปปฏิบัติและรายงานทีม

5. ความเชื่อที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัล มีกี่ประการ อะไรบ้าง

ตอบ

ความเชื่อที่ 1 เทคโนโลยีเป็นกุญแจสำคัญสำหรับการจัดการการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล

ความเชื่อที่ 2 ความคาดหวังของลูกค้าจะแตกต่างกันไป

ความเชื่อที่ 3 การค้นพบเชิงสร้างสรรค์เป็นผลมาจากการวิเคราะห์เชิงลึกและเจาะจงเฉพาะอุตสาหกรรม

ความเชื่อที่ 4 ธุรกิจควรมุ่งเน้นไปที่การปรับเปลี่ยนการดำเนินงาน แท้จริงแล้ว เพียงแค่ 1%

ความเชื่อที่ 5 เราเป็นเพียงบริษัทเดียวที่ต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีนี้ ถือเป็นความเชื่อที่ไม่แน่นอนและชัดเจน

6. Digital Transformation หมายถึง

ตอบ การนำเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) มาเป็นเครื่องมือในการปรับเปลี่ยนองค์กรหรือธุรกิจให้มีความพร้อมในโลกดิจิทัลมากขึ้น แต่การเปลี่ยนแปลงที่สมบูรณ์แบบเรียกได้ว่าเป็น Digital Transformation ได้นั้น ต้องมีการวางยุทธศาสตร์ แนวคิดการมีส่วนร่วมของบุคลากร รวมถึงวิสัยทัศน์ของผู้นำที่พร้อมจะรับสิ่งเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น มีการใช้นวัตกรรมให้เกิดประโยชน์ การรวบรวมข้อมูล ต่าง ๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ และใช้งานอย่างครบถ้วนให้สมบูรณ์

7. IT (Information Technology) หมายถึง

ตอบ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลนับแสนนับล้านให้เป็นระบบ นำมาผสมผสานรวมกัน

8. OT (Operation Technology) หมายถึง

ตอบ เป็นเครื่องมือ หรือโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อมาจัดการ วิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากมหาศาลเหล่านั้นให้สามารถแก้ไขปัญหา เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้ และพยากรณ์เหตุการณ์ในอนาคตได้อย่างแม่นยำ

9. นักศึกษาคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับ Thailand 4.0

ตอบ Thailand 4.0 มีแนวคิดที่เปลี่ยนโครงสร้าง เศรษฐกิจโดยอาศัยนวัตกรรม โดยเน้นแนวคิดสร้างสรรค์และนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้

10. ยกตัวอย่างกลุ่มธุรกิจดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นตาม Thailand 4.0

- ตอบ**
1. Healthcare : การดูแลสุขภาพ
 2. Automotive & Auto Parts : อุตสาหกรรมยานยนต์ และชิ้นส่วนรถยนต์
 3. Transportation & Logistics : การเดินทาง และการขนส่งสินค้า
 4. E-commerce : ซื้อปิ้งออนไลน์
 5. Food Processing : การแปรรูปอาหาร

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 3

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง การทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง “ที่สุด”

ก. ระบบธุรกรรมดิจิทัลคือกระบวนการหรือขั้นตอนในการดำเนินธุรกิจโดยอาศัยเทคโนโลยี

ข. ดิจิทัล หมายถึง อุปกรณ์และการประยุกต์เกี่ยวกับเทคโนโลยี

ค. E-Business คือ ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์

ง. E-Commerce คือ กลยุทธ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารและอินเทอร์เน็ตนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินธุรกิจ

2. “Mobile Banking” หมายถึงอะไร

ก. การทำธุรกรรมบนมือถือ

ข. การทำธุรกรรมด้านการเงิน

ค. การทำงานบนมือถือของพนักงานธนาคาร

ง. การใช้โทรศัพท์ซื้อขายสินค้า

3. ข้อใด “ไม่เกี่ยวข้อง” กับธุรกรรมทางการเงินออนไลน์

ก. Online-Banking

ข. Mobile-Banking

ค. Auto-Mobile

ง. E-Wallet

4. ลักษณะของการทำธุรกรรมออนไลน์ที่ทำออกมาในรูปแบบบล็อก (Blog) คือข้อใด

ก. สร้างเว็บพอร์ทัล

ข. สร้างเว็บเผยแพร่ข่าวสาร

ค. สร้าง Online Marketplace

ง. สร้างเว็บโปรโมทสินค้า

5. Online marketplace มีความสำคัญอย่างไรบนโลกออนไลน์
 - ก. เป็นแหล่งซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์
 - ข. การเขียนหนังสือแบบออนไลน์
 - ค. การสร้างเว็บโปรโมทสินค้า
 - ง. การสร้างเว็บขายสินค้า
6. การเขียนเนื้อหาประกอบ SEO เป็นลักษณะของการทำธุรกรรมออนไลน์ประเภทใด
 - ก. ขายบริการเกี่ยวกับการตลาดดิจิทัล
 - ข. การตลาดพันธมิตร
 - ค. การเขียน E-Book
 - ง. สร้าง Online Marketplace
7. ข้อใด”ไม่ใช่”ที่ปรึกษาออนไลน์
 - ก. ที่ปรึกษาด้านการเงิน
 - ข. ที่ปรึกษาด้านกลยุทธ์
 - ค. ที่ปรึกษาด้านทรัพยากรมนุษย์
 - ง. ผู้เชี่ยวชาญด้านไอที
8. ลักษณะการทำธุรกรรมออนไลน์ที่เราสามารถนำผลิตภัณฑ์ของผู้อื่นมาเสนอขายเรียกว่าอะไร
 - ก. การขายบริการเกี่ยวกับตลาดดิจิทัล
 - ข. การตลาดพันธมิตร
 - ค. ที่ปรึกษาออนไลน์
 - ง. การเขียน E-Book
9. ข้อแตกต่างระหว่าง E-Business และ E-Commerce คือข้อใด
 - ก. E-Business จะรวมถึงการทำธุรกิจทั้ง Offline และ Online
 - ข. E-Business เป็นการดำเนินกิจกรรมทางธุรกิจต่างๆ ในองค์กรรวมเพื่อโต้ตอบกันระหว่างลูกค้าทางธุรกิจแต่ E-Commerce จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการทำธุรกิจ
 - ค. E-Business จะต้องมีการะบวนการทำงานที่ซับซ้อนกว่า E-Commerce
 - ง. E-Business จะต้องใช้บุคลากรในการดำเนินการมากกว่า E-Commerce
10. “Cashless Society” หมายถึงอะไร
 - ก. สังคมไร้เงินสด
 - ข. สังคมที่ติดต่อสื่อสารกันแบบออนไลน์
 - ค. สังคมที่อยู่ในธุรกิจดิจิทัล
 - ง. สังคมที่ใช้เทคโนโลยีอย่างเชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 จงอธิบายคำตอบมาให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. ระบบธุรกิจดิจิทัล หมายถึง

ตอบ กระบวนการหรือขั้นตอนในการดำเนินธุรกิจโดยอาศัยเทคโนโลยีเครือข่ายที่เรียกว่าองค์กรเครือข่ายร่วมในการดำเนินงานเพื่อให้เพิ่มประสิทธิภาพของธุรกิจ

2. Cashless Society หมายถึง

ตอบ เป็นแนวคิดสังคมเศรษฐกิจที่ปราศจากการใช้เงินสด หรือ สังคมที่ไม่นิยมถือเงินสด

3. ธุรกิจดิจิทัล แบ่งได้เป็นกี่ประเภทอะไรบ้าง

ตอบ ธุรกิจดิจิทัล แบ่งได้ 4 ประเภทได้แก่

1. ธุรกิจพื้นฐาน
2. ธุรกิจแบบระดับกลาง
3. ธุรกิจระดับสูง
4. ธุรกิจระบบขั้นสูงมาก

4. E-Wallet หมายถึง

ตอบ E-wallet หรือกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งจะเป็นรูปแบบของ Application โดยที่สามารถเติมเงินด้วยการโอนเงินเข้าไปใน กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีความปลอดภัยสูงเพื่อใช้ในการทำธุรกรรมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะใช้ซื้อปิ้งสินค้าออนไลน์ จ่ายแทนเงินสดตามห้างร้านโดยการสแกน QR code หรือ Barcode เป็นต้น จะได้เหมือนพกกระเป๋าเงินไว้ในแอปบนมือถือก็ว่าได้ ยกตัวอย่าง E-wallet เช่น Rabbit LINE Pay หรือ Samsung Pay

