รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

รหัสวิชา 3653703 **ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย)** เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ

(ภาษาอังกฤษ) MULTIMEDIA TECHNOLOGY IN BUSINESS

อาจารย์ผู้สอน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชวาลิน เนียมสอน

คำนำ

รายละเอียดรายวิชา 3653703 เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ (Multimedia Technology in Business)เป็นการจัดทำรายละเอียดประกอบการเรียนการสอนรายวิชาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2551 ในหมวดวิชาบังคับ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดข้อมูลของมัลติมีเดีย ทฤษฎีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล การปรับแต่ง ลดขนาดข้อมูลที่จัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ และโปรแกรมประยุกต์ที่เหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดีย อาทิ เสียง วิดีโอ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพสามมิติ การผลิตสื่อ การสร้างความสัมพันธ์ ไฮเปอร์ลิงค์ การออกแบบและพัฒนาระบบงานมัลติมีเดียในงานธุรกิจ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารการปรับปรุงแก้ไขครั้งที่ 4 ฉบับนี้ใช้ประกอบในรายวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยปรับปรุงรูปแบบการสอน การสร้างผลงานของนักศึกษา ความตระหนักรู้ในเรื่องกระบวนการคิดและความรับผิดชอบของผู้เรียนให้มีมากยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางที่สามารถปรับปรุงรูปแบบวิธีการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
พฤศจิกายน 2562

สารบัญ

หมวด **หน้า**

หมวด 1	ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	5
หมวด 3	ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
หมวด 5	แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวด 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	35
หมวด 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	36

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 3653703 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ
(ภาษาอังกฤษ) Multimedia Technology in Business

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
3.2 ประเภทของรายวิชา วิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ชวาลิน เนียมสอน
4.2 อาจารย์ผู้สอน ผศ.ชวาลิน เนียมสอน ตอนเรียน A1, B1

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

-

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

-

8. สถานที่เรียน

อาคารเรียนรวม 32 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ปรับปรุง 13 พฤศจิกายน 2561
วันที่ปรับปรุง 19 พฤศจิกายน 2562

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกี่ยวกับชนิดข้อมูลของมัลติมีเดีย ทฤษฎีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการปรับแต่ง ลดขนาดข้อมูลที่จัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ และโปรแกรมประยุกต์ที่เหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดีย อาทิ เสียง วิดีโอ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพสามมิติ การผลิตสื่อ

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ ไฮเปอร์ลิงค์ การออกแบบและพัฒนาระบบงานมัลติมีเดียในงานธุรกิจ

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการสร้างงานในรูปแบบมัลติมีเดียเพื่อช่วยในการทำงานในธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

2.1 ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ Tutorial โปรแกรม Adobe After Effect จากเว็บไซต์ นอกเหนือจากในชั่วโมงเรียน เนื่องจากโปรแกรมมีความซับซ้อนของเครื่องมือและต้องใช้เวลาในการฝึกฝนค่อนข้างมาก

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาชนิดข้อมูลของมัลติมีเดีย ทฤษฎีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล การปรับแต่ง ลดขนาดข้อมูลที่จัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์และโปรแกรมประยุกต์ที่เหมาะสม ในการสร้างมัลติมีเดีย อาทิ เสียง วิดีโอ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพสามมิติ การผลิตสื่อ การสร้างความสัมพันธ์ ไฮเปอร์ลิงค์ การออกแบบและพัฒนาระบบงานมัลติมีเดียในงานธุรกิจ

Study of types of multimedia, digitization and multimedia data compression theory, enhancements. Using tools, hardware devices and appropriate applications to conduct the multimedia, i.e. sound, video, image, animation, three dimensional image, media production, hyperlink, including design and development of multimedia systems for businesses.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น	30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ให้คำปรึกษาได้ตามเวลาที่เหมาะสม และกำหนดไว้
- อาจารย์ประจำรายวิชา จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการของผู้เรียน โดยมีการนัดหมายล่วงหน้า

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- ● **1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต**
- ● **1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม**
- ○ **1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ**
- ○ **1.1.4** เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- ○ **1.1.5** เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- ○ **1.1.6** สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม
- ● **1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ**

1.2 วิธีการสอน

1.2.1 บรรยายและยกตัวอย่างสอดแทรกในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง ให้นักศึกษาร่วมอภิปราย

1.2.2 การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการโดยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกตนด้วยการมีระเบียบวินัยตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบต่อตนเองวิชาชีพและสังคมอยู่เป็นประจำ

1.2.3 ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัยโดยเน้นการเข้าชั้นเรียนส่งงานให้ตรงเวลาการแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

1.2.4 การมอบหมายงานกลุ่มและศึกษากรณีตัวอย่างจากการนำเสนอ

1.2.5 อาจารย์ผู้สอนประพฤติปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีกระตุ้นให้นักศึกษาปฏิบัติจนเป็นนิสัยและการสร้างต้นแบบที่ดี

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 วัดและประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย

1.3.2 ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนตรงเวลาของนักศึกษา การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม

1.3.3 ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายรายกลุ่มและรายบุคคล ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

● **2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ**

● **2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา**

○ 2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและหรือประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด

○ 2.1.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการนำไปประยุกต์

● **2.1.5 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง**

○ 2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง

○ 2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและหรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง

● **2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง**

2.2 วิธีการสอน

จัดให้มีวิธีการสอนและกิจกรรมตามความเหมาะสมของเนื้อหาที่จัดการเรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์โดยเน้นกระบวนการเรียนการสอนในแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญดังนี้

2.2.1 ใช้การสอนแบบบรรยายในห้องเรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

2.2.2 ใช้วีธีสอนแบบให้ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับสร้างงานมัลติมีเดีย การตัดต่อภาพ การสร้างแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการตัดต่อวีดีทัศน์และสร้างแอนิมชัน

2.2.3 ใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันโดยให้ผู้เรียนศึกษาประเด็นต่าง ๆ จัดทำผลการศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนสรุปประกอบ

2.2.4 ใช้วิธีการสอนแบบกระบวนการสืบค้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนกำหนดและมอบหมายงานให้ผู้เรียนรับผิดชอบเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม โดยอาศัยทักษะหรือพฤติกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า การเรียนรู้กระบวนการ และความคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งจัดทำสรุปเป็นผลงานส่งผู้สอน

2.2.5 การทำแบบฝึกปฏิบัติ แบบฝึกหัด คำถามทบทวน

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยพิจารณาจากใบงานผลการทดสอบย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ แบบประเมินผลการเรียนรู้

2.3.2 วัดและประเมินจากการสอบระหว่างภาค รายงานที่ได้มอบหมายโดยมีแหล่งอ้างอิงผลงานและการสอบปลายภาคการศึกษา

2.3.3 วัดและประเมินจากการเรียนรู้แบบร่วมมือจากโครงงานที่นำเสนอ

2.3.4 วัดและประเมินจากการนำเสนอรายงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้หรือผลงานที่เข้าร่วมแข่งขัน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

● **3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ**

● **3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์**

○ 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

● **3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม**

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 ให้ผู้เรียนศึกษาแบบฝึกปฏิบัติเพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน

3.2.2 ผู้สอนสาธิตวิธีการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อใช้ในการสร้างชิ้นงานในรูปแบบมัลติมีเดีย

3.2.3 อาจารย์ผู้สอนได้มอบหมายให้นักศึกษามีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลักสูตรจัดขึ้นภายใต้ 4 พันธกิจหลักประกอบด้วย การวิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และกิจกรรมอื่น ๆ ของหลักสูตรเช่น กิจกรรมประกันคุณภาพ และอื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย เพื่อดำเนินการจัดทำสื่อวีดิทัศน์และภาพเคลื่อนไหว เช่น สื่อวีดิทัศน์ สื่อแอนิเมชัน และอื่น ๆ เพื่อเป็นการนำความรู้ที่ได้จากรายวิชาไปประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติจริง

3.2.4 อาจารย์ผู้สอนได้มอบหมายงานให้นักศึกษาจัดทำสื่อมัลติมีเดียภายใต้หัวข้อ 1) การประหยัดพลังงาน 2) ศิลปะวัฒนธรรมไทย 3) มารยาทไทย 4) โภชนาการ 5) หรือหัวข้ออื่น ๆ ที่กำหนด เพื่อนำไปบูรณาการโดยเข้าร่วมกับโครงการต่าง ๆ ของหลักสูตร

3.2.5 อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาเข้าร่วมการประกวดในโครงการต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษานำความรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติจริง

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 วัดและประเมินจากชิ้นงานของนักศึกษา ทำการ์ตูนแอนิเมชั่น การทำหนังสั้น และการตัดต่อเสียงและการนำเสนอผลงาน

3.3.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานที่นักศึกษานำเสนอ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○ 4.1.1 สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

○ 4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

○ 4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

● **4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม**

○ 4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

○ 4.1.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ

4.2.2 การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วมในการนำเสนองานทางวิชาการ

4.2.3 การมอบหมายงานกลุ่ม การคิดให้ความเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ

4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ

4.3.2 วัดและประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การแก้โจทย์งาน

4.3.3 ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างที่ทำงานร่วมกัน

4.3.4 วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่ม และการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● **5.1.1 มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์**

○ 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● **5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม**

● **5.1.4 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม**

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างงานกราฟิกจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5.2.2 การสืบค้นแบบฝึกปฏิบัติจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดีย

5.2.3 การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้สอนมอบหมายงานให้มีการสืบค้นเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างงานมัลติมีเดียของผู้เรียน

5.3.2 วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการการสร้างงานมัลติมีเดีย ได้อย่างเหมาะสม