5. จงบอกประโยชน์ของ E-wallet และ Internet Banking มา 6 ข้อ

- ตอบ**
1. เป็นช่องทางการชำระเงินที่สะดวกสบาย ไม่ต้องเดินทางไปธนาคารหรือตู้ ATM ก็สามารถตัดเงินจ่ายค่าสินค้าได้ทันทีเพียงแค่มีสมาร์ตโฟนและอินเทอร์เน็ตก็สามารถใช้งานได้แล้ว
 2. ทำธุรกรรมอื่นๆ บนโทรศัพท์มือถือได้ทุกที่ ทุกเวลา
 3. ไม่เสียค่าธรรมเนียมในการโอนเงินระหว่างธนาคารเดียวกัน เช่น การโอนเงิน ถึงแม้จะเป็นการโอนข้ามเขตหรือข้ามจังหวัดก็ไม่เสียค่าธรรมเนียม แต่ถ้าไปทำธุรกรรมผ่านเคาเตอร์ธนาคารหรือตู้ ATM ก็จะมีค่าธรรมเนียมอย่างน้อย 10 บาทต่อรายการ
 4. เช็คยอดเงินผ่านระบบออนไลน์ได้ง่าย สำหรับใครที่เปิดร้านค้าออนไลน์ก็จะเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่เพิ่มความความสะดวกสบายไม่ต้องไปรอเข้าคิวนานๆอีกต่อไป
 5. ลดปัญหาเรื่องโจรกรรมการเสี่ยงจากการถือเงินสด
 6. เพิ่มประสิทธิภาพด้านการบริหารการเงิน แบบReal Time

6. จงอธิบายความหมายของ Online Marketplace

ตอบ แหล่งซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ซื้อและผู้ขายได้มาติดต่อพบปะซื้อขายกันบนเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์กลาง เพื่อแลกเปลี่ยนสินค้าบนโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันนี้มีหลายเว็บไซต์มาก เพราะการทำธุรกิจแบบ Online Marketplace ถือเป็นการทำธุรกิจที่สะดวกสบาย ไม่จำเป็นต้องมีเวลาหรือมีต้นทุนมากก็สามารถทำได้ การติดต่อพูดคุยก็สามารถทำได้อย่างรวดเร็ว แทบจะไม่มีข้อจำกัดในการซื้อขาย จึงทำให้การสร้าง Online Marketplace สามารถสร้างรายได้ได้อย่างแน่นอน

7. การตลาดพันธมิตร หมายถึง

ตอบ การจะเริ่มต้นธุรกิจด้วยตัวเองทั้งหมดอาจดูยุ่งยาก และต้องลงทุนมาก ดังนั้นการใช้การตลาดพันธมิตรเป็นทางออกที่ดีที่สุด เพราะสามารถนำผลิตภัณฑ์ของผู้อื่นมาเสนอขายด้วยตัวเราเอง

8. SEO (Search Engine Optimization) หมายถึง

ตอบ การจัดทำปรับปรุงเว็บไซต์หรือเว็บเพจเพื่อให้ติดอันดับต้นๆ ในหน้าผลการค้นหาของเสิร์ชเอนจิน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้ค้นเจอเว็บไซต์และเพิ่มผู้เข้าชมเว็บไซต์จะทำให้มีโอกาสขายสินค้าได้มากขึ้น

9. ยกตัวอย่างรูปแบบของธุรกิจออนไลน์มา 6 รูปแบบ

- ตอบ**
1. Website ขายสินค้า
 2. Website เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์
 3. Website ข่าวสารในวงเฉพาะ หรือเล่าเรื่องแบบมีหัวข้อ (Theme)
 4. Blog เพื่อการ รีวิว และโปรโมทสินค้า
 5. สร้าง Marketplace
 6. เป็นส่วนหนึ่งของ Marketplace

10. Phishing (ฟิชซิง) หมายถึง

ตอบ คำที่ใช้เรียกเทคนิคการหลอกลวงโดยใช้อีเมลหรือหน้าเว็บไซต์ปลอมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล เช่น ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน หรือข้อมูลส่วนบุคคลอื่น ๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการเข้าถึงระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือสร้างความเสียหายในด้านอื่น ๆ เช่น ด้านการเงิน เป็นต้น

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 4

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. ข้อใดถูกต้องที่สุดของความหมาย สื่อสังคมออนไลน์
 - ก. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการขายออนไลน์
 - ข. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ใช้ในการโปรโมทสินค้า
 - ค. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การที่มนุษย์เชื่อมโยงถึงกันสื่อสารถึงกันด้วยระบบ Internet
 - ง. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม
2. เว็บไซต์ที่บันทึกเรื่องราวมีเนื้อหาน่าสนใจหลากหลายมีความน่าเชื่อถือให้ความรู้ต่อเนื่องเราสามารถเป็นผู้เขียนหรือเป็นเจ้าของเรื่องราวที่น่าเสนอให้ เป็นคุณสมบัติของสื่อสังคมออนไลน์ประเภทใด
 - ก. WebSite
 - ข. Webboard
 - ค. Webblog
 - ง. ถูกทุกข้อ
3. การโพสบน Micro Blogging จำกัดจำนวนตัวอักษรไว้เท่าไร
 - ก. 100 ตัวอักษร
 - ข. 120 ตัวอักษร
 - ค. 140 ตัวอักษร
 - ง. 180 ตัวอักษร
4. บุคคลที่สามารถเขียนความรู้ต่างๆบน wikis ได้คือผู้ใด
 - ก. บุคคลทั่วไป
 - ข. ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านต่างๆ
 - ค. นักวิชาการ
 - ง. ถูกทั้งข้อ ข และ ค
5. การพูดเล่าเรื่องสนทนาเรื่องต่างๆ ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตเรียกว่าอะไร
 - ก. Virtual worlds
 - ข. Crowd Sourcing
 - ค. Podcasting
 - ง. Discuss/Review/Opinion

6. ข้อดีของสื่อสังคมออนไลน์คือข้อใด
 - ก. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น
 - ข. ประหยัดในการซื้ออุปกรณ์
 - ค. มีเพื่อนบนโลกออนไลน์จำนวนมากไม่จำกัด
 - ง. รอบรู้เรื่องราวต่างๆทันต่อเหตุการณ์
7. ข้อควรระวังในการเข้าไปเล่น Social Network คือ
 - ก. ต้องใส่แว่นตาเพื่อกรองแสงจากหน้าจอ
 - ข. นำรูปภาพจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเรียนการสอนได้โดยไม่ขออนุญาต
 - ค. ตรวจสอบข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกบนเว็บไซต์
 - ง. ใช้ความระมัดระวังในการเข้าไปพูดคุยกับเพื่อนๆออนไลน์
8. ข้อใด “ไม่ใช่” ขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย
 - ก. เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม
 - ข. เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย
 - ค. เป็นสื่อแห่งการสร้างความสัมพันธ์ภาพข้ามมิติ
 - ง. ถูกทุกข้อ
9. ความหมายของ “Web 2.0” คือข้อใด
 - ก. Social Network ที่อยู่เหนือการใช้งานของซอฟต์แวร์โดยไม่ยึดติดกับระบบคอมพิวเตอร์
 - ข. เป็นลักษณะของการให้บริการอ่านอย่างเดียวโดยรวมไปถึงความแบ่งปันข้อมูลที่ยุ่งยาก
 - ค. ไม่สามารถสร้างปรากฏการณ์แบบปากต่อปากจากการแนะนำใน Blog
 - ง. ต่อยอดข้อมูลต่างๆ รวมถึงการคัดกรองข้อมูลได้จำกัด
10. ข้อดีของ Network Communities คือ
 - ก. สร้างความเชื่อมั่นของคนในสังคมออนไลน์
 - ข. สร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายได้ทุกที่
 - ค. ก่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพแห่งความเป็นมิตร
 - ง. ถูกทุกข้อ

ตอนที่ 2 จงอธิบายคำตอบให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. สังคมออนไลน์ หมายถึง

ตอบ สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกัน ในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-GenerateContent: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

2. Social Network แบ่งเป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง

ตอบ Social Network แบ่งเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network)
2. สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network)
3. ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network)
4. เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network)
5. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer : P2P)

3. ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีกี่กลุ่ม

ตอบ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มี 10 กลุ่ม ได้แก่

1. เว็บบล็อก
2. Social Network
3. Micro Blogging
4. Online Video
5. Photo Sharing
6. wikis
7. Virtual World
8. Crowd Sourcing
9. Podcasting
10. Discuss/Review/Opiukion

4. ยกตัวอย่างข้อดีของสื่อสังคมออนไลน์มา 5 ข้อ

- ตอบ**
1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้
 2. เป็นคลังข้อมูลขนาดย่อม
 3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร
 4. เป็นสื่อในทางการนำเสนอผลงานของตนเอง
 5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา

5. ยกตัวอย่างสิ่งที่ควรระวังของสื่อสังคมออนไลน์

- ตอบ**
1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป
 2. อาจโดนหลอกหลวงผ่านอินเทอร์เน็ต
 3. เป็นช่องทางให้ถูกละเมิดลิขสิทธิ์
 4. ใช้วิจารณ์งานในการเสพข่าวสาร
 5. อย่าแสดงความรู้สึกทุกอย่างลงบนโลกโซเชียล

6. สื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Internet) หมายถึง

ตอบ สื่อ Social Media ก่อให้เกิด ปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ ผ่านสื่อเทคโนโลยี ที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบันได้แก่ การสร้างสัมพันธภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น และการสร้างเครือข่ายด้านอาชีพ หรือการค้าพาณิชย์ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีพัฒนาการก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว และกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

7. สื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) คือ

ตอบ ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่า รวดเร็วกว่า และสร้างความเชื่อมั่นได้มากกว่า ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกม นักวิชาชีพ หรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่วไป ที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ ทุกหนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนบ้าน คณะทำงาน หรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน/โรงเรียน ก่อให้เกิดสัมพันธภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media

8. ขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย หมายถึง

ตอบ ปัจจุบันผู้ใช้สื่อออนไลน์ในการแบ่งปันแลกเปลี่ยนข่าวสารโดยมีเครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อให้เกิดยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดนมีการดำเนินชีวิตทั้งในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริงและสังคมแห่งโลกเสมือนจริงโดยเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะที่สมาชิกทุกคนทุกเพศทุกวัยทุกเชื้อชาติ ทุกศาสนาได้เข้ามาใช้แข่งขันเรื่องราวต่าง ๆ ได้จึงจำเป็นที่จะต้องมาทราบถึงขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดียได้อย่างถูกต้อง

9. ยกตัวอย่างเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันสังคมออนไลน์มา 5 อย่าง

- ตอบ**
1. Line App
 2. Facebook Messenger
 3. WhatsApp
 4. Instagram
 5. Zoom

10. ยกตัวอย่าง Social Network ประเภทประสบการณ์เสมือนจริง มา 2 อย่าง

- ตอบ**
1. Audition
 2. The Sims 4

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 5

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง ธุรกิจดิจิทัลโมบาย

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. การทำกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับธุรกรรมทางการเงินโดยผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เรียกว่า

ก. ดิจิทัลโมบาย

ข. ดิจิทัล สมาร์ทโฟน

ค. ดิจิทัล มาร์เก็ตติ้ง

ง. ดิจิทัล ออนไลน์

2. ข้อดีของการทำเว็บเพื่อเปิดร้านออนไลน์คือข้อใด

ก. เปิดให้บริการ 24 ชม.

ข. ประหยัดค่าใช้จ่าย

ค. ปรับแต่ง SEO คือทำเว็บให้ติดอันดับต้นๆ ในการค้นหา

ง. ถูกทุกข้อ

3. สื่อสังคมออนไลน์ใดที่มีสมาชิกจำนวนมากที่สุดในโลก

ก. Twitter

ข. Instagram

ค. youtube

ง. Facebook

4. การนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ออนไลน์คือข้อใดไม่ควรมีบนหน้า Page

ก. Text

ข. Video

ค. Multimedia

ง. Comment

5. Application ใดที่มีการเปลี่ยนแปลงอัลกอริทึมเสมอจึงมีสมาชิกเข้าชมจำนวนมาก

ก. Google

ข. Facebook

ค. Youtube

ง. Line

6. Mobile Marketing หมายถึง
- ก. การทำธุรกิจผ่านสมาร์ทโฟน
 - ข. การทำธุรกรรมบนโทรศัพท์มือถือ
 - ค. การสื่อสารผ่านสมาร์ทโฟน
 - ง. การใช้มือถือเล่นเกมส์
7. อาชีพใด “ไม่ใช่” อาชีพออนไลน์
- ก. เปิดร้านค้าออนไลน์
 - ข. หารายได้จากการถ่ายภาพสวยๆ
 - ค. กวด Application ต่างๆ
 - ง. เขียนบทความขาย
8. Market place ที่รับลงสินค้าออนไลน์ที่เป็นของคนไทยคือข้อใด
- ก. Lazada
 - ข. Shopee
 - ค. Kaidee
 - ง. Inwshop
9. การที่ผู้บริโภคต้องการขายรถยนต์ของตนเองให้ผู้บริโภคที่สนใจ คือข้อใด
- ก. C2B
 - ข. B2B
 - ค. C2C
 - ง. B2C
10. เว็บไซต์ที่ให้ลงขายสินค้าฟรีไม่คิดค่าบริการของประเทศไทย คือข้อใด
- ก. Pantipmarket.com
 - ข. Kaidee.com
 - ค. Lazada.com
 - ง. Shopee.com

ตอนที่ 2 จงอธิบายคำตอบให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. ธุรกิจดิจิทัลโมบาย หมายถึง

ตอบ การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับธุรกรรมหรือการเงินโดยผ่านเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือค้าขายตามระบบแนวคิดของระบบการค้าอิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ที่ใช้อุปกรณ์พกพาไร้สายเป็นเครื่องมือในการสั่งซื้อและขายสินค้าต่างๆ ทั้งสินค้าที่เป็นรูปธรรมหรือนามธรรม รวมทั้งการรับ-ส่งอีเมล เพราะโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่สามารถพกพาไปได้ทุกที่ไปไม่จำกัดทำให้ตลาดการค้าออนไลน์หรือการทำธุรกรรมเชิงพาณิชย์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่สะดวกสบายไม่มีจำกัด

2. ธุรกิจดิจิทัลโมบาย มีกี่ขั้นตอน คืออะไรบ้าง

ตอบ ธุรกิจดิจิทัลโมบาย มี 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. สร้างเว็บไซต์เพื่อเปิดร้านบนโลกออนไลน์
2. เชื่อมโยงร้านค้าออนไลน์เข้ากับ Social Media
3. สร้างกิจกรรมและเรื่องราวให้ลูกค้าติดตาม
4. โปรโมทลงโฆษณาผ่านช่องทางต่างๆ
5. วิเคราะห์และปรับปรุง

3. ยกตัวอย่างแอปพลิเคชันที่ใช้ทำธุรกิจบน Smart Phone มา 5 ชื่อ

- ตอบ**
1. Lazada
 2. Shopee
 3. Alibaba
 4. eBay
 5. KAIDEE

4. Mobile Marketing หมายถึง

ตอบ การทำธุรกิจผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งไม่เพียงแต่จะใช้งบประมาณอันน้อยนิดในการดำเนินธุรกิจเพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นการทำตลาดที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง สามารถส่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ไปยังลูกค้าที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ภายในระยะเวลาอันสั้น และยังมีความสะดวกในการดำเนินงาน เพราะไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนเวลาใดก็สามารถดำเนินธุรกิจได้ด้วยโทรศัพท์มือถือเพียงเครื่องเดียว

5. ประโยชน์ของ Mobile Marketing ในการดำเนินธุรกิจ มีอะไรบ้าง

- ตอบ**
1. เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว
 2. ใช้เงินลงทุนน้อย
 3. ลูกค้าจะได้รับข้อมูลโดยตรง
 4. เลือกการทำตลาดได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย
 5. เห็นผลตอบรับได้อย่างชัดเจน

6. ยกตัวอย่างการหารายได้บน Smart Phone มา 5 ข้อ

- ตอบ
1. เปิดร้านค้าออนไลน์
 2. หารายได้จากการถ่ายภาพสวยๆ
 3. อัปเดตคลิป Youtube
 4. ดิวเตอร์ออนไลน์
 5. รับจ้างออนไลน์