5.3.3 วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปราย กรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
1	**บทที่ 1 ความหมายและองค์ประกอบของมัลติมีเดีย** - ความหมายของมัลติมีเดีย - องค์ประกอบของมัลติมีเดีย - ความเป็นมาของมัลติมีเดีย - รูปแบบของมัลติมีเดีย - ประโยชน์ของมัลติมีเดีย Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ - *ความรู้* - นักศึกษามีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบของมัลติมีเดีย *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะ ในการสร้างงานมัลติมีเดียเพื่อไปใช้ในงานธุรกิจ *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*	4	1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเองพร้อมอธิบายเนื้อหารายวิชา จุดประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล แนะนำสื่อการเรียนการสอน 2. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว					
2	**บทที่ 2 การประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย** - การประยุกต์ใช้งานด้านการศึกษา - การประยุกต์ใช้งานด้านธุรกิจ - การประยุกต์ใช้งานด้านประชาสัมพันธ์ - การประยุกต์ใช้งานด้านธุรกิจบันเทิง - การประยุกต์ใช้งานด้านการแพทย์ - การประยุกต์ใช้งานด้านอุตสาหกรรม - การประยุกต์ใช้งานด้านการติดต่อสื่อสาร Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ความรู้* - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องการประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการตัดต่อเสียง (ครั้งที่ 1/2) และให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. มอบหมายงานให้นักศึกษาตัดต่อเสียง 3 นาที (กำหนดส่งสัปดาห์ที่ 5) 5. ผู้เรียนจับกลุ่ม 5-6 คน เพื่อทำโครงงานหนังสั้นและแอนิเมชัน และจัดพิมพ์รายชื่อในไฟล์ Excel และนำส่งผู้สอนทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โดยผลงานจะบูรณาการให้สอดคล้องกับการบริการวิชาการ และการทำนุบำรุง	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การตัดต่อเสียง 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1,2,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Audition เบื้องต้น *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย		ศิลปะวัฒนธรรม พร้อมทั้งบูรณาการร่วมกับรายวิชา นำส่งผลงานในสัปดาห์ที่ 15			
3	**บทที่ 3 ตัวอักษร** - ประเภทของตัวอักษร - โครงสร้างของตัวอักษร - รูปแบบของตัวอักษร - ขนาดของตัวอักษร - การจัดวางตัวอักษร - การใช้งานตัวอักษรกับงานมัลติมีเดีย - การจัดแถวตัวอักษร Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการตัดต่อเสียง (ครั้งที่ 2/2) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1,1.3,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ความรู้ - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องตัวอักษรซึ่งเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดีย *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Audition เบื้องต้น *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* - -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
4	**บทที่ 4 เสียง** - ความหมายของเสียง - คุณสมบัติของเสียง - ประเภทของเสียง - องค์ประกอบของระบบออดิโอ - เสียงกับมัลติมีเดีย	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการตัดต่อภาพยนตร์ (ครั้งที่ 1)	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point)	1.1, 1.3, 1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- อุปกรณ์สำหรับควบคุมและบันทึกเสียง - การบันทึกหรือการนำเข้าข้อมูลเสียง - รูปแบบไฟล์เสียง - โปรแกรมสำหรับการจัดการไฟล์เสียง **Learning Outcome** *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ความรู้* - นักศึกษามีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบเสียงในงานมัลติมีเดีย *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Premiere เพื่อใช้ในการตัดต่อวีดีทัศน์ *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*		3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. มอบหมายงานให้นักศึกษาผลิตหนังสั้น ในหัวข้อตามที่กำหนดในแต่ละภาคการศึกษา (กำหนดส่งสัปดาห์ที่ 10)	3. กรณีตัวอย่าง หนังสั้นและงานแอนิเมชัน 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	-นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
5	**บทที่ 5 ภาพนิ่ง** - ความหมายของภาพกราฟิก - ประเภทของภาพกราฟิก - มาตรฐานรูปแบบการ - นำเสนอภาพ - โปรแกรมที่ใช้ในการจัดการภาพกราฟิก Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ความรู้* - นักศึกษามีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบเกี่ยวกับภาพกราฟิกในงานมัลติมีเดีย *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Premiere เพื่อใช้ในการตัดต่อวีดีทัศน์ *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้างตัดต่อภาพยนตร์ (ครั้งที่ 2) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น **ส่งงาน** กำหนดส่งชิ้นงานการตัดต่อเสียงที่มอบหมายให้ในสัปดาห์ที่ 2	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.3, 1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
6	**บทที่ 6 ภาพเคลื่อนไหว** - ความหมายของภาพเคลื่อนไหว - ความเป็นมาของภาพเคลื่อนไหว - ประเภทของภาพเคลื่อนไหว - เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว - ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหว - รูปแบบของไฟล์ภาพเคลื่อนไหว - โปรแกรมสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ความรู้* - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องภาพเคลื่อนไหว *ทักษะทางปัญญา*	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. สาธิตเกี่ยวการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้างตัดต่อภาพยนตร์ (ครั้งที่ 3) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. ผู้เรียนจับกลุ่ม 6 คนเพื่อถ่ายทำหนังสั้นในหัวข้อที่กำหนด โดยใช้สถานที่ถ่ายทำในมหาวิทยาลัย	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างหนังสั้นจากอินเทอร์เน็ต 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.3, 1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Premiere เพื่อใช้ในการตัดต่อวีดีทัศน์ *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* *-นักศึกษามีทักษะในการถ่ายภาพวีดีทัศน์จากโครงงานที่ผู้สอนมอบหมาย* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
7	**บทที่ 7 วีดิทัศน์** - ความเป็นมาของวีดิทัศน์ - ชนิดของวีดิทัศน์ - ระบบของวีดิทัศน์ - คุณสมบัติของไฟล์วีดิทัศน์ - ขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์ - สายส่งสัญญาณวีดิทัศน์	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. สาธิตเกี่ยวการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้างตัดต่อภาพยนตร์ (ครั้งที่ 4) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.3, 1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- การแปลงวีดิทัศน์แบบแอนะล็อกเป็นดิจิทัล - รูปแบบไฟล์วีดิทัศน์ - ขนาดภาพในการสร้างวีดิทัศน์ - โปรแกรมสำหรับการจัดการวีดิทัศน์ **Learning Outcome** *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ความรู้* - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องวีดิทัศน์ ชนิดของวีดิทัศน์ ความเป็นมา และอื่นๆ *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Premiere เพื่อใช้ในการตัดต่อวีดีทัศน์ *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*		4. ผู้เรียนนำคลิปที่ถ่ายทำจากสัปดาห์ที่ 6 เพื่อตัดต่อในชั้นเรียน			

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	-นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
8	**บทที่ 8 ไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์มีเดีย** - วิวัฒนาการของไฮเปอร์เท็กซ์ - ความหมายของไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์มีเดีย - แบบจำลองและองค์ประกอบของไฮเปอร์เท็กซ์ - โครงสร้างไฮราคี่ - ประโยชน์ของไฮเปอร์เท็กซ์ - ปัญหาและแนวทางแก้ไขไฮเปอร์เท็กซ์ Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ความรู้* - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์มีเดีย *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 1) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. มอบหมายงานให้นักศึกษาสร้างงานมัลติมีเดียในรูปแบบการ์ตูน Animation ,Presentation ในหัวข้อตามที่กำหนดในแต่ละภาคการศึกษา (กำหนดส่งสัปดาห์ที่ 15)	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างงานแอนิเมชัน 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.1, 1.4,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
9	**บทที่ 9 กระบวนการออกแบบและพัฒนาระบบมัลติมีเดีย** - วงจรการพัฒนาระบบ - การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน - ทีมงานมัลติมีเดีย - แนวทางในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ - ตำแหน่งและหน้าที่ของทีมงานมัลติมีเดีย Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 2) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง แอนิเมชัน 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.4,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ความรู้ - นักศึกษามีความรู้ในเรื่องกระบวนการออกแบบและพัฒนาระบบมัลติมีเดีย *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
10	**บทที่ 10 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการตัดต่อเสียง** - คุณสมบัติเบื้องต้นของเครื่องคอมพิวเตอร์ - ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Audition	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 3)	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point)	1.3,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- การใช้งานโปรแกรม Adobe Audition - การบันทึกเสียง โปรแกรม Adobe Audition การตัดต่อเสียง **Learning Outcome** *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย		3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	3. กรณีตัวอย่าง งานแอนิเมชัน 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
11	**บทที่ 11 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการตัดต่อวีดิทัศน์** - เครื่องมือในการตัดต่อวีดิทัศน์ - โปรแกรม Adobe Premiere Pro - พื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro - การจัดการไฟล์ภาพและเสียง - การจัดการคลิปในหน้าต่าง Source - การทำงานบนหน้าต่างไทม์ไลน์ - การใช้แถบเครื่องมือ - การเพิ่มเทคนิคพิเศษให้กับวีดิทัศน์ - การเพิ่มลูกเล่นข้อความบนคลิป - การตัดต่อแบบซีเควนส์ - การส่งออกวีดิทัศน์ - การตัดต่อเสียง Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ทักษะทางปัญญา*	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 4) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.3,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
12	**บทที่ 12 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 1** - โปรแกรม Adobe Flash - การกำหนดค่าให้กับเอกสาร - การทำงานกับเลเยอร์ - การทำงานกับเฟรม - การบันทึกไฟล์เอกสาร - การสร้างไฟล์แฟลชมูฟวี่	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการสร้าง Animation (ครั้งที่ 5) 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การออกแบบกราฟิก 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.3,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	การสร้างไฟล์ผลลัพธ์ในรูปแบบอื่นการตัดต่อเสียง Learning Outcome *คุณธรรมจริยธรรม* - มีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถใช้งาน Adobe Flash เพื่อใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
13	**บทที่ 13 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2** - ภาพกราฟิกที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ - การวาดภาพและการลงสี	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ	1.3,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	- การวาดรูปร่างและรูปแบบวัตถุ - การวาดรูปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ - การระบายสีด้วย Brush Tool - การเพิ่มลวดลายด้วย Deco Tool - การปรับแต่งวัตถุด้วย Selection และ Sub Selection Tool - การลงสี - การจัดการกับวัตถุ คำสั่งเพิ่มเติมที่เกี่ยวกับการตกแต่งวัตถุ การตัดต่อเสียง **Learning Outcome** *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์เพื่อสร้างงานมัลติมีเดียได้ *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม		2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. นักศึกษาเรียนรู้ด้วยเองโดยการลงมือปฏิบัติสร้างผลงานมัลติมีเดีย	2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
14	**บทที่ 14 โปรแกรมประยุกต์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3** - การวางโครงร่างสำหรับแอนิเมชัน - สร้างตัวละครแอนิเมชัน - การทำงานกับซิมโบล - เทคนิคการสร้างแอนิเมชัน Learning Outcome *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์เพื่อสร้างงานมัลติมีเดียได้ *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. นักศึกษาเรียนรู้ด้วยเองโดยการลงมือปฏิบัติสร้างผลงานมัลติมีเดีย	1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานธุรกิจ 2. สื่อนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.3, 1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	-นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย					
15	**บทที่ 15 Workshop การสร้างบทเรียน e-Learning** - องค์ประกอบของบทเรียน - เนื้อหาบทเรียน - การเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหา การเผยแพร่และนำไปใช้ **Learning Outcome** *ทักษะทางปัญญา* - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กระบวนการการทำงานมัลติมีเดียได้ - นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์เพื่อสร้างงานมัลติมีเดียได้ *ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ* - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายงานเดี่ยว และงานกลุ่ม *ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ* -นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลสร้างงานมัลติมีเดีย	4	1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 2. ผู้สอนประเมินผลงาน	1. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1.3,1.5	ผศ.ชวาลิน เนียมสอน

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.การมีส่วนร่วมในการเรียน	**คุณธรรม จริยธรรม** **1.ตระหนักในคุณค่าคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต (1.1.1)** **2.มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม (1.1.2)** **3.มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ (1.1.7)**	1. วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย 2. วัดและประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด 3. วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 4. วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลืออาจารย์ผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน	1-15	5%
2. โครงการมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	**ความรู้** **1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา (2.1.1)** **2. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา (2.1.2)**	1. วัดและประเมินจากการจัดทำโครงการมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2. วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปองค์ความรู้ โดยการสอบกลางภาคและปลายภาค	8,15	60%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	3. รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง (2.1.5) **4.สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (2.1.8)**			
3. มอบหมายงานให้นักศึกษาวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น - การฝึกปฏิบัติการสร้างงานมัลติมีเดีย	**ทักษะทางปัญญา** **1. คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ (3.1.1)** **2. สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (3.1.2)** **3. สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม (3.1.4)**	1. วัดและประเมินจากการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นต่อผลงานการออกแบบ 2. วัดและประเมินจากการแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่มของผู้เรียน 3. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นงานมัลติมีเดีย 4. วัดและประเมินผลจากงานมัลติมีเดีย 5. วัดและประเมินจากการส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล	1-15	15%
4. การนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว	**ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** **1. มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม (4.1.4)**	1. วัดและประเมินจากผลการนำเสนอโครงงาน 2. วัดและประเมินจากผลการค้นคว้า การตอบโจทย์งาน 3. วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่มและการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม	15	10%
5. การติดตามการคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอ	**ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**	1. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี	2-15	10%

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
รายงานประเด็นสำคัญด้านการสร้างงานมัลติมีเดีย	**1. มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์(5.1.1)** **2. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการ นำเสนออย่างเหมาะสม(5.1.3)** **3. สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม(5.1.4)**	สารสนเทศ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม 2. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการการสร้างงานมัลติมีเดีย ได้อย่างเหมาะสม 3. วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา		

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ชวาลิน เนียมสอน. (2561). *เทคโนโลยีมัลติมีเดียในงานธุรกิจ.* กรุงเทพมหานคร: ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์กราฟิกไซต์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

แอนนา พายุพัด. (2558). *มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ.* กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

จุฑามาศ จิวะสังข์. (2559). *ตัดต่องานภาพยนตร์และวิดีโอแบบมืออาชีพด้วย Premiere Pro CS6.* กรุงเทพมหานคร: ซิมพลิฟาย.

-------. (2560). *สร้างสรรค์เอฟเฟ็กต์และตกแต่งงานวิดีโอด้วย After Effect CS6.* กรุงเทพมหานคร: ซิมพลิฟาย.

ปิยะ นากสงค์และคณะ (2560).หาเงินและทำตลาดบน YouTube. กรุงเทพมหานคร: ซิมพลิฟาย.

พูนศักดิ์ ธนพันธ์พาณิช. (2560). *เรียนรู้การใช้งานโปรแกรม Premiere Pro CC.* กรุงเทพมหานคร: ลัคกี้บุ๊ค.

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2559). *Professional Guide After Effects CC คู่มือฉบับสมบรูณ์.* กรุงเทพมหานคร: ไอดีซี พรีเมียร์.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การอภิปรายกลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาและการทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- ผลการสอบของนักศึกษา

การวัดผล

ค่าคะแนน ร้อยละ 100 ได้จาก คะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน แบ่งได้ ดังนี้

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม	ร้อยละ	5
2) ด้านความรู้	ร้อยละ	60
3) ด้านทักษะทางปัญญา	ร้อยละ	15
4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	ร้อยละ	10
5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ร้อยละ	10

การประเมินผล

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.0	85-100
B+	ดีมาก (Very Good)	3.5	79-84
B	ดี (Good)	3.0	73-78
C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	2.5	67-72
C	พอใช้ (Fair)	2.0	61-66
D+	อ่อน (Poor)	1.5	55-60
D	อ่อนมาก (Very Poor)	1.0	50-54
F	ตก (Fail)	0.0	0-49

3. การปรับปรุงการสอน

- ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ Tutorial โปรแกรม Adobe After Effect จากเว็บไซต์ นอกเหนือจากในชั่วโมงเรียน เนื่องจากโปรแกรมมีความซับซ้อนของเครื่องมือและต้องใช้เวลาในการฝึกฝนค่อนข้างมาก

4การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา .

- ทวนสอบจากการมอบหมายโครงการเกี่ยวกับการสร้างงานมัลติมีเดียและงานแอนิเมชัน
- ทวนสอบจากผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากคะแนนสอบปฏิบัติ / ผลการเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ Tutorial โปรแกรม Adobe After Effect จากเว็บไซต์ นอกเหนือจากในชั่วโมงเรียน เนื่องจากโปรแกรมมีความซับซ้อนของเครื่องมือและต้องใช้เวลาในการฝึกฝนค่อนข้างมาก

รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ประจำภาคเรียนที่ 2/2562

รหัสวิชา 3653904

ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) โครงงานธุรกิจดิจิทัล

(ภาษาอังกฤษ) Digital Business Project

อาจารย์ผู้สอน

(1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภารัตน์ คุ้มบำรุง

คำนำ

รายละเอียดรายวิชา 3653904 โครงงานธุรกิจดิจิทัล (Digital Business Project) เป็นการจัดทำรายละเอียดประกอบการเรียนการสอนรายวิชา โครงงานธุรกิจดิจิทัล ตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 ในหมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มประเด็นองค์การและระบบสารสนเทศ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาโครงงานทางด้านคอมพิวเตอร์ธุรกิจที่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของรายวิชาในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์และออกแบบระบบงานธุรกิจดิจิทัล การค้นคว้า การพัฒนาระบบงาน จัดทำเอกสารประกอบโครงงาน และการนำเสนอผลงานธุรกิจดิจิทัล

โครงงานธุรกิจดิจิทัล ถือเป็นบทสรุปทางความคิดของนักศึกษา และแสดงความสามารถเฉพาะเรื่องราวที่นักศึกษามีความถนัดหรือสนใจ อย่างละเอียดและลึกซึ้ง

รายละเอียดวิชานี้จึงเป็นส่วนสำคัญต่อผู้เรียน ที่เน้นทั้งการเรียนการสอนที่เป็นทฤษฎี การฝึกปฏิบัติและการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ ทั้งรูปแบบการสอน รูปแบบการส่งงาน การนำเสนอผลงานของผู้เรียน ความตระหนักรู้ในกระบวนการคิดและความรับผิดชอบของผู้เรียน ละสามารถนำความรู้ที่ได้จากการรายวิชาโครงงานธุรกิจดิจิทัล ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานอนาคตได้

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
พฤศจิกายน 2562

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	43
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	44

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 3653904 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) โครงงานธุรกิจดิจิทัล
(ภาษาอังกฤษ) Digital Business Project

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทรายวิชาเฉพาะด้าน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา สวนมะลิ
อาจารย์ผู้สอน (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภารัตน์ คุ้มบำรุง ตอนเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่จัดทำ 19 พฤศจิกายน 2562

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคุณธรรม จริยธรรมแก่นักศึกษาในความรับผิดชอบต่อการทำงานต่อตนเองและสังคม

2. เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความรู้แก่นักศึกษาในการบูรณาการวิชาการและประยุกต์ใช้กับศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งพัฒนาทักษะความสามารถทางด้านภาษา เนื่องจากต้องมีการเรียบเรียงเนื้อหาและจัดรูปแบบการเขียนรูปเล่มโครงงานได้อย่างถูกต้อง

3. เพื่อส่งเสริมทักษะทางปัญญาแก่นักศึกษาให้เป็นผู้ที่รู้จักคิดอย่างมีระเบียบ มีเหตุผลและประมวลผลการศึกษาค้นคว้า นำเสนออย่างเป็นระบบ

4. เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ มีความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำและผู้ตามได้

5. เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตัวเองอย่างกว้างขวาง และละเอียดลึกซึ้งนอกเหนือจากการได้รับความรู้จากชั้นเรียน จากตำราหรือจากอาจารย์ผู้สอนเพียงอย่างเดียว

6. เพื่อเป็นผลงานและหลักฐานการสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

(จัดการเรียนการสอนเป็นปีแรก)

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (ระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)

วิเคราะห์และออกแบบระบบงานธุรกิจดิจิทัล การค้นคว้า การพัฒนาระบบงาน จัดทำเอกสารประกอบโครงงาน และการนำเสนอผลงานธุรกิจดิจิทัล

Analysis and design the digital business systems; searching; systems development; documentation; and presentation in digital business

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย การฝึก	สอนเสริม	ฝึกปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ช.ม. ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	30 ช.ม. ต่อภาคการศึกษา	5 ช.ม. ต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ประจำรายวิชาหรือหลักสูตร
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการโดยติดต่อนัดหมายอาจารย์ผ่านทางช่องทางที่อาจารย์ได้แจ้งไว้)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

○ (1) ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

● (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม

● (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ

○ (4) เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

○ (5) เคารพกฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม

● (6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กร และสังคม

● (7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

(1) กำหนดวัฒนธรรมองค์กรให้นักศึกษาปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับ

(2) การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ โดยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกตนด้วยการมีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม

(3) ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียน ส่งงานให้ตรงเวลา การแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

(4) การมอบงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

(5) อาจารย์ผู้สอนประพฤติ ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี กระตุ้นให้นักศึกษาปฏิบัติจนเป็นนิสัย และการสร้างต้นแบบที่ดี โดยการเข้าสอนตรงเวลา ตรวจงานและแจ้งให้ผู้เรียนรับทราบถึงข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปปรับแก้ไข

1.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย

(2) วัดและประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด

(3) วัดและประเมินจากปริมาณการกระทำความผิดกฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ

(4) วัดและประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายรายกลุ่มและรายบุคคล

(5) วัดและประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่อง

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

● (1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา

● (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

● (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด

● (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ และวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์

● (5) รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

○ (6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ

● (7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์

● (8) สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

(1) การบรรยายในห้องเรียนของผู้สอนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

(2) การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบสอบ

(3) ให้ผู้เรียนสืบค้นหาหัวข้อโครงงานฯ และแหล่งสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ รวมถึงการค้นหาโครงงานจากฐานข้อมูลภายในหลักสูตรและภายนอกหลักสูตร ผู้สอนอธิบายการเขียนทบทวนวรรณกรรมและการเขียนเอกสารอ้างอิงเพื่อการเขียนโครงร่างการทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ความรู้จากผู้เรียน

(4) การวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นขององค์ความรู้และทฤษฎีที่ใช้สอน

(5) การเรียนรู้ร่วมมือ เพื่อประยุกต์และประเมินค่าองค์ความรู้ในสถานการณ์โลกแห่งความเป็นจริง

(6) ส่งเสริมให้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้ด้านระบบสารสนเทศทางธุรกิจหรือแข่งขันเพื่อขอรับรางวัลประเภทต่าง ๆ จากผลงานที่ได้

2.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยพิจารณาจากการวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศสำหรับงานธุรกิจ การค้นคว้า พัฒนาระบบงาน จัดทำเอกสารประกอบโครงงาน การนำเสนอผลงาน

(2) วัดและประเมินจากผลการทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ความรู้จากการวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศสำหรับงานธุรกิจ การค้นคว้า พัฒนาระบบงาน จัดทำเอกสารประกอบโครงงาน การนำเสนอผลงาน

(3) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธี

(4) วัดและประเมินจากการเรียนรู้แบบร่วมมือจากโปรแกรมหรือโครงงานที่นำเสนอ

(5) วัดและประเมินประเมินจากการนำเสนอรายงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้หรือผลงานที่เข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ
- (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

(1) ให้ผู้เรียนศึกษาโครงงานธุรกิจดิจิทัลจากภาคการศึกษาที่ผ่านมา และผู้สอนเน้นประเด็นที่ได้รับความสนใจในปัจจุบัน ดังต่อไปนี้ 1) เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงวัย 2) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) เกี่ยวกับการท่องเที่ยว 3) การพัฒนาแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการทำงานของหน่วยงานภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย 4) เทคโนโลยีส่งเสริมการเกษตร (Smart Farmer) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสามารถขยายความคิดและเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ และบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

(2) การอภิปรายกลุ่ม

(3) การวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นวิกฤติในการจัดทำโครงงานธุรกิจดิจิทัล

3.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีศึกษา

(2) วัดและประเมินจากการแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่มของผู้เรียน

(3) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นการจัดทำโครงงานธุรกิจดิจิทัล

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○ (1) สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

● (2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

○ (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

● (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

○ (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

○ (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

(1) การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ

(2) การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วมในการนำเสนองานทางวิชาการ

(3) การมอบหมายงานกลุ่ม การแสดงความคิดเห็นและการรับฟังความคิดเห็นแบบสะท้อนกลับ

(4) การเข้าร่วมกิจกรรมด้านโครงงานธุรกิจดิจิทัลระบบสารสนเทศทางธุรกิจ

4.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ

(2) วัดและประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การแก้โจทย์งาน

(3) วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่ม และการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม

(4) วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมและการนำเสนอรายงาน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

○ (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการ นำเสนออย่างเหมาะสม

● (4) สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

(1) การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการจัดทำโครงงานธุรกิจดิจิทัลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

(2) การสืบค้นและนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญ การนำเสนอข้อการเปรียบเทียบ สถิติ ด้านการจัดโครงงานธุรกิจดิจิทัลโดยใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

(3) การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้สอนมอบหมายงานให้มีการสืบค้นเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

5.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการจัดทำโครงงานธุรกิจดิจิทัล จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน

(2) วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ทางคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม

(3) วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปราย กรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
1	- **หัวข้อการสอน** ความรู้เกี่ยวกับโครงงานธุรกิจดิจิทัล - ความหมายโครงงานธุรกิจดิจิทัล - ความสำคัญของโครงงานธุรกิจดิจิทัล - การหาหัวข้อโครงงานธุรกิจดิจิทัล - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของโครงงานธุรกิจดิจิทัล	4	1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเองพร้อมอธิบายเนื้อหารายวิชา จุดประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล แนะนำหนังสือและเว็บไซต์ ชี้แจงข้อกำหนดต่าง ๆ 2. อาจารย์ผู้สอนกำหนดวันสำหรับการเสนอหัวข้อโครงงาน การสอบข้อเสนอโครงงาน การสอบนำเสนอความก้าวหน้าและการสอบปากเปล่า 3. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 4. แสดงความคิดเห็น และค้นคว้าข้อมูลจากหัวข้อ หรือโจทย์ที่ผู้สอนกำหนดดังต่อไปนี้ 1) เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงวัย 2) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) เกี่ยวกับการท่องเที่ยว 3) การพัฒนาแอป	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. ตัวอย่างระบบสารสนเทศ 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นเกี่ยวกับลักษณะของโครงงานธุรกิจดิจิทัลและความสำคัญของโครงงานธุรกิจดิจิทัล ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญด้านระบบสารสนเทศได้ - นักศึกษาสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อ		พลิเคชันที่ส่งเสริมการทำงานของหน่วยงานภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย 4) เทคโนโลยีส่งเสริมการเกษตร (Smart Farmer) 5. อาจารย์ผู้สอนตอบข้อซักถามและให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในเรื่องต่างๆ			

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	การนำเสนออย่างเหมาะสมผ่านกิจกรรมการสืบค้นข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล					
2	- **หัวข้อการสอน** ความรู้เกี่ยวกับโครงงานธุรกิจดิจิทัล (ต่อ) - การหาหัวข้อโครงงานธุรกิจดิจิทัล - การทบทวนเอกสารต่างๆ ความหมายขององค์กร - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการหาหัวข้อโครงงานธุรกิจดิจิทัล ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถรวบรวม	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับการสืบค้นหาหัวข้อโครงงานธุรกิจดิจิทัล และการทบทวนเอกสารต่าง ๆ จากเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ศูนย์ข้อมูลการวิจัยดิจิทัล DRIC (http://www.riclib.nrct.go.th/) เป็นต้น 3. ให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลตัวอย่างโครงงานธุรกิจดิจิทัล จากเว็บไซต์ของหลักสูตร 4. ให้ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อโครงงานที่สนใจ 5. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและให้ข้อเสนอแนะ	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นเกี่ยวกับหัวข้อโครงงานธุรกิจดิจิทัล ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอหัวข้อโครงงานธุรกิจดิจิทัลได้					
3	- **หัวข้อการสอน** องค์ประกอบของโครงงานธุรกิจดิจิทัล - องค์ประกอบของโครงร่างโครงงานคอมพิวเตอร์ - การเขียนโครงร่างโครงงาน	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลตัวอย่างโครงงานธุรกิจดิจิทัล จากเว็บไซต์ของหลักสูตรและเว็บไซต์งานวิจัย	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบ	1, 2, 3	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	คอมพิวเตอร์ - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และมีความซื่อสัตย์ สุจริต ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนโครงร่างโครงงานคอมพิวเตอร์ได้ **ทักษะทางปัญญา** - นักศึกษาสามารถเขียนโครงร่างโครงงานคอมพิวเตอร์ได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ***		3. ให้ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อโครงงานที่สนใจ ปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขออนุมัติจัดทำโครงงาน 4. อาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและให้ข้อเสนอแนะ	ความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการเขียนโครงร่างโครงงานคอมพิวเตอร์ได้					
4	- **การนำเสนอหัวข้อโครงงาน** - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงงานคอมพิวเตอร์ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถตอบประเด็นคำถาม และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ***	4	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอโครงร่างโครงงานธุรกิจดิจิทัล โดยเชิญคณะกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาเข้าร่วม ให้แต่ละกลุ่มมีระยะเวลาในการนำเสนอ 15 นาที และตอบประเด็นข้อซักถามจากคณะกรรมการ 5 นาที และปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้ ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของโครงร่างโครงงานคอมพิวเตอร์					
5	- **การนำเสนอหัวข้อโครงงาน** (ต่อ) - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาใน	4	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอโครงร่างโครงงานธุรกิจดิจิทัล โดยเชิญคณะกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาเข้าร่วม ให้แต่ละกลุ่มมีระยะเวลาในการนำเสนอ 15 นาที และตอบประเด็นข้อซักถามจากคณะกรรมการ 5 นาที และ	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. การนำเสนอด้วย	1, 2, 3, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	การเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงงานคอมพิวเตอร์ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถตอบประเด็นคำถาม และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้ ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข***		ปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ	ภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของโครงร่างโครงงานคอมพิวเตอร์					
6	- **หัวข้อการสอน** การออกแบบและวางแผนพัฒนาระบบ - ขั้นตอนของวงจรชีวิตการพัฒนาระบบงาน - หลักการออกแบบและวางแผนพัฒนาระบบ - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและวางแผนพัฒนาระบบ	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนวิเคราะห์และออกแบบตามขอบเขตของระบบที่กำหนด 3. อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถออกแบบและวางแผนพัฒนาระบบโครงงานคอมพิวเตอร์ได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบและวางแผนพัฒนาระบบ					
7	- **หัวข้อการสอน** การจัดทำเอกสารประกอบโครงงาน - บทนำ - ระบบงานปัจจุบัน	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	1, 2, 3, 5	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- การออกแบบระบบงาน - ผลการพัฒนาระบบ - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำเอกสารประกอบโครงงาน ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถจัดทำเอกสารประกอบโคงงานได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้***		สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม	2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาสามารสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการจัดทำเอกสารประกอบโครงงาน					
8	- **หัวข้อการสอน** การจัดทำเอกสารประกอบโครงงาน (ต่อ) - ผลสรุป - การเขียนอ้างอิง - การจัดทำภาคผนวก - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำเอกสารประกอบโครงงาน ***ทักษะทางปัญญา***	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนศึกษา 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3, 5	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถสรุปผลการดำเนินงาน เขียนอ้างอิงและจัดทำภาคผนวกได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นการเขียนอ้างอิง การเขียนภาคผนวกได้					
9	**- การนำเสนอความก้าวหน้าของโครงงาน (3 บท)** - Learning Outcome **คุณธรรม จริยธรรม** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาใน	3	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอความก้าวหน้าของระบบสารสนเทศทางธุรกิจที่วิเคราะห์และออกแบบขึ้น โดยเชิญคณะกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาเข้าร่วม ให้แต่ละกลุ่มมีระยะเวลาในการนำเสนอ 15 นาที และตอบประเด็นข้อ	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบ	1, 2, 3, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	การเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด แก้ไขงานที่มีข้อบกพร่อง ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้		ซักถามจากคณะกรรมการ 5 นาที และปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ	ความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การทำการตลาดผ่านยูทูป 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาสามารสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของความก้าวหน้าของโครงงาน					
10	**- การนำเสนอความก้าวหน้าของโครงงาน (3 บท) (ต่อ)** - Learning Outcome **คุณธรรม จริยธรรม** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด แก้ไขงานที่มีข้อบกพร่อง ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถออกแบบและ	3	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอความก้าวหน้าของระบบสารสนเทศทางธุรกิจที่วิเคราะห์และออกแบบขึ้น โดยเชิญคณะกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาเข้าร่วม ให้แต่ละกลุ่มมีระยะเวลาในการนำเสนอ 15 นาที และตอบประเด็นข้อซักถามจากคณะกรรมการ 5 นาที และปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	พัฒนาระบบสารสนเทศ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้ ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของความก้าวหน้าของโครงงาน					
11	- **การพัฒนาระบบงาน** - Learning Outcome	4	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนพัฒนาระบบงาน และนำเสนอระบบงานที่ทำการพัฒนาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน	1. เอกสารประกอบการสอน	1, 2, 3, 5	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	คุณธรรม จริยธรรม - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาระบบ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถออกแบบและพัฒนาระบบ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม			รายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. การสร้างรายได้ผ่าน Blog ทวิตเตอร์ และการโฆษณาผ่าน Google AdSense 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
12	- **การพัฒนาระบบงาน (ต่อ)** - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาระบบ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถออกแบบและพัฒนาระบบ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้***	4	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนพัฒนาระบบงาน และนำเสนอระบบงานที่ทำการพัฒนาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีศึกษา ระบบสารสนเทศสำหรับผู้บริหาร 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3, 5	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม					
13	- **การพัฒนาระบบงาน (ต่อ)** - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนด ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาระบบ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถออกแบบและพัฒนาระบบ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่ม	4	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนพัฒนาระบบงาน และนำเสนอระบบงานที่ทำการพัฒนาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3, 5	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	และงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม					
14	- **การนำเสนอโครงงาน** - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์ และออกแบบระบบสารสนเทศสำหรับงานธุรกิจ การค้นคว้าพัฒนาระบบงาน ***ทักษะทางปัญญา***	4	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอโครงงานธุรกิจดิจิทัล โดยเชิญคณะกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาเข้าร่วม ให้แต่ละกลุ่มมีระยะเวลาในการนำเสนอระบบที่พัฒนาขึ้น 20 นาที และตอบประเด็นข้อซักถามจากคณะกรรมการ 10 นาที	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 2, 3, 4, 5, 6	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถพัฒนาระบบสารสนเทศสำหรับงานธุรกิจได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้ ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถนำเสนอและตอบประเด็นคำถามจากคณะกรรมการได้					
15	- **การนำเสนอโครงงาน (ต่อ)**	4	1. อาจารย์ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอโครงงานธุรกิจดิจิทัล โดยเชิญ	1. เอกสารประกอบการสอน	1, 2, 3, 4, 5, 6	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์ และออกแบบระบบสารสนเทศสำหรับงานธุรกิจ การค้นคว้าพัฒนาระบบงาน ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถพัฒนาระบบสารสนเทศสำหรับงานธุรกิจได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความ		คณะกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาเข้าร่วม ให้แต่ละกลุ่มมีระยะเวลาในการนำเสนอระบบที่พัฒนาขึ้น 20 นาที และตอบประเด็นข้อซักถามจากคณะกรรมการ 10 นาที	รายวิชาโครงงานทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้ ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสมผ่านกิจกรรมการสืบค้นข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล - นักศึกษาสามารถนำเสนอและตอบประเด็นคำถามจากคณะกรรมการได้					

หมายเหตุ : ระบุทุกสัปดาห์ จำนวน 15 สัปดาห์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
-การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - การมอบหมายงานให้นักศึกษาทำทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - ความมีจิตอาสา	**คุณธรรม จริยธรรม** **1.ตระหนักในคุณค่าคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต (1.1)** **2. มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม (1.2)** **3. มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ (1.3)** **4. เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (1.4)** **5. เคารพกฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม (1.5)** **6. สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กร และสังคม (1.6)** **7. มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ (1.7)**	1. วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย 2. วัดและประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด 3. วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 4. วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลืออาจารย์ผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน	1-15	**5**
- การมอบหมายใบงาน การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด	**ความรู้** **1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา(2.1)**	1. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากการนำเสนอโครงร่างโครงงาน	4-5	**10**

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
แบบฝึกปฏิบัติ - การนำเสนอรายงานการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชา - กิจกรรมส่งเสริมการส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล - การทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานองค์ความรู้ โดยการสอบปลายภาค	**2. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา(2.2)** **3. สามารถวิเคราะห์ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด (2.3)** **4. สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ และวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ (2.4)** **5. รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง (2.5)** **6. มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ (2.6)** **7. สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (2.8)**	2. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ความรู้จากการวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศสำหรับงานธุรกิจ การนำเสนอความก้าวหน้าโครงงาน	9-10	10
		3. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากการวิเคราะห์ และออกแบบระบบสารสนเทศสำหรับงานธุรกิจ การค้นคว้าพัฒนาระบบงาน และการนำเสนอโครงงาน	14-15	40
		4. วัดและประเมินจากการจัดทำเอกสารประกอบโครงงาน 5. วัดและประเมินจากการส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล	7-15	10
- มอบหมายงานให้นักศึกษาวิเคราะห์แสดงความ	**ทักษะทางปัญญา** **1. คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ(3.1)** **2. สามารถสืบค้น ตีความ**	1. วัดและประเมินจากการนำเสนอโครงร่างโครงงานและการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นคำถามของ	4-5	**5**