7. จงบอกสิ่งที่ต้องเตรียมในการทำธุรกิจออนไลน์บน Smart Phone

- ตอบ
1. ชื่อร้าน
 2. สินค้า
 3. เงินทุน
 4. จุดยืนของร้าน
 5. ช่องทางการจัดจำหน่าย
 6. แผนการตลาด
 7. ช่องทางการชำระเงิน
 8. ความอดทนและมุ่งมั่น
 9. เวลา

8. บอกข้อดีของการทำธุรกิจดิจิทัล ประเภทร้านค้าออนไลน์ มา 5 ข้อ

- ตอบ
1. ทำงานแทนพนักงานขายได้ โดยสามารถทำการค้าแบบอัตโนมัติ ได้อย่างรวดเร็ว
 2. เปิดหน้าร้านขายของ ให้คนทั่วโลกได้เข้ามาเยี่ยมชม และเปิดขายได้ทุกวันโดยไม่มีวันหยุดตลอด 24 ชั่วโมง เช่น การขายโดยใช้ระบบ Shopping Cart ทำให้ลูกค้าสามารถสั่งซื้อสินค้าได้เอง ตลอดเวลาผ่านเว็บไซต์
 3. เก็บเงิน และนำฝาก เข้าบัญชีได้โดยอัตโนมัติ
 4. ประหยัดค่าใช้จ่าย ในการจัดพิมพ์แคตาล็อก (กระดาษ) ออกมาเป็นเล่ม ๆ และไม่ต้องมาเสียเงิน และเวลาในการจัดส่งให้ลูกค้าทางไปรษณีย์
 5. ทำหน้าที่ทั้งหน้าร้าน (Showroom) หรือบูท (Booth) แสดงสินค้าที่มีคนทั่วโลกมองเห็น ไม่ต้องเสียค่าเครื่องบิน ไปออกงานแสดงสินค้าในต่างประเทศ

9. ยกตัวอย่างเว็บไซต์ขายของออนไลน์ มา 3 เว็บไซต์

- ตอบ
1. Pantipmarket
 2. Kaidee
 3. Shopee

10. Paypal คืออะไร

ตอบ เป็นแพลตฟอร์มการชำระเงินที่มีเว็บไซต์และแอปโทรศัพท์ ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานสามารถทำการชำระเงินผ่านการโอนเงินออนไลน์ ลูกค้า Paypal สามารถสร้างบัญชีและเชื่อมต่อกับบัญชีเงินฝาก บัตรเครดิต หรือทั้งสองอย่าง

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 6

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ
(คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. ร່องรอยการเคลื่อนไหวในการท่องเว็บไซต์ของเราจะเรียกว่าอะไร

ก. รอยเท้าออนไลน์

ข. รอยเท้าดิจิทัล

ค. รอยเท้าบน Smart Phone

ง. รอยเท้าบนอินเทอร์เน็ต

2. ข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ต

ก. เชื้อคำโฆษณาชวนเชื่อบนอินเทอร์เน็ต

ข. ทำไฟล์เสียงรั่วไหล

ค. เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว

ง. ส่งหลักฐานส่วนตัวผ่านระบบออนไลน์

3. ระบบความปลอดภัยในโลกดิจิทัลคือ ข้อใด

ก. Cyber Security

ข. Digital Security

ค. On-line Security

ง. Off-line Security

4. การสร้างวิดีโอปลอมแปลงเป็นบุคคลอื่นๆ โดย AI คือข้อใด

ก. Deepfake

ข. Beyon Fake New

ค. Cyber Sovereignty

ง. The New Nomal in cybersecurity

5. กระบวนการล้างสมองโดยการสร้างภาพการต่อต้านลบของบุคคลที่โจมตีเป็นระยะเวลานานต่อเนื่องจนเกิดความเชื่อ คือข้อใด
- ก. Deepfake
 - ข. **Beyon Fake New**
 - ค. Cyber Sovereignty
 - ง. The New Nomal in cybersecurity
6. อธิปไตยไซเบอร์ที่อาจลุกลามไปถึงความมั่นคงปลอดภัยของประเทศในระยะยาว คือข้อใด
- ก. Deepfake
 - ข. Beyon Fake New
 - ค. **Cyber Sovereignty**
 - ง. The New Nomal in cybersecurity
7. ปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการจัดการระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลคือข้อใด
- ก. Hardware
 - ข. **Software**
 - ค. Pleploware
 - ง. Mediaware
8. อุปสรรคที่ต้องคำนึงถึงในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยข้อมูลคือข้อใด
- ก. ความไม่สะดวกของผู้ดูแลระบบ
 - ข. บุคลากรส่วนใหญ่ขาดความรู้และไม่ใส่ใจ
 - ค. มีจรรยาบรรณความเชื่อวชาญในการเจาะข้อมูล
 - ง. **ถูกทุกข้อ**
9. ยุคไซเบอร์ไม่มี “เทคโนโลยี” ไตเกิดขึ้นบน Internet
- ก. Social
 - ข. mobile
 - ค. Cloud
 - ง. **ถูกทุกข้อ**
10. เทคโนโลยีที่อยู่ในยุคไซเบอร์ “S-M-C-I” ตัว “I” หมายถึงข้อใด
- ก. **Big Data**
 - ข. Internet
 - ค. Insize
 - ง. Bigbank

5. อธิบายลักษณะของการหลอกลวงบนอินเทอร์เน็ต

- ตอบ**
1. อีเมลหลอก (phishing) เป็นภัยทางอินเทอร์เน็ตประเภทหนึ่ง เป็นการหลอกลวงโดยสร้างอีเมลหรือหน้าเว็บปลอมขึ้นมา เพื่อพยายามหลอกลวงให้ผู้ใช้งานหลงเชื่อว่าเป็นเว็บไซต์อื่น โดยมีจุดประสงค์เพื่อหวังผลให้ผู้ใช้งานเกิดความสับสนขึ้นในการทำธุรกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ และเมื่อผู้ใช้งานเกิดการหลงเชื่อทำธุรกรรมใด ๆ ที่สำคัญบนเว็บไซต์ปลอมเหล่านี้ ข้อมูลต่าง ๆ ของผู้ใช้งานก็จะถูกเก็บไว้อยู่ในฐานข้อมูลของเว็บไซต์ปลอมเหล่านี้ ทำให้ข้อมูลของผู้ใช้งานถูกแฮกข้อมูล หรือนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต และเกิดความเสียหายขึ้นนั่นเอง
 2. การต้มตุ๋นผ่านอินเทอร์เน็ต จะเห็นว่ามีข่าวเกี่ยวกับการต้มตุ๋นผ่านอินเทอร์เน็ตค่อนข้างมาก มีการทำงานเป็นทีม ทำให้ผู้ที่เป็เหยื่อหลงเชื่อ ทำการโอนเงินโดยเข้าใจผิด หรือเป็นเพราะความโลภ คิดว่าจะได้ผลตอบแทนที่สูง เป็นต้น

6. บอกวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อบนอินเทอร์เน็ต

- ตอบ**
1. เมื่อได้รับอีเมลข้อความแปลก ๆ ให้วิเคราะห์ข้อความที่ส่งมา หากเป็นการเชิญชวนให้ร่วมลงทุนหรือเสนอช่องทางรวย ให้สันนิษฐานได้เลยว่า หลอกลวงแน่นอน เพราะไม่มีบริษัทไหนที่จะเชิญลงทุนผ่านอีเมล
 2. ไม่ตอบกลับอีเมลแปลก ๆ ที่ไม่รู้จัก
 3. ติดตั้งโปรแกรมต้านไวรัสและ Firewall ซึ่งสามารถป้องกันการรับอีเมลที่ไม่พึงประสงค์หรือการสื่อสารจากผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาต การติดตั้งโปรแกรมปรับปรุงช่องโหว่ (patch) ก็สามารถป้องกันผู้ลักลอบ (hacker) หรือผู้ส่งอีเมลปลอมได้
 4. ป้องกัน Spyware ที่จะเข้ามาฝังตัว ทำความผิดปกติให้กับเครื่อง หรือเจาะรหัสผ่าน ต่าง ๆ โปรแกรมเหล่านี้แอบเข้ามาง่ายมาก บางครั้งการเข้าเว็บบางแห่งก็ติดโปรแกรมไม่พึงประสงค์แฝงตัวเข้ามาด้วย
 5. พยายามขอคำปรึกษาจากคนรอบข้าง และเมื่อคนรอบข้างพยายามเตือนก็ขอให้รับฟัง