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
คิดเห็นรวมทั้งร่วมอภิปรายกลุ่ม	**และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (3.2)** **3. สามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ(3.3)** **4. สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม(3.4)**	คณะกรรมการ		
		2. วัดและประเมินจากการนำเสนอความก้าวหน้าของโครงงานและการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นคำถามของคณะกรรมการ	9-10	5
		3. วัดและประเมินจากการนำเสนอโครงงานและการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นคำถามของคณะกรรมการ	14-15	5
- การนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว	**ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** **1. สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (4.1)** **2. สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน (4.2)** **3. สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม (4.3)** **4. มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม(4.4)**	1. วัดและประเมินจากผลการค้นคว้า การตอบโจทย์งาน	**1-15**	**5**
		2. วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่มและการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม	4 -15	

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	5. สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม (4.5) **6. มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง (4.6)**			
- การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอประเด็นสำคัญของโครงงานคอมพิวเตอร์	**ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** **1. มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์(5.1)** **2. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม (5.3)** **3. สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม(5.4)**	1. วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญของโครงงานคอมพิวเตอร์	1-15	**5**
		2. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม	1-15	
		3. วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา	1-15	

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยากรจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2562). *เอกสารประกอบการเรียนโครงงานธุรกิจดิจิทัล* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การอภิปรายกลุ่มระหว่างผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านเว็บ ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา

การวัดผล

ค่าคะแนน ร้อยละ 100 ได้จาก คะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน แบ่งได้ ดังนี้

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม	ร้อยละ	5
2) ด้านความรู้	ร้อยละ	70
3) ด้านทักษะทางปัญญา	ร้อยละ	15
4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	ร้อยละ	5
5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ร้อยละ	5

การประเมินผล

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.0	85-100
B+	ดีมาก (Very Good)	3.5	79-84
B	ดี (Good)	3.0	73-78
C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	2.5	67-72
C	พอใช้ (Fair)	2.0	61-66
D+	อ่อน (Poor)	1.5	55-60
D	อ่อนมาก (Very Poor)	1.0	50-54
F	ตก (Fail)	0.0	0-49

3. การปรับปรุงการสอน

(จัดการเรียนการสอนเป็นปีแรก)

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ทวนสอบจากการถามตอบนักศึกษาเป็นรายกลุ่มโดยคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ประจำวิชา ในการนำเสนอโครงร่างโครงงาน
- ทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากคะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	การสอบ/ผลการเรียน	พฤติกรรม/ส่วนร่วม	มอบหมายงาน/นำเสนอ
1. คุณธรรม จริยธรรม	✓	✓	✓
2. ความรู้	✓	✓	✓
3. ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		✓	✓
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	✓	✓	✓

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4

รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ประจำภาคเรียนที่ 2/2562

รหัสวิชา 3653213

ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

(ภาษาอังกฤษ) Business Application Development on Mobile Devices

อาจารย์ผู้สอน

(1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ลัดดา สวนมะลิ

คำนำ

รายละเอียดรายวิชา 3653213 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Business Application Development on Mobile Devices) เป็นรายวิชาในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 ในหมวดวิชาเฉพาะด้านกลุ่มวิชาเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ มีความเข้าใจเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม คุณลักษณะของอุปกรณ์เคลื่อนที่ ระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ หลักการเครื่องมือและภาษาโปรแกรมในการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ความมั่นคงปลอดภัยของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โพรโทคอลของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ วิธีการพัฒนาระบบงาน แนวทางการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล ระบบสารสนเทศและโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่

ทั้งนี้ได้ปรับกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษาบูรณาการรายวิชาที่เรียนมาแล้วตามโครงสร้างหลักสูตรกับรายวิชาการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ ให้สามารถได้ผลการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายรายวิชาด้วยกิจกรรม การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำจริง (Active Learning) หมายถึง จัดการกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าที่เหมาะสมตามสภาพและบริบทของรายวิชารายละเอียดรายวิชานี้จึงเป็นส่วนสำคัญต่อผู้เรียน ที่เน้นทั้งการเรียนการสอนที่เป็นทฤษฎี การฝึกปฏิบัติ และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทฤษฎีและกรณีศึกษาต่าง ๆ จากกิจกรรมการเรียนการสอนภายในห้องเรียน รวมถึงติดตามเทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยใช้ทักษะการค้นคว้าเพิ่มเติมจากการเรียนภายในห้อง ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากรายวิชานี้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคตได้

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
พฤศจิกายน 2562

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	29
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	29

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 3653213 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
(ภาษาอังกฤษ) Business Application Development on Mobile Devices

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทรายวิชาเฉพาะด้าน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ลัดดา สวนมะลิ
อาจารย์ผู้สอน (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ลัดดา สวนมะลิ ตอนเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่จัดทำ 20 พฤศจิกายน 2562

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

(1) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่อง สถาปัตยกรรม คุณลักษณะของอุปกรณ์เคลื่อนที่ ระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ หลักการเครื่องมือและภาษาโปรแกรมในการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ความมั่นคงปลอดภัยของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้

(2) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจโพรโทคอลของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ วิธีการพัฒนาระบบงาน แนวทางการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล ระบบสารสนเทศและโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้

(3) เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติสำหรับการฝึกใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้

(4) เพื่อให้เป็นพื้นฐานความรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษารายวิชาที่สูงขึ้น และในการที่จะนำไปประกอบอาชีพและนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้4. เพื่อเสริมสร้างความรู้และฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ในการเรียนรู้เนื้อหารายวิชา พร้อมทั้งเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ การนำไปเชื่อมโยงกับรายวิชาอื่น การนำไปประกอบอาชีพและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ไม่มี จัดการเรียนการสอนครั้งแรก

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

สถาปัตยกรรม คุณลักษณะของอุปกรณ์เคลื่อนที่ ระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ หลักการเครื่องมือและภาษาโปรแกรมในการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ความมั่นคงปลอดภัยของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โพรโทคอลของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ วิธีการพัฒนาระบบงาน แนวทางการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล ระบบสารสนเทศและโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่

Architectural features of mobile devices; the operating systems on mobile devices; techniques of developing application software in business on mobile devices; mobile applications security; mobile application protocol; system development methodology; user interface design; mobile database connection; information systems and applications on mobile devices

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมเพื่อทดแทนคาบเรียนที่ไม่สามารถทำการเรียนการสอนได้ตามตารางที่ได้กำหนดไว้ หรือตามที่ผู้เรียนร้องขอเพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาหัวข้อที่สอนครั้งแรก	30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ประจำรายวิชาหรือหลักสูตร
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการโดยติดต่อนัดหมายอาจารย์ผ่านทางช่องทางที่อาจารย์ได้แจ้งไว้ ได้แก่ line ID: laddasuanmali หรือ e-Mail: laddasuanmali@gmail.com

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรม ในประเด็นที่ผู้เรียนสมควรได้รับพัฒนาในรายวิชาดังต่อไปนี้

● (1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

● (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม

○ (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

○ (4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

○ (5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

○ (6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม

○ (7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

(1) กำหนดวัฒนธรรมองค์กรให้นักศึกษาปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับ

(2) การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ โดยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกตนด้วยการมีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม

(3) ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียน ส่งงานให้ตรงเวลา การแต่งกาย ตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

(4) การมอบงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

(5) อาจารย์ผู้สอนประพฤติ ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี กระตุ้นให้นักศึกษาปฏิบัติจนเป็นนิสัยและการสร้างต้นแบบที่ดี โดยการเข้าสอนตรงเวลา ตรวจงานและแจ้งให้ผู้เรียนรับทราบถึงข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปปรับแก้ไข

1.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย

(2) วัดและประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด

(3) วัดและประเมินจากปริมาณการกระทำความผิดกฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ

(4) วัดและประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายรายกลุ่มและรายบุคคล

(5) วัดและประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่อง

2. ความรู้

2.1 ความรู้ในประเด็นที่ผู้เรียนสมควรได้รับพัฒนาในรายวิชาดังต่อไปนี้

● (1) มีความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หรือสาขาวิชาบริหารธุรกิจ

● (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

○ (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและหรือประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด

○ (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการนำไปประยุกต์

○ (5) รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์หรือสาขาวิชาบริหารธุรกิจอย่างต่อเนื่อง

○ (6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสถานการณ์ทางธุรกิจ

● (7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและหรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง

○ (8) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

(1) การบรรยายในห้องเรียนของผู้สอนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

(2) การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบสอบ

(3) การทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ความรู้จากผู้เรียน

(4) การวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นขององค์ความรู้และทฤษฎีที่ใช้สอน

(5) การเรียนรู้ร่วมมือ เพื่อประยุกต์และประเมินค่าองค์ความรู้ในสถานการณ์โลกแห่งความเป็นจริง

(6) ส่งเสริมให้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้ด้านระบบสารสนเทศทางธุรกิจหรือแข่งขันเพื่อขอรับรางวัลประเภทต่าง ๆ จากผลงานที่ได้

2.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยพิจารณาจากใบงาน ผลการทดสอบย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ แบบประเมินผลการเรียนรู้

(2) วัดและประเมินจากผลการทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ความรู้ โดยการสอบระหว่างภาค รายงานที่ได้มอบหมายโดยมีแหล่งอ้างอิงผลงาน และการสอบปลายภาคการศึกษา

(3) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธี

(4) วัดและประเมินจากการเรียนรู้แบบร่วมมือจากรายวิชาหรือโครงงานที่นำเสนอ

(5) วัดและประเมินประเมินจากการนำเสนอรายงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้หรือผลงานที่เข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญา ในประเด็นที่ผู้เรียนสมควรได้รับฝึกในรายวิชาดังนี้

● (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

○ (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

● (3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

● (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

(1) ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษาการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

(2) การอภิปรายกลุ่ม

(3) การวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นวิกฤติในการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

3.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็น กรณีศึกษา

(2) วัดและประเมินจากการแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่ม

(3) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นวิกฤติทางวิชาการ วิชาชีพ และ สังคมตามเนื้อหารายวิชา

(4) วัดและประเมินจากผลกาพัฒนานวัตกรรม หรือโปรแกรม

(5) วัดและประเมินจากผลการฝึกปฏิบัติ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ในประเด็นที่ผู้เรียนสมควรได้รับพัฒนาในรายวิชาดังต่อไปนี้

(1) สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

○ (2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

(3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

● (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

(5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

○ (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น ข้ามรายวิชา หรือต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคล และความสามารถในการรับผิดชอบดังนี้

(1) การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติกา

(2) การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วม ในการนำเสนองานทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา

(3) การมอบหมายงานกลุ่ม การคิดให้ความเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ

(4) การเข้าร่วมกิจกรรมด้านการพัฒนาโปรแกรมทางธุรกิจและระบบสารสนเทศทางธุรกิจ

4.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ

(2) วัดและประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การแก้โจทย์งาน

(3) วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่ม และการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม

(4) วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมและการนำเสนอรายงาน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ผู้เรียนได้รับการพัฒนา ดังต่อไปนี้

● (1) มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

● (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

○ (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

○ (4) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน กำหนดให้นักศึกษาแก้ปัญหา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของวิธีแก้ปัญหา และให้นำเสนอแนวคิดของการแก้ปัญหา ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ ต่อผู้เรียนในห้องเรียน โดยการวิจารณ์ในเชิงวิชาการระหว่างผู้เรียนและกลุ่มผู้เรียน ดังนี้

(1) การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

(2) การสืบค้นและนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญ การนำเสนอข้อการเปรียบเทียบ สถิติ ข้อมูลด้านระบบธุรกิจดิจิทัล โดยใช้ระบบเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ระบบเทคโนโลยีโทรคมนาคม

(3) การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน

(2) วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ทางคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม

(3) วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปราย กรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
1	การแนะนำรายวิชา การทำความรู้จักผู้เรียน และ อธิบายระเบียบต่าง ๆ ในห้องเรียน พร้อมบรรยาย ภาพรวมของรายวิชาและเกณฑ์การวัดและประเมินผล และสาระสำคัญที่เกี่ยวข้อง - **หัวข้อการสอน** **สถาปัตยกรรมของอุปกรณ์เคลื่อนที่** - สถาปัตยกรรม - คุณลักษณะของอุปกรณ์เคลื่อนที่ - อุปกรณ์คอมพิวเตอร์แบบพกพา - รูปแบบการพัฒนาแอพพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่- Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมของอุปกรณ์เคลื่อนที่	4	1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเองพร้อมอธิบายเนื้อหารายวิชา จุดประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล แนะนำหนังสือและเว็บไซต์ 2. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นแนวคิดเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมของอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมของอุปกรณ์เคลื่อนที่					
2-3	- **หัวข้อการสอน** **ระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่** - ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ - การสร้างแอปพลิเคชันสำหรับแอนดรอยด์ - การติดตั้งเครื่องมือชุดพัฒนาแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน - โปรแกรมจำลองระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ - Bootstrap- **Learning Outcome**	8	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติติดตั้งเครื่องมือชุดพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	คุณธรรม จริยธรรม - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่		3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book		
4-5	- **หัวข้อการสอน** **หลักการเครื่องมือและภาษาโปรแกรมในการพัฒนา**	8	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำ	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ - การเพิ่ม Package ย่อยในโปรเจ็กต์ - การสร้างคลาสใน Package ย่อย - การผูกติดข้อมูลในแอปพลิเคชันแอนดรอย์ - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ ***ความรู้*** - นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับหลักการเครื่องมือและภาษาโปรแกรมในการพัฒนา **ทักษะทางปัญญา** - นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับหลักการเครื่องมือและภาษาโปรแกรมในการพัฒนา ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้***		สัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติลงรหัสโปรแกรมเชิงวัตถุ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียน 6. ให้ผู้เรียนฝึกการคิดวิเคราะห์โดยการทำแบบฝึกหัด	2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของหลักการเครื่องมือและภาษาโปรแกรมในการพัฒนา					
6	- **หัวข้อการสอน** **โพรโทคอลของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่** - ข้อจำกัดของสภาพแวดล้อมของอุปกรณ์เคลื่อนที่ - WWW และการเคลื่อนที่ - โพรโทคอล WAP - สภาพแวดล้อมของโปรแกรมประยุกต์บน WAP - ความมั่นคงปลอดภัยของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโพรโทคอลของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ***ทักษะทางปัญญา***	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 4. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียน 5. ให้ผู้เรียนฝึกการคิดวิเคราะห์โดยการทำแบบฝึกหัดทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book	2, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับโพรโทคอลของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของโพรโทคอลของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่					
7-8	- **หัวข้อการสอน** **โปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่** - หลักการออกแบบโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ - ระบบสารสนเทศและโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ - โปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	8	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้สอนนำเสนอกรณีตัวอย่างโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์	2, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- โปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับธุรกิจการท่องเที่ยว และโรงแรม - โปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับธุรกิจภัตตาคาร ร้านอาหาร - โปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับธุรกิจการขายสินค้า - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบในการออกแบบโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว		4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียน 6. ให้ผู้เรียนฝึกการคิดวิเคราะห์โดยการทำแบบฝึกหัดทบทวนท้ายบทเรียน 7. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการออกแบบโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่					
9	- **หัวข้อการสอน** **การพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์** - การสร้างโปรเจ็คใหม่ - การปรับแต่ง Code Editor - ไฟล์และโฟลเดอร์ของโปรเจ็ค - การรันแอปพลิเคชันบนเครื่องจำลอง - การออกแบบ UI - การจัดโครงร่างแบบ Relative Layout **- Learning Outcome** ***คุณธรรม จริยธรรม*** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 4. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามในห้องเรียน 5. ให้ผู้เรียนฝึกการคิดวิเคราะห์โดยการทำแบบฝึกหัดทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book	2, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์สัมพันธ์ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์		สรุปเนื้อหาการเรียนการสอน			
10	- **หัวข้อการสอน** **แนวทางการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้** - การกำหนด Resource - การกำหนด Style - การเข้าถึง Resource และ View ด้วย Java - การแบ่งกลุ่มของ View - แอททริบิวต์และเมธอดพื้นฐาน - การใช้ TextView - การใช้ Button	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนกำหนดแบ่งกลุ่ม ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมในการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	2,3,4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- การใช้ EditText - Learning Outcome **คุณธรรม จริยธรรม** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบเกี่ยวกีบแนวทางการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้ ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอ		4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	5. BLOG/Face book		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ประเด็นสำคัญของการแนวทางการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้					
11-12	- **หัวข้อการสอน** **การสร้างแถบนำทาง** - การสร้างแถบ Toolbar - ระบบสีในโปรเจ็ค - การปรับแต่ง Toolbar - การสร้างแถบ Toolbar แบบยืดหดได้ - การสร้างระบบเมนูพื้นฐาน - การสร้าง Option Menu - การสร้าง Context Menu - การสร้าง Popup Menu ให้กับ View - การสร้างรายการด้วย ListView - **Learning Outcome** ***คุณธรรม จริยธรรม*** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างแถบนำทาง	8	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการสร้างแถบนำทาง 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book	2,3,4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบในการสร้างแถบนำทาง ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษามีทักษะในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างแถบนำทาง - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการสร้างแถบนำทาง					
13-14	- **หัวข้อการสอน** **การเขียนโปรแกรมเชื่อมกับฐานข้อมูล** - ระบบจัดการฐานข้อมูล - การออกแบบและการสร้างฐานข้อมูล - ภาษาสำหรับการจัดการฐานข้อมูล - การเขียนโปรแกรมในการเข้าถึงฐานข้อมูล - การส่งชุดคำสั่งเอสคิวแอลไปประมวลผลยังฐานข้อมูล	8	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมเชื่อมกับฐานข้อมูล 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา	2,3,4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- พื้นฐานการสร้างฐานข้อมูล SQLite ภายในแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอย์ - การตรวจสอบและนำฐานข้อมูล SQLite ออกมาใช้งานภายนอก - การจัดการฐานข้อมูล SQLite ด้วย SQLite Manager - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเชื่อมกับฐานข้อมูล ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบในการเขียนโปรแกรมเชื่อมกับฐานข้อมูล ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ***		เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้นและนำเสนอข้อมูล 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการเขียนโปรแกรมเชื่อมกับฐานข้อมูล - นักศึกษาสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสมผ่านกิจกรรมการสืบค้นข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล					
15	- **หัวข้อการสอน** - ผู้เรียนนำเสนอผลงานโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ประจำภาคการศึกษาแบบบูรณาการการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนตามองค์ประกอบและข้อกำหนดตามที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ - ทบทวนบทเรียน - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ - นักศึกษามีการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย - มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ	4	1. ผู้เรียนนำเสนอผลการพัฒนาโปรแกรมเชิงบูรณาการต่อผู้สอนและเพื่อนร่วมตอนเรียน 2. อาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนอภิปราย ซักถาม 3. อาจารย์ผู้สอนประเมินผลงานและให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้ไข 4. ผู้เรียนปรับแก้ไขผลงานพร้อมนำเสนอข้อมูลเพิ่มเติมเชิงสร้างสรรค์ 5. อาจารย์ผู้สอนทบทวนเนื้อหาบทเรียนตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1-14 โดยสรุป 6. ผู้เรียนร่วมอภิปรายพร้อมตั้งคำถามเพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน	1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ภาพเลื่อน (Slide) 3. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 4. หนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5. BLOG/Face book	1, 2, 3, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ - เคารพกฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้เรียนนำเสนอ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และร่วมตอบคำถามในการนำเสนอผลงาน ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้ - นักศึกษามีความสามารถสื่อสารด้านภาษาไทยในนำเสนอผลงาน ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ***		7. การวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นขององค์ความรู้และทฤษฎี อภิปรายสภาพปัญหาจากการจัดการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน			

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสมผ่านกิจกรรมการสืบค้นข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล					

หมายเหตุ : ระบุทุกสัปดาห์ จำนวน 15 สัปดาห์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
-การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - การมอบหมายงานให้นักศึกษาทำทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว	**คุณธรรม จริยธรรม** **1. ตระหนักในคุณค่าคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต (1.1)** **2. มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม (1.2)**	1. วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย 2. วัดและประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด 3. วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 4. วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลืออาจารย์ผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน	1-15	5
- การมอบหมายใบงาน การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ	**ความรู้** **1. มีความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หรือสาขาวิชาบริหารธุรกิจ**	1. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากใบงาน การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ	1-15	10
		2. วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุป	8	30

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
- การนำเสนอรายงานการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชา - กิจกรรมส่งเสริมการส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล - การทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานองค์ความรู้ โดยการสอบปลายภาค	**(2.1)** **2. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา (2.2)** **3. มีประสบการณ์ในการพัฒนาและหรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง (2.7)**	สถานองค์ความรู้ โดยการสอบระหว่างภาค		
		3. วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปองค์ความรู้ โดยการสอบปลายภาค	16	30
		4. วัดและประเมินจากการนำเสนอรายงานการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชา/โครงการ 5. วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้ 6. วัดและประเมินจากการส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล	1-15	5
- มอบหมายงานให้นักศึกษาวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นรวมทั้งร่วมอภิปรายกลุ่ม	**ทักษะทางปัญญา** **1. คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ (3.1)** **2. สามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ (3.3)** **4. สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม (3.4)**	1. วัดและประเมินจากการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีศึกษา/งานที่ได้รับมอบหมาย 2. วัดและประเมินจากการแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่มของผู้เรียน 3. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นการเรียนรู้	1-15	5

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
- การนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว	**ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** **1. มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม(4.4)**	1. วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ 2. วัดและประเมินจากผลการค้นคว้า การตอบโจทย์งาน 3. วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่มและการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม	1-15	**5**
- การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการจัดการฐานข้อมูลทางธุรกิจ	**ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** **1. มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (5.1)** **2. สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์ (5.2)**	1. วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน 2. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ทางคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม 3. วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา	1-15	5

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ลัดดา สวนมะลิ. (256x). *การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจบนอุปกรณ์เคลื่อนที่.* กรุงเทพมหานคร: ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์กราฟฟิคไซท์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

จักรชัย โสอินทร์ และคณะ. (2559). *คู่มือพัฒนาโปรแกรม Android ฉบับสร้างสื่อการสอน.* กรุงเทพมหานคร: โปรวิชั่น.

จีระสิทธิ์ อึ้งรัตนวงศ์. (2555). *คู่มือพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันด้วย PHP+AJAX+jQUERY.* กรุงเทพมหานคร: โปรวิชั่น.

ธีรวัฒน์ ประกอบผล. (2556). *การเขียนโปรแกรมภาษา JAVA.* กรุงเทพมหานคร: รี่ไวว่า.