7. อธิบายระบบความปลอดภัยในโลกดิจิทัล

- ตอบ** ระบบปฏิบัติการที่ได้มาตรฐานและมีประสิทธิภาพรวมถึงมีบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้าน Security ก็จะสามารถลดความเสี่ยงหลักเสี่ยงและป้องกันองค์กรจากภัยคุกคามต่างๆ ผู้บริหารองค์กรควรตระหนักและรู้เท่าทันภัยร้ายนี้ถ้าไม่อย่างนั้นและองค์กรจะถูกทำลายและเกิดการสูญเสียอย่างมากมาย

8. ยกตัวอย่างสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงในการรักษาความปลอดภัยของธุรกรรมดิจิทัล

ตอบ 1. ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น

2. ภาระงานของผู้ดูแลระบบมากขึ้น

3. เพิ่มความซับซ้อนของระบบให้มีความมั่นคงปลอดภัย

4. บุคลากรขาดความใส่ใจในเรื่องความมั่นคงปลอดภัย

5. มิฉฉฉฉมีความเชี่ยวชาญในการโจมตีหรือเจาะข้อมูล

9. Beyond Fake News หมายถึง

ตอบ เป็นกระบวนการล้างสมอง (Brainwash) โดยการสร้างข่าวจริง (Real News) ที่ทำได้อย่างแยบยล ลึกซึ้ง โดยมุ่งเป้าโจมตีเป้าหมายโดยอ้อม และอาจไม่สามารถเอาผิดทางกฎหมายจากผู้กระทำได้ โดยเฉพาะในกรณีที่ผู้กระทำอยู่ในต่างประเทศ การเอาข่าวจริงหรือ Real News ที่อิงจากเรื่องจริงมีการรวบรวมสถิติ หรืออินโฟกราฟฟิกจริงน่าเชื่อถือมาใช้ปูพรมต่อเนื่องจนมีฝ่ายได้ประโยชน์ในวันหนึ่งเพราะ ชาวออนไลน์ปักใจเชื่อว่าอีกฝ่ายไม่ดีหรือคล้อยตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้เป็นภัยที่น่ากลัวกว่าข่าวปลอมโดยเปรียบเทียบได้ว่าเป็นกระบวนการล้างสมอง (Brainwash) โดยทำการสร้างภาพการ์ตูน หรืออินโฟกราฟฟิก ด้านลบของบุคคล หรือสถาบันใดสถาบันหนึ่งขึ้นมามากอย่างต่อเนื่อง และเผยแพร่ออกไปเป็นระยะๆ ในเวลายาวนาน เพื่อตอกย้ำ ด้านลบของบุคคลหรือสถาบันนั้น มีเป้าหมายให้คนที่ได้เห็นภาพการ์ตูน หรืออินโฟกราฟฟิก เกิดความเชื่อที่เลวร้ายที่ละน้อยสะสมไปเรื่อยๆ จนกระทั่งเป็นความเชื่ออย่างถาวร

10. จงบอกวิธีการปฏิบัติตามหลักการเพื่อรักษาความปลอดภัย 5 วิธี

ตอบ 1. อย่าหลงเชื่อคนที่คุยผ่าน Internet 100%

2. มีสติมีเหตุผลอะไรดีเกินไปใช้วิจารณญาณ

3. อย่าใช้กล้องในการ Chat Online

4. เก็บข้อมูลส่วนตัวให้ดีที่สุด ตั้งค่าความปลอดภัยกับเว็บไซต์

5. หากสงสัยว่าอาจถูกหลอกให้แชร์ข้อมูลให้เพื่อนหรือญาติได้รับรู้

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 7

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง กฎหมายและจริยธรรมการทำธุรกรรม

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. พรบ. การใช้คอมพิวเตอร์มีผลบังคับใช้เมื่อใด

ก. 27 พฤษภาคม 2562

ข. 28 พฤษภาคม 2562

ค. 27 มิถุนายน 2562

ง. 27 มิถุนายน 2562

2. คณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติมีคำย่อเรียกว่าอย่างไร

ก. กศม.

ข. กชม.

ค. กมช.

ง. กมช.

3. “กมช” ผู้ใดประธานคณะกรรมการ

ก. นายกรัฐมนตรี

ข. รัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหม

ค. รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัล

ง. เลขาธิการสภาความมั่นคงแห่งชาติ

4. ข้อใด “ไม่ใช่” จริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์

ก. การเข้าถึงข้อมูล

ข. ความเป็นส่วนตัว

ค. ความถูกต้องแม่นยำ

ง. ความรับผิดชอบต่อสังคม

5. ไม่เปิดเผยเป็นผู้ร่วมงานคือข้อใด

ก. ไม่ปิดบังข้อมูลบริษัท

ข. บริหารงานอย่างซื่อสัตย์

ค. ไม่ทุจริตคอร์รัปชัน

ง. ทุกข้อถูกข้อ

6. ไม่ก่อให้เกิดมลภาวะ ไม่ทำให้น้ำเสีย ไม่ทำให้อากาศเป็นพิษถือว่าเป็นการไม่เบียดเบียนสิ่งใด
 - ก. ไม่เบียดเบียนสังคม
 - ข. ไม่เบียดเบียนราชการ
 - ค. ไม่เบียดเบียนผู้ร่วมงาน
 - ง. **ไม่เบียดเบียนสิ่งมีชีวิต**
7. ข้อใดคือคุณธรรมจริยธรรมในการทำธุรกิจดิจิทัล
 - ก. **ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญา**
 - ข. ไม่บิดเบือนความถูกต้องของข้อมูล
 - ค. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
 - ง. ไม่มีข้อถูกต้อง
8. ข้อใด “ไม่ใช่” จริยธรรม 10 ข้อในการทำธุรกิจออนไลน์
 - ก. เก็บรักษาข้อมูลส่วนตัวไว้เป็นความลับ
 - ข. ตรวจสอบสินค้าและพัฒนาปรับปรุงให้มีคุณภาพอยู่เสมอ
 - ค. **จัดส่งสินค้าให้ถึงมือลูกค้า**
 - ง. ระบุรายละเอียดของสินค้าให้ชัดเจน
9. โปรแกรม Keylogger มีคุณสมบัติอย่างไร
 - ก. **เป็นโปรแกรมที่คอยดักจับการทำงานต่างๆบนคีย์บอร์ด**
 - ข. เป็นโปรแกรมจำลองการทำงานของคีย์บอร์ด
 - ค. เป็นโปรแกรมตรวจจับการเข้ามาโจมตีระบบข้อมูล
 - ง. เป็นโปรแกรมส่งเสริมการป้องกันจริยธรรม
10. แนวปฏิบัติในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย คือข้อใด
 - ก. ป้องกันไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของไวรัส
 - ข. อัปเดตคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์สม่ำเสมอ
 - ค. ติดตั้งโปรแกรมป้องกันมัลแวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ง. **ถูกทุกข้อ**

ตอนที่ 2 จงอธิบายคำตอบให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ หมายถึง

ตอบ เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ราชกิจจานุเบกษาได้เผยแพร่พระราชบัญญัติ 2 ฉบับที่เกี่ยวข้องกับด้านดิจิทัลโดยตรง ได้แก่ พระราชบัญญัติการรักษาความปลอดภัยมั่นคงไซเบอร์ พ.ศ. 2562 และพระราชบัญญัติข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ซึ่ง พ.ร.บ. ทั้งสองจะมีผลบังคับใช้วันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2562

2. กมช คืออะไร มีหน้าที่อะไร

ตอบ คณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ หรือ “กมช.” (National Cyber Security Committee : NCSC) มีหน้าที่กำหนดนโยบายด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์

3. การรับมือภัยคุกคามทางไซเบอร์ แบ่งเป็นกี่ระดับ อะไรบ้าง

ตอบ การรับมือภัยคุกคามทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่

1. ระดับไม่ร้ายแรง หมายถึงมีความเสี่ยงอย่างมีนัยยะสำคัญจนถึงทำให้โครงสร้างพื้นฐานและบริการของภาครัฐด้อยประสิทธิภาพ
2. ระดับร้ายแรง หมายถึงภัยคุกคามที่โจมตียังระบบคอมพิวเตอร์อันทำให้โครงสร้างสารสนเทศได้รับความเสียหายจนไม่อาจใช้งานได้ ซึ่งกระทบทั้งบริการของรัฐ ความมั่นคง ไปจนถึงการกระทบความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
3. ระดับวิกฤติ หมายถึงภัยคุกคามที่ส่งผลต่อโครงสร้างสำคัญเป็นวงกว้าง ทำให้ล้มเหลวทั้งระบบจนรัฐไม่สามารถควบคุมการทำงานส่วนกลางของระบบคอมพิวเตอร์ได้ หรือเป็นภัยคุกคามที่กระทบต่อความสงบเรียบร้อยของประชาชนหรือความมั่นคงของรัฐหรือทำให้ประเทศตกอยู่ในภาวะคับขัน