ศุภชัย สมพานิช. (2559). *คู่มือพัฒนาแอพพลิเคชันด้วย Android Studio ฉบับโปรแกรมเมอร์.* . กรุงเทพมหานคร: ไอดีซีฯ.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เป็นระยะที่เหมาะสมตามประเด็นที่กำหนด
- การสังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนบันทึก นำเสนอให้ผู้สอนทราบผ่านสื่อสังคมออนไลน์
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา โดยผู้เรียน ตามรูปแบบและวิธีการที่สาขากำหนด

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา

การวัดผล

ค่าคะแนน ร้อยละ 100 ได้จาก คะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน แบ่งได้ ดังนี้

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม	ร้อยละ	5
2) ด้านความรู้	ร้อยละ	75
3) ด้านทักษะทางปัญญา	ร้อยละ	10
4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	ร้อยละ	5
5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ร้อยละ	5

การประเมินผล

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.0	85-100
B+	ดีมาก (Very Good)	3.5	79-84
B	ดี (Good)	3.0	73-78
C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	2.5	67-72
C	พอใช้ (Fair)	2.0	61-66
D+	อ่อน (Poor)	1.5	55-60
D	อ่อนมาก (Very Poor)	1.0	50-54
F	ตก (Fail)	0.0	0-49

- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

สัมมนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อระดมสมอง และหาข้อมูลในการปรับปรุงการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาให้ทันสมัยในภาคเรียนถัดไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากคะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน การทดสอบย่อย โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	**การสอบ/ผลการเรียน**	**พฤติกรรม/ส่วนร่วม**	**มอบหมายงาน/นำเสนอ**
1. คุณธรรม จริยธรรม	✓	✓	✓
2. ความรู้	✓	✓	✓
3. ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		✓	✓
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	✓	✓	✓

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงแผนการสอนรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- จัดทำกรณีตัวอย่างที่หลากหลาย
- จัดกิจกรรมให้หลากหลาย โดยเปลี่ยนสลับอาจารย์ผู้สอน หรือเชิญวิทยากรบรรยายบางประเด็นเพื่อให้นักศึกษามีมุมมองที่หลากหลาย

รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ภาคการศึกษาที่ 2/2562

รหัสวิชา 3653117

ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) การคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจดิจิทัล
(ภาษาอังกฤษ) Creative Thinking in Digital Business

ผู้สอน

(1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรมัตถ์ปัญปรัชญ์ ต้องประสงค์

คำนำ

รายละเอียดรายวิชา 3653117 การคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจดิจิทัล (Creative Thinking in Digital Business) จัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นให้ผู้ศึกษามีกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ การสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจ

ทั้งนี้ผู้สอนส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้ศึกษาสามารถมีแนวคิดต่อยอดทางความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงาน เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายในยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล และเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ โดยได้ชี้ชัดในประเด็นที่เข้มข้นมากขึ้น จัดกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถเข้าร่วมแข่งขันในการพัฒนาธุรกิจด้านเทคโนโลยี การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เชิงสัมพันธ์และเชิงบูรณาการ

รายละเอียดรายวิชานี้เป็นส่วนสำคัญต่อผู้ศึกษาและผู้สอน ที่ใช้สำหรับจัดการการเรียนการสอนที่เน้นผู้ศึกษาเป็นสำคัญ เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา

ผู้สอนและอาจารย์ประจำหลักสูตร
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
พฤศจิกายน2562

สารบัญ

หมวด		หน้า
1	ข้อมูลทั่วไป	1
2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	2
3	ลักษณะและการดำเนินการ	2
4	การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้ศึกษา	3
5	แผนการสอนและการประเมินผล	11
6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	32
7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	33

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ วิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. **รหัสและชื่อรายวิชา**
   3653117 การคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจดิจิทัล
   Creative Thinking in Digital Business
2. **จำนวนหน่วยกิต**
   3(3-0-6) หน่วยกิต
3. **หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**
   3.1 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
   3.2 ประเภทรายวิชาเฉพาะ วิชาเลือก
4. **ผู้รับผิดชอบรายวิชาและผู้สอน**
   4.1 ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรมัตถ์ปัญปรัชญ์ ต้องประสงค์
   4.2 ผู้สอน (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรมัตถ์ปัญปรัชญ์ ต้องประสงค์
5. **ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่ศึกษา**
   ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3
6. **รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)**
   ไม่มี
7. **รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)**
   ไม่มี
8. **สถานที่เรียน**
   คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร
9. **วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**
   9.1 วันที่จัดทำ 18 พฤศจิกายน 2562
   9.2 วันที่ปรับปรุงครั้งล่าสุด 18 พฤศจิกายน 2562

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ
2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด
3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล
4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ

2. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. ผู้ศึกษาสามารถอธิบายแนวคิด หลักการคิด วิธีคิดต่อยอดธุรกิจสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจ
2. ผู้ศึกษาสามารถคิด ออกแบบ วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างธุรกิจดิจิทัลได้จากกระบวนการคิดเชิงระบบและการคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการคิด
3. ผู้ศึกษามีทัศนคติ พฤติกรรมเป็นผู้มีความรับผิดชอบ มีระเบียบ มีวินัย ใฝ่รู้ใฝ่เรียน

3. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. การจัดกิจกรรมการสอนมีความสอดคล้องต่อสภาพของกลุ่มผู้ศึกษาโดยการนำกิจกรรมการบริการวิชาการ หรือการวิจัยเป็นส่วนในการพัฒนา
2. ให้ผู้ศึกษาทำการศึกษาที่สามารถเชื่อมโยงกับพันธกิจและสาระรายวิชาอื่นในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ได้แก่ การจัดการเชิงกลยุทธ์ ระบบสารสนเทศทางธุรกิจ การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ การจัดการธุรกิจดิจิทัล
3. สร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนของการนำคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ในงานธุรกิจอย่างสร้างสรรค์

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจดิจิทัล กระบวนการคิด การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล เศรษฐกิจสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจ

Principles of thinking and digital creative business analysis; thinking process; using of creativity in digital media; creative economy; using of digital technology; and business value added creation

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาค

การศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของผู้ศึกษา และการวิเคราะห์ความเข้าใจและความต้องการการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของผู้ศึกษาเฉพาะราย	ไม่มีการฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการหรือภาคสนาม	90 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่ผู้สอนให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่ผู้ศึกษาเป็นรายบุคคล

- ผู้สอนประจำรายวิชาประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้สอนกำหนดและผู้เรียนมีความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร
- ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ เฉพาะรายที่ต้องการโดยการนัดหมายล่วงหน้าผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือดิจิทัล

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้ศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม

○1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

○ 1.1.4 เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

○ 1.1.5 เคารพกฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม

○ 1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กร และสังคม

○ 1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

(1) ใช้วิธีสอนแบบร่วมมือ โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอนที่ให้ผู้ศึกษาแสวงหาความรู้ด้วยการพึ่งพาและเกื้อกูลกัน มีการปรึกษาหารืออย่างใกล้ชิดในประเด็นศึกษาที่มอบหมาย ผู้สอนกำหนดและมอบหมายงานให้ผู้ศึกษารับผิดชอบเป็นกลุ่ม โดยให้ใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่ม ความคิดวิเคราะห์ การระดมพลังสมอง และการแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสมพร้อมทั้งจัดทำสรุปเป็นผลงานส่งผู้สอน

(2) ใช้วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอนที่ให้ผู้ศึกษาศึกษาประเด็นศึกษาที่หลากหลายตามใบงานและให้เชื่อมต่อความคิดและเนื้อหาสาระด้วยเทคนิคการเชื่อมความรู้ (Jigsaw) จากการปฏิบัติงานตามที่กำหนดไว้ในใบงานโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มและทักษะการสรุปความแล้วจัดทำผลการศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้สื่อการนำเสนอภาพแบบเลื่อนหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ประกอบและผู้สอนสรุปประกอบอีกครั้ง

(3) ใช้วิธีสอนแบบโครงงาน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจ โดยผู้สอนมอบหมายให้ผู้ศึกษาจัดทำโครงงานทางธุรกิจเพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการวางแผนการทำงาน มีกระบวนการทำงานอย่างมีขั้นตอนโดยใช้ทักษะกระบวนการคิด การสรุปความ หลังจากนั้นจัดทำเป็นเอกสารรายงานตามรูปแบบที่กำหนดส่งผู้สอน พร้อมทั้งจัดนำเสนอผลงานในรูปแบบของนิทรรศการให้ผู้อื่นได้ศึกษาโดยมีผู้สอนให้คำแนะนำแนวทางที่ถูกต้อง

(4) ใช้วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้ศึกษาศึกษาข้อมูลจากใบความรู้และเอกสารประกอบการเรียนรายวิชาการสร้างธุรกิจใหม่และการเป็นผู้ประกอบการด้านธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ตลอดจนหนังสือเอกสารและแหล่งการเรียนรู้ที่แนะนำไว้ตามหัวข้อที่กำหนดและนำความรู้ที่ได้ศึกษามาเขียนสังเคราะห์ วิเคราะห์เป็นรายงานส่งผู้สอน

(5) ใช้วิธีสอนแบบระดมพลังความคิดจากกรณีศึกษาร่วมกับวิธีสอนแบบร่วมมือ โดยมอบหมายใบงานให้ผู้ศึกษาปฏิบัติกิจกรรมด้วยการสังเกต การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การเชื่อมโยง การสรุปความ ตลอดจนทักษะกระบวนการกลุ่มในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน และให้ผู้ศึกษาศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติม

(6) กำหนดให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและทำงานกลุ่ม โดยการนำเสนอผ่านรายละเอียดและหัวข้อผ่านบล็อก สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หน้าชั้นเรียน ผู้สอนทำการแสดงความคิดเห็น

(7) ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้ศึกษา เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ในเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจดิจิทัล

1.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของผู้ศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การติดตามและสอบถามเรื่องการจัดส่งงาน และผลของการตรวจงาน

(2) วัดและประเมินจากการมีวินัย และความพร้อมเพรียงของผู้ศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด

(3) วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง

(4) วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลือผู้สอนผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

●2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา

2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด

○ 2.1.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ และวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์

2.1.5 รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

○ 2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ

2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์

● 2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

(1) ใช้วิธีสอนแบบร่วมมือ โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอนที่ให้ผู้ศึกษาแสวงหาความรู้ด้วยการพึ่งพาและเกื้อกูลกัน มีการปรึกษาหารืออย่างใกล้ชิดในประเด็นศึกษาที่มอบหมาย ผู้สอนกำหนดและมอบหมายงานให้ผู้ศึกษารับผิดชอบเป็นกลุ่ม โดยให้ใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการ

ทำงานกลุ่ม ความคิดวิเคราะห์ การระดมพลังสมอง และการแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสมพร้อมทั้งจัดทำสรุปเป็นผลงานส่งผู้สอน

(2) ใช้วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอนที่ให้ผู้ศึกษาศึกษาประเด็นศึกษาตามใบงานและให้เชื่อมต่อความคิดและเนื้อหาสาระด้วยเทคนิคการเชื่อมความรู้ (Jigsaw) จากการปฏิบัติงานตามที่กำหนดไว้ในใบงานโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มและทักษะการสรุปความแล้วจัดทำผลการศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้ สื่อการนำเสนอภาพแบบเลื่อน หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบและผู้สอนสรุปประกอบอีกครั้ง

(3) ใช้วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอน โดยให้ผู้ศึกษาแบ่งกลุ่มศึกษาประเด็นตามใบงานที่มอบหมายด้วย การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การมอบหมายงาน การระดมพลังสมอง และให้ผู้ศึกษานำเสนอผลงานด้วยเทคนิคการอธิบายประกอบสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ผู้ศึกษาใช้ทักษะกระบวนการคิดด้วยการเขียนแผนที่ความคิดหลากหลายลักษณะตามที่กำหนดส่งผู้สอน หลังจากนั้นผู้สอนอธิบายสรุปโดยใช้สื่อการนำเสนอภาพแบบเลื่อน

(4) ใช้วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการมอบหมายงานให้ผู้ศึกษาปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะความรับผิดชอบและการศึกษาความรู้ด้วยตนเองตามที่กำหนด พร้อมทั้งให้แบ่งกลุ่มศึกษาเนื้อหาสาระตามใบงาน โดยทำงานร่วมกันและสรุปความจากการเข้าศึกษาเนื้อหาการเรียนที่ผู้สอนกำหนดไว้

(5) ใช้วิธีสอนแบบโครงงาน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจ โดยผู้สอนมอบหมายให้ผู้ศึกษาจัดทำโครงการทางธุรกิจเพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการวางแผนการทำงาน มีกระบวนการทำงานอย่างมีขั้นตอนโดยใช้ทักษะกระบวนการคิด การสรุปความ หลังจากนั้นจัดทำเป็นเอกสารรายงานตามรูปแบบที่กำหนดส่งผู้สอน พร้อมทั้งจัดนำเสนอผลงานในรูปแบบของนิทรรศการให้ผู้อื่นได้ศึกษาโดยมีผู้สอนให้คำแนะนำแนวทางที่ถูกต้อง