4. จริยธรรมในการทำธุรกิจออนไลน์ คืออะไร

ตอบ การทำธุรกิจออนไลน์ไม่ใช่เพียงการก้าวตามเทคโนโลยีเท่านั้นแต่ต้องมีความรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากกระบวนการผลิตและการให้บริการด้วย เพราะถ้าเปรียบเทคโนโลยีเป็นตัวช่วยที่ทำให้เกิดช่องทางใหม่ๆ ในการทำธุรกิจ การมีจริยธรรม ในการทำธุรกิจบนสื่อดิจิทัลธุรกิจก็คือกลไกสำคัญที่ทำให้ธุรกิจดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ส่งผลดีต่อผู้ซื้อและผู้ขาย การทำธุรกิจออนไลน์หรือธุรกิจทาง e-commerce ซึ่งมีการทำธุรกิจประเภทนี้กันอย่างแพร่หลาย ทำให้เกิดผลทั้งด้านบวกและด้านลบในการแสวงหาผลประโยชน์จากการทำธุรกิจออนไลน์ ดังนั้นการหาประโยชน์จากทางใดทางหนึ่ง จึงต้องเกี่ยวข้องกับการมีจรรยาบรรณและจริยธรรมซึ่งการมีจรรยาบรรณและจริยธรรมนี้เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องมีการปลูกฝังให้กับผู้ที่ประกอบธุรกิจออนไลน์ เพื่อให้ผู้ประกอบการเหล่านี้มีการทำธุรกิจที่แสวงหาประโยชน์อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ มิใช่จะหาประโยชน์ที่มีขอบอย่างเดียว

5. จงยกตัวอย่างการดำเนินงานธุรกิจอย่างมีจริยธรรมที่สำคัญ

- ตอบ
1. ไม่เบียดเบียนลูกค้า
 2. ไม่เบียดเบียนผู้จัดส่งวัตถุดิบ
 3. ไม่เบียดเบียนพนักงาน
 4. ไม่เบียดเบียนผู้ถือหุ้น
 5. ไม่เบียดเบียนผู้ร่วมงาน

6. อธิบายข้อควรระวังในการทำธุรกิจดิจิทัล

ตอบ ทุกธุรกิจในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันส่งผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคและผู้ประกอบการทั้งภาครัฐและเอกชนต้องทำการปรับเปลี่ยนองค์กรให้เป็นดิจิทัลรวมถึงการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นส่งผลให้องค์กรมีความสามารถในการแข่งขันทำให้อัตราการขยายตัวทางธุรกิจเป็นไปในทิศทางที่ดีและประสบความสำเร็จแต่มีข้อควรระวังถึงสาเหตุของการล้มเหลวในการทำธุรกิจดิจิทัลอันเกิดจาก 3 ส่วนหลักๆ คือ ผู้บริหาร บุคลากรและกระบวนการ

7. ยกตัวอย่าง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ มา 3 ข้อ

- ตอบ
1. การโพสต์ด่าว่าผู้อื่น มีกฎหมายอาญาอยู่แล้ว ไม่มีข้อมูลจริง หรือถูกตัดต่อ ผู้ถูกกล่าวหา เอาผิดผู้โพสต์ได้ และมีโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท
 2. ไม่ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้ใด ไม่ว่าจะข้อความ เพลง รูปภาพ หรือวิดีโอ
 3. ส่งรูปภาพแชร์ของผู้อื่น เช่น สวัสดิ์ อวยพร ไม่ผิด ถ้าไม่เอาภาพไปใช้ในเชิงพาณิชย์ หา รายได้

8. สามารถเสริมสร้างการมีจริยธรรมในองค์กรได้อย่างไร

- ตอบ
1. ยึดถือ ปฏิบัติตามแนวทาง แนวปฏิบัติ ระเบียบ กฎเกณฑ์ตามที่กำหนด
 2. ใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม
 3. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา เช่น ใช้ซอฟต์แวร์ที่ไม่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง
 4. ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น เช่น ใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ตลอดจนการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่น
 5. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น

9. ยกตัวอย่างประโยชน์ของจริยธรรมธุรกิจ มา 3 ข้อ

- ตอบ
1. ก่อให้เกิดความมุ่งมั่นของพนักงานในองค์กร
 2. ก่อให้เกิดภาพพจน์ที่ดีต่อองค์กร
 3. ก่อให้เกิดความมั่นใจของนักลงทุน

10. ยกตัวอย่างจริยธรรมของนักธุรกิจต่อลูกค้า

- ตอบ
1. เรื่องต้นทุนและผลประโยชน์
 2. ต้องไม่ขัดกับสิทธิมนุษยชน
 3. ความเสมอภาคและยุติธรรม

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 8

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง หลักการเพิ่มประสิทธิภาพและการบริหารคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์กรในยุคดิจิทัล

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. ความหมายของการพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานคือข้อใด
 - ก. ผลการทำงานที่ดีมีประโยชน์ต่อบุคคลและองค์กร
 - ข. ความสามารถและทักษะของคนในองค์กร
 - ค. การปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมความสามารถและทักษะในการทำงานของบุคลากรเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
 - ง. การทำงานให้เกิดผลดีต่อองค์กร
2. ข้อใด “ไม่ใช่” ประโยชน์ของการพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงาน
 - ก. ช่วยทำงานให้องค์กรมีความเจริญก้าวหน้า
 - ข. ช่วยทำให้องค์กรมีบุคลากรที่เก่งและมีทักษะพัฒนาการ
 - ค. ช่วยเพิ่มกลยุทธ์ในการสร้างความสำเร็จในการทำงาน
 - ง. ช่วยทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคลากรในการทำงาน
3. คำว่า “การทำงานเสร็จโดยสูญเสียเวลาและพลังงานน้อยที่สุด” ตรงกับข้อใด
 - ก. ประสิทธิภาพของบุคคล
 - ข. ประสิทธิภาพขององค์กร
 - ค. ประสิทธิภาพของภาพรวม
 - ง. ประสิทธิภาพด้านยุทธศาสตร์
4. ข้อใด “ไม่ใช่” องค์ประกอบของการพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงาน
 - ก. คุณภาพงาน
 - ข. คุณภาพคน
 - ค. ปริมาณ
 - ง. ค่าใช้จ่าย

5. องค์ประกอบของการพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานคือข้อใด

- ก. สิ่งแวดล้อมภายนอกองค์กร
- ข. สิ่งแวดล้อมภายในองค์กร
- ค. กระบวนการขององค์กร

ง. ถูกทุกข้อ

6. ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรมโดยตรงคือข้อใด

- ก. ปัจจัยด้านนโยบาย
- ข. ปัจจัยด้านการบริหาร
- ค. ปัจจัยด้านบุคคล

ง. ปัจจัยด้านเทคโนโลยี

7. ข้อใด “ไม่ใช่” เป้าหมายของการทำงานที่นับว่ามีประสิทธิภาพ

- ก. ใช้เวลาน้อยที่สุด
- ข. สูญเสียพลังงานน้อยที่สุด
- ค. ผลลัพธ์ที่ได้ที่คุณภาพและปริมาณสูงที่สุด

ง. ถูกทุกข้อ

8. โมเดลที่ใช้จัดลำดับความสำคัญของงานที่ได้รับความนิยมเรียกว่าอะไร

ก. The Eisenhower matrix

- ข. The Organize model
- ค. The Schedule model
- ง. The Delegate model

9. สิ่งที่ต้องใช้ในการวางแผนด้านเวลาให้เหมาะสมคือข้อใด

- ก. รู้ลิมิตของตนเอง
- ข. รู้เป้าหมาย

ค. รู้จักปฏิเสธ

ง. ถูกทุกข้อ

10. ข้อใด “ไม่ใช่” ประโยชน์ของการพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงาน

- ก. ช่วยเพิ่มกลยุทธ์ในการสร้างความสำเร็จในการทำงาน
- ข. ช่วยทำให้การทำงานบรรลุเป้าหมายที่วางไว้
- ค. ช่วยทำให้องค์กรมีความเจริญก้าวหน้า

ง. ช่วยให้ผู้บุคลากรทำงานสะดวกสบายมากขึ้น

ตอนที่ 2 จงอธิบายคำตอบให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. การบริหารงานคุณภาพองค์กร หมายถึง

ตอบ กระบวนการบริหารงานที่ประกอบด้วย นโยบายคุณภาพ วัตถุประสงค์ คุณภาพ การวางแผนงาน คุณภาพ ระบบการบริหารจัดการเชิงคุณภาพ ระบบการตรวจสอบหรือการประเมินผล และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า ของพนักงานและของสังคม

2. หลักการบริหารงานคุณภาพในองค์กร ประกอบด้วยอะไร

ตอบ

1. มุ่งตอบสนองความต้องการของลูกค้า
2. บริหารงานอย่างเป็นผู้นำ (Leadership)
3. การมีส่วนร่วมของพนักงาน (Involvement of people)
4. การบริหารโดยกระบวนการ (Process Approach to management)
5. การบริหารงานอย่างเป็นระบบ (System Approach to management)
6. การปรับปรุงงานอย่างต่อเนื่อง (Continual Improvement)
7. ใช้ข้อเท็จจริงเป็นพื้นฐานของการตัดสินใจ
8. สัมพันธภาพกับผู้ส่งมอบอยู่บนพื้นฐานของผลประโยชน์ร่วมกัน

3. “POSDC” หมายถึงอะไร

ตอบ

1. Planning คือ การวางแผน
2. Organizing คือ การจัดองค์การ
3. Staffing คือ การจัดสรรและบริหารบุคลากร
4. Directing คือ การดำเนินการ
5. Controlling คือ การควบคุม

4. ระบบบริหารจะเกิดประสิทธิภาพและสร้างคุณภาพได้ขึ้นอยู่กับอะไร

ตอบ กระบวนการบริการงานที่ประกอบด้วยนโยบายคุณภาพ วัตถุประสงค์คุณภาพการวางแผนงาน คุณภาพระบบการบริหารจัดการเชิงคุณภาพระบบการตรวจสอบหรือการประเมินผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าของพนักงานและสังคม

5. การพัฒนาองค์กรเข้าสู่ยุคดิจิทัล หมายถึง

ตอบ การบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพสูง ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม ผู้บริหารจะต้องรู้รอบด้านและมีทักษะขั้นสูงรวมถึงทัศนคติที่เหมาะสมกับทิศทางการพัฒนาโลกยุคใหม่เพราะเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้บริหารและพนักงานยุคใหม่จำเป็นต้องเพิ่มพูนความรู้ ทักษะความสามารถในการบริหารจัดการที่ทันสมัยมาพัฒนาองค์กร

6. แนวทางการปรับตัวเพื่อให้เข้าสู่ยุคดิจิทัล มีอะไรบ้าง

- ตอบ
1. ปรับขนาดขององค์กรให้เหมาะสม
 2. ความยืดหยุ่นของแผนการทำงานตามวิสัยทัศน์ที่วางไว้
 3. การรวมศูนย์ทรัพยากรและคนที่มีความสำคัญ
 4. วิธีการมองโอกาส
 5. บทบาทของผู้นำ

7. ขั้นตอนหากไม่อยากให้เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่ มีอะไรบ้าง

- ตอบ
1. ปรับตัว พัฒนาตนเองให้ทันนวัตกรรมใหม่ๆ อยู่เสมอ
 2. ทำงานเป็นทีม ให้ความร่วมมือในการทำงานกับทุกคน
 3. สร้างภาวะผู้นำ กล่าวพูดอย่างมีทักษะเพื่อนำเสนอแนวคิดที่มีเหตุผล
 4. พัฒนาต่อยอดประเมินและปรับปรุงทุกงานให้พัฒนาอย่างไม่สิ้นสุด

8. จงบอกวิธีการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานมา 5 ข้อ

- ตอบ
1. เริ่มวางแผนตารางเวลา
 2. เรียน ‘รู้’ ตัวเอง
 3. สภาพแวดล้อมการทำงาน
 4. สมาธิและโฟกัส
 5. ติดต่อสื่อสาร

9. สภาพแวดล้อมการทำงานมีผลต่อการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานอย่างไร

ตอบ สิ่งรบกวนมากมายอยู่ในที่ทำงานโดยที่เลือกไม่ได้ ทั้งเพื่อนร่วมงานที่พูดคุยกัน เสียงคุยโทรศัพท์ เสียงแจ้งเตือนจากโซเชียลมีเดีย หรือเสียงประกาศใดๆ ซึ่งทำให้เสียสมาธิได้ง่ายมาก ยิ่งเฉพาะตอนที่กำลังมุ่งมั่นกับงานเต็มที่ การกลับมาโฟกัสเต็มที่อีกรอบยิ่งยากขึ้นไปใหญ่ การปรับสภาพแวดล้อมโดยตัดสิ่งรบกวนจะช่วยทำให้มีสมาธิยิ่งขึ้น

10. บอกประโยชน์ของการพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงาน

- ตอบ
1. ช่วยทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนกระบวนการ
 2. ช่วยเพิ่มกลยุทธ์ในการสร้างความสำเร็จในการทำงาน
 3. ช่วยทำให้การทำงานบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ด้วยวิธีการอย่างรวดเร็ว
 4. ช่วยทำให้องค์กรมีความเจริญก้าวหน้าหรือพัฒนาสู่ความเป็นเลิศ
 5. ทำให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ ลดความสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย

แบบประเมินผลการเรียนรู้หน่วยที่ 9

จุดประสงค์ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เรื่อง อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษา

ตอนที่ 1 อ่านคำถามต่อไปนี้และทำเครื่องหมายกากบาท (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

1. อาชีพออนไลน์หมายถึงข้อใด
 - ก. การซื้อสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ต
 - ข. การทำธุรกิจทุกประเภทผ่านอินเทอร์เน็ต
 - ค. **การทำงานหรือการทำธุรกิจผ่านทางอินเทอร์เน็ต**
 - ง. การทำธุรกรรมผ่านอินเทอร์เน็ต
2. อาชีพออนไลน์ที่ทำหน้าที่ให้ติดอันดับต้นๆของการค้นหาคือข้อใด
 - ก. Online Education
 - ข. Blogger
 - ค. Podcaster
 - ง. **SEO Specialist**
3. “Marketplace” ที่ใช้สำหรับการขายสินค้าออนไลน์คือข้อใด
 - ก. www.lazada.co.th
 - ข. www.ebay.com
 - ค. www.amazon.com
 - ง. **ถูกทุกข้อ**
4. คนที่มีบุคลิกภาพเป็นคนตลกชอบเป็นดาวเด่นชอบทำวิดีโอ การทำอาชีพออนไลน์
 - ก. **youtube**
 - ข. blogger
 - ค. web designer
 - ง. SEO specialist
5. คนที่มีบุคลิกภาพชอบวางแผน ชอบวิเคราะห์คู่แข่ง เก็บรายละเอียด ควรทำอาชีพอะไร
 - ก. youtube
 - ข. blogger
 - ค. **web designer**
 - ง. SEO specialist

6. “Passion” มีความหมายอย่างไร
 - ก. ความมุ่งมั่นที่จะทำงานให้ประสบความสำเร็จ
 - ข. อุปสรรคที่เกิดขึ้นในการทำธุรกิจออนไลน์
 - ค. ลูกค้าที่มีความสนใจในสินค้าออนไลน์
 - ง. ปัญหาของการทำงานแบบSocial Network
7. “USP” มีความหมายว่าอย่างไร
 - ก. การทำให้เว็บไซต์ขึ้นอยู่เป็นอันดับต้นของการค้นหา
 - ข. การพัฒนาสินค้าและบริการของตนเองให้โดดเด่นและแตกต่างจากคู่แข่ง
 - ค. การทำเว็บให้ดูสวยงามเพื่อขายให้บริษัทที่สนใจ
 - ง. ความต้องการของผู้บริโภคที่มีต่อสินค้าออนไลน์
8. ขั้นตอนที่ 1 ในการเริ่มต้นทำธุรกิจออนไลน์คือข้อใด
 - ก. ค้นหาทักษะของตนเอง
 - ข. วิเคราะห์ตลาดและเลือกจะทำธุรกิจใด
 - ค. วางตำแหน่งทางการตลาดให้โดดเด่น
 - ง. วางแผนธุรกิจ
9. ขั้นตอนที่ 4 ในการเริ่มต้นทำธุรกิจออนไลน์คือข้อใด
 - ก. ค้นหาทักษะของตนเอง
 - ข. วิเคราะห์ตลาดและเลือกจะทำธุรกิจใด
 - ค. วางตำแหน่งทางการตลาดให้โดดเด่น
 - ง. วางแผนธุรกิจ
10. “USP” เขียนให้ถูกต้องคือข้อใด
 - ก. Use for System Online
 - ข. Unique Selling Point
 - ค. User of Customer
 - ง. United State Power

ตอนที่ 2 จงอธิบายคำตอบมาให้ถูกต้องสมบูรณ์

1. อาชีพออนไลน์ หมายถึง

ตอบ การทำงานและการทำธุรกิจผ่านทางอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะเป็นการซื้อขายสินค้าแบบทั่วๆ ไปหรือจะเป็นการขายสินค้าแบบดิจิทัลโปรดักส์ ไปจนถึงการหาลูกค้าออนไลน์การให้บริการต่างๆ ผ่านระบบออนไลน์

2. ยกตัวอย่างอาชีพออนไลน์มา 5 อาชีพ

ตอบ

1. ขายของออนไลน์ (online)
2. บล็อกเกอร์ (Blogger)
3. สร้างรายได้จากการเป็นยูทูบเบอร์ (Youtuber)
4. การเรียนการสอนออนไลน์ (Online educator)
5. เว็บดีไซน์ (Web designer)

3. ปัจจัยเริ่มต้นในการทำงานธุรกิจออนไลน์หมายถึง

ตอบ

1. ค้นหาทักษะของตนเอง
2. วิเคราะห์ตลาดและเลือกจะทำธุรกิจใด
3. วางตำแหน่งทางการตลาดและทำให้สินค้ามีความโดดเด่น
4. วางแผนธุรกิจ
5. ออกแบบและสร้างแบรนด์ให้สินค้า

4. ยกตัวอย่างข้อดีและข้อเสียของอาชีพออนไลน์

ตอบ ข้อดีของการขายของออนไลน์

1. ไม่มีหน้าร้านก็สามารถขายสินค้าได้
2. ไม่ต้องมีพนักงานขาย
3. ลงทุนน้อยไม่ต้องเช่าพื้นที่
4. บริการจัดส่งตรงถึงหน้าบ้านลูกค้า
5. เป็นตัวเลือกในการเลือกซื้อสินค้า

ข้อเสียของการขายของออนไลน์

1. มีการแข่งขันสูงในประเภทธุรกิจหรือสินค้าที่มีความนิยม
2. ความเชื่อมั่นในการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์อาจยังน้อยเมื่อเทียบกับการซื้อโดยตรง
3. สินค้าบางอย่างไม่สามารถนำมาขายออนไลน์ได้
4. ความไม่ปลอดภัยจากระบบคอมพิวเตอร์อาจทำให้ระบบชำระเงินไม่ปลอดภัย อาจเกิดจากการดูแลเว็บไซต์ไม่รอบคอบ
5. ไม่สามารถกำหนดราคาสินค้าแพงกว่าท้องตลาดได้ อาจทำให้ขายสินค้ายากขึ้น

5. จงอธิบายอาชีพออนไลน์มา 1 อย่างและบอกเหตุผล

ตอบ Web Designer ผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบเว็บไซต์ ซึ่งสำคัญมาก ในหลายบริษัทที่ทำธุรกิจทางด้านสร้างและออกแบบเว็บไซต์โดยตรง จะต้องมีพนักงานที่ทำหน้าที่ Web Design ซึ่งมีหน้าที่ในการออกแบบจัดทำเรื่องราวที่เกี่ยวกับกราฟิก สี สัน เลย์เอาท์ ของหน้าเว็บเพจทั้งหมด ตามที่ Web masterได้ทำการกำหนดทิศทางรูปแบบของเว็บไว้แล้ว หรืออาจจะนำเสนอสิ่งสร้างสรรค์ให้ Web masterพิจารณา ผู้ที่จะทำหน้าที่ Web Design ควรมีความคิดในเชิงสร้างสรรค์มีจินตนาการ สามารถใช้งานโปรแกรมประเภท กราฟิกดีไซน์ ได้อย่างคล่องตัว เช่น โปรแกรม Photo Shop, Flash เป็นต้น และเป็นCreator ที่ดี ไม่ลอกผลงานผู้อื่น หรือหากมีการนำกราฟิกจากที่อื่นมาใช้ควรให้เครดิตผู้สร้างสรรค์ แต่ในบริษัทบางแห่งอาจรวมคนเขียน Code HTML ให้ทำ Graphic ไปด้วย

6. ให้นักศึกษาออกแบบและสร้างแบรนด์ของตัวเอง



7. ให้นักศึกษาอธิบายการปรับตัวให้เข้ากับ Thailand 4.0

ตอบ เมื่อเทคโนโลยียุคดิจิทัล มีการพัฒนาโดยนำนวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของเทคโนโลยีขึ้นนั้นให้มีความสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น บุคลากรจึงต้องปรับตัวเพื่อพัฒนาตัวเองให้ทันและเปิดใจยอมรับเพื่อเรียนรู้และค้นหาแนวความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา เช่น หากองค์กรนำหุ่นยนต์เข้ามาทำงานร่วมกับคน ดังนั้นจะต้องเรียนรู้เพื่อให้สามารถทำงานกับหุ่นยนต์ได้แล้ว และต้องคิดพัฒนาเพิ่มเติมอีกว่า จะต้องทำอย่างไรเพื่อให้งานที่เกิดจากการร่วมงานระหว่างคนกับหุ่นยนต์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเรื่อยๆ

8. Online Educator หมายถึง

ตอบ การเป็นเจ้าของกิจการออนไลน์แบบที่เรียกว่า ครูสอนออนไลน์ ที่เน้นการขายสินค้า หรือสินค้าที่มาจากความรู้และประสบการณ์ของเราเอง อย่างเช่น การสร้างคอร์สเรียนออนไลน์ หรือจะเป็นการรับจ้างสอนตามสถานที่ต่างๆ เหมาะมากกับคนที่มีความรู้แน่นเป็นพิเศษและอยากจะแบ่งปันสิ่งที่รู้ให้กับคนในสังคม ยกตัวอย่างเช่น ครูสอนภาษาอังกฤษ ครูสอนดนตรี หรือจะเป็นคนที่มีสูตรขนมและอาหารอร่อยๆ แล้วอยากจะถ่ายทอดให้คนอื่นได้รู้ ไปจนถึงคนที่มีความรู้ทางด้านงานอาร์ต เช่น สอนถ่ายรูป สอนทำกราฟิก สอนทำเว็บ

9. SEO Specialist หมายถึง

ตอบ ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้าน SEO หรือ Search Engine Optimization เป็นศาสตร์ในการทำให้เว็บไซต์ติดอันดับดีๆ ของ Search Engine บน google ซึ่งโดยปกติก็จะหวังให้ติดหน้าแรกอันดับ 1-3 SEO (Search Engine Optimization) คือ การทำ Content ทำหน้าเว็บไซต์ให้ติดเสิร์ช Google ในหน้าแรกนั่นเอง ซึ่งข้อดีก็คือ ลูกค้าจะเดินเข้ามาเยี่ยมชมเว็บเราเองโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ

10. Podcaster มีลักษณะการทำงานอย่างไร

ตอบ รายการเผยแพร่เสียงบนแพลตฟอร์มออนไลน์โดยจะมีผู้ดำเนินรายการออกมาเล่าเรื่องหรือพูดคุยในเรื่องราวต่างๆ ให้อารมณ์เหมือนเราฟังวิทยุแต่ความพิเศษของ podcaster คือจะมีแนวเรื่องราวแยกเป็นตอนๆ หรือแบ่งหัวเรื่องอย่างชัดเจน เช่น การเล่าเรื่องการเริ่มต้นการทำธุรกิจอาหารทะเล เล่าเรื่องประวัติศาสตร์ของ เมืองไทย เป็นต้น