(6) ใช้วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด โดยให้ผู้ศึกษาศึกษากรณีศึกษาที่กำหนดให้ และให้ผู้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยการวิเคราะห์การสังเกต การจำแนกความแตกต่าง การหาลักษณะร่วม เชื่อมโยงความสัมพันธ์และการสรุปความ โดยผู้สอนช่วยแนะนำด้วยการกระตุ้นด้วยคำถามและฝึกการเขียนแผนผังความคิดสรุปเนื้อหาแบบต่าง ๆ ให้ผู้ศึกษา

(7) ใช้วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้ศึกษาศึกษาข้อมูลจากใบความรู้และเอกสารประกอบการเรียนรายวิชาการสร้างธุรกิจใหม่และการเป็นผู้ประกอบการด้านธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนหนังสือเอกสารและแหล่งการเรียนรู้ที่แนะนำไว้ตามหัวข้อที่กำหนดและนำความรู้ที่ได้ศึกษามาเขียนสังเคราะห์ วิเคราะห์เป็นรายงานส่งผู้สอน

(8) ใช้วิธีสอนแบบระดมพลังความคิดจากกรณีศึกษาร่วมกับวิธีสอนแบบร่วมมือ โดยมอบหมายใบงานให้ผู้ศึกษาปฏิบัติกิจกรรมด้วยการสังเกต การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การเชื่อมโยง การสรุปความตลอดจนทักษะกระบวนการกลุ่มในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน และให้ผู้ศึกษาศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติม

(9) ใช้วิธีสอนแบบซิปปา ที่เน้นให้ผู้ศึกษาได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้ศึกษาเป็นสำคัญโดยให้ผู้ศึกษาแบ่งกลุ่มศึกษาตามใบความรู้ประเด็นที่หลากหลาย และช่วยกันรวบรวมความรู้และสร้างองค์ความรู้ มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและบุคคล มีส่วนร่วมทางกายและมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย ในขณะปฏิบัติกิจกรรมลักษณะที่หลากหลายร่วมกันเรียนรู้กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา

การแสวงหาความรู้และการประยุกต์ใช้ โดยนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น หรือเชื่อมโยงสร้างองค์ความรู้ที่เป็นสาระใกล้เคียงกันตามที่ผู้สอนกำหนดขึ้น

(10) ใช้วิธีสอนแบบอุปนัย โดยใช้ทักษะและเทคนิคการสอนจากรายละเอียดปลีกย่อยไปหากฎเกณฑ์หลักการหรือข้อสรุป โดยผู้สอนนำเสนอรายละเอียดและตัวอย่างของสาระความรู้ต่าง ๆ และให้ผู้ศึกษาช่วยกันสังเกต เปรียบเทียบ ระดมความคิด ค้นหาสาระที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันเพื่อนำไปเป็นข้อสรุป โดยมีผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนให้ผู้ศึกษาค้นพบสาระที่สำคัญด้วยตนเอง และเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน

(11) กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว การจัดกิจกรรมให้ผู้ศึกษาได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าที่เหมาะสมตามสภาพ

(12) กำหนดให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและทำงานกลุ่ม โดยการนำเสนอผ่านรายละเอียดและหัวข้อสื่อดิจิทัลหรืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีความเหมาะสมหน้าชั้นเรียน ผู้สอนทำการแสดงความคิดเห็น

(13) ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้ศึกษา เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ในเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจเชิงสร้างสรรค์

2.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากใบงาน แบบฝึกหัด และแบบทดสอบ

(2) วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปองค์ความรู้ โดยการทดสอบเก็บคะนนระหว่างภาค

(3) วัดและประเมินจากการนำเสนอรายงานการเรียนรู้แบบร่วมมือในการพัฒนาโครงการทางธุรกิจ

(4) วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้ การทดสอบเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ตลอดภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

○ 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

○ 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปผลประเด็นปัญหาและความต้องการ

○ 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

(1) ใช้วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอน โดยให้ผู้ศึกษาแบ่งกลุ่มศึกษาประเด็นตามใบงานที่มอบหมายด้วย การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การมอบหมายงาน การระดมพลังสมอง และให้ผู้ศึกษานำเสนอผลงานด้วยเทคนิคการอธิบายประกอบสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย พร้อมทั้งให้ผู้ศึกษาใช้ทักษะกระบวนการคิดด้วยการเขียนแผนที่ความคิดหลากหลายลักษณะตามที่กำหนดส่งผู้สอน หลังจากนั้นผู้สอนอธิบายสรุปโดยใช้สื่อการนำเสนอภาพแบบดิจิทัล

(2) ใช้วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการมอบหมายงานให้ผู้ศึกษาปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะความรับผิดชอบและการศึกษาความรู้ด้วยตนเองตามที่กำหนด พร้อมทั้งให้แบ่งกลุ่มศึกษา

เนื้อหาสาระตามใบงาน โดยทำงานร่วมกันและสรุปความจากการเข้าศึกษาเนื้อหาการเรียนต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนดไว้

(3) ใช้วิธีสอนแบบโครงงาน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจ โดยผู้สอนมอบหมายให้ผู้ศึกษาจัดทำโครงการทางธุรกิจเพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการวางแผนการทำงาน มีกระบวนการทำงานอย่างมีขั้นตอนโดยใช้ทักษะกระบวนการคิด การสรุปความ หลังจากนั้นจัดทำเป็นเอกสารรายงานตามรูปแบบที่กำหนดส่งผู้สอน พร้อมทั้งจัดนำเสนอผลงานในรูปแบบของนิทรรศการให้ผู้อื่นได้ศึกษาโดยมีผู้สอนให้คำแนะนำแนวทางที่ถูกต้อง

(4) ใช้วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด โดยให้ผู้ศึกษาศึกษากรณีศึกษาที่กำหนดให้ และให้ผู้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยการวิเคราะห์การสังเกต การจำแนกความแตกต่าง การหาลักษณะร่วม เชื่อมโยงความสัมพันธ์และการสรุปความ โดยผู้สอนช่วยแนะนำด้วยการกระตุ้นด้วยคำถามและฝึกการเขียนแผนผังความคิดสรุปเนื้อหาหลากหลายรูปแบบ

(5) ใช้วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้ศึกษาศึกษาข้อมูลจากใบความรู้และเอกสารประกอบการเรียนรายวิชา และแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนหนังสือเอกสารและแหล่งการเรียนรู้ที่แนะนำไว้ตามหัวข้อที่กำหนดและนำความรู้ที่ได้ศึกษามาเขียนสังเคราะห์ วิเคราะห์เป็นรายงานส่งผู้สอน

(6) ใช้วิธีสอนแบบระดมพลังความคิดจากกรณีศึกษาร่วมกับวิธีสอนแบบร่วมมือ โดยมอบหมายใบงานให้ผู้ศึกษาปฏิบัติกิจกรรมด้วยการสังเกต การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การเชื่อมโยง การสรุปความตลอดจนทักษะกระบวนการกลุ่มในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน และให้ผู้ศึกษาศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติม

(7) ใช้วิธีสอนแบบซิปปา ที่เน้นให้ผู้ศึกษาได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้ศึกษาเป็นสำคัญโดยให้ผู้ศึกษาแบ่งกลุ่มศึกษาตามใบความรู้ประเด็นที่หลากหลาย และช่วยกันรวบรวมความรู้และสร้างองค์ความรู้ มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและบุคคล มีส่วนร่วมทางกายและมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย ในขณะปฏิบัติกิจกรรมลักษณะที่หลากหลายร่วมกัน เรียนรู้กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา การแสวงหาความรู้และการประยุกต์ความรู้ โดยนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ในสถานการณ์อื่นหรือเชื่อมโยงสร้างองค์ความรู้ที่เป็นสาระใกล้เคียงกันตามที่ผู้สอนกำหนดขึ้น

(8) ใช้วิธีสอนแบบอุปนัย โดยใช้ทักษะและเทคนิคการสอนจากรายละเอียดปลีกย่อยไปหากฎเกณฑ์หลักการหรือข้อสรุป โดยผู้สอนนำเสนอรายละเอียดและตัวอย่างของสาระความรู้ และให้ผู้ศึกษาช่วยกันสังเกต เปรียบเทียบ ระดมความคิด ค้นหาสาระที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันเพื่อนำไปเป็นข้อสรุปโดยมีผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนให้ผู้ศึกษาค้นพบสาระที่สำคัญด้วยตนเอง และเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน

3.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีศึกษาและกิจกรรมฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์

(2) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นการนำเสนอข้อมูล สารสนเทศเชิงสร้างสรรค์

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○ 4.1.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

○ 4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

○ 4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม

○ 4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัว และส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและผู้อื่น

○ 4.1.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

(1) ใช้วิธีสอนแบบร่วมมือ โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอนที่ให้ผู้ศึกษาแสวงหาความรู้ด้วยการพึ่งพาและเกื้อกูลกัน มีการปรึกษาหารืออย่างใกล้ชิดในประเด็นศึกษาที่มอบหมาย ผู้สอนกำหนดและมอบหมายงานให้ผู้ศึกษารับผิดชอบเป็นกลุ่ม โดยให้ใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่ม ความคิดวิเคราะห์ การระดมพลังสมอง และการแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสมพร้อมทั้งจัดทำสรุปเป็นผลงานส่งผู้สอน

(2) ใช้วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอนที่ให้ผู้ศึกษาศึกษาประเด็นศึกษาต่าง ๆ ตามใบงานและให้เชื่อมต่อความคิดและเนื้อหาสาระด้วยเทคนิคการเชื่อมความรู้ (Jigsaw) จากการปฏิบัติงานตามที่กำหนดไว้ในใบงานโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มและทักษะการสรุปความแล้วจัดทำผลการศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้ สื่อการนำเสนอภาพแบบดิจิทัลและผู้สอนสรุปประกอบอีกครั้ง

(3) ใช้วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการมอบหมายงานให้ผู้ศึกษาปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะความรับผิดชอบและการศึกษาความรู้ด้วยตนเองตามที่กำหนด พร้อมทั้งให้แบ่งกลุ่มศึกษาเนื้อหาสาระตามใบงาน โดยทำงานร่วมกันและสรุปความจากการเข้าศึกษาเนื้อหาการเรียนที่ผู้สอนกำหนดไว้

(4) ใช้วิธีสอนแบบโครงงาน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจ โดยผู้สอนมอบหมายให้ผู้ศึกษาจัดทำโครงการทางธุรกิจเพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการวางแผนการทำงาน มีกระบวนการทำงานอย่างมีขั้นตอนโดยใช้ทักษะกระบวนการคิด การสรุปความ หลังจากนั้นจัดทำเป็นเอกสารรายงานตามรูปแบบที่กำหนดส่งผู้สอน พร้อมทั้งจัดนำเสนอผลงาน

(5) ใช้วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้ศึกษาศึกษาข้อมูลจากใบความรู้และเอกสารประกอบการเรียนรายวิชา และแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนหนังสือเอกสารและแหล่งการเรียนรู้ที่แนะนำไว้ตามหัวข้อที่กำหนดและนำความรู้ที่ได้ศึกษามาเขียนสังเคราะห์ วิเคราะห์เป็นรายงานส่งผู้สอน

(6) ใช้วิธีสอนแบบระดมพลังความคิดจากกรณีศึกษาร่วมกับวิธีสอนแบบรวมมือ โดยมอบหมายใบงานให้ผู้ศึกษาปฏิบัติกิจกรรมด้วยการสังเกต การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การเชื่อมโยง การสรุปความ ตลอดจนทักษะกระบวนการกลุ่มในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน และให้ผู้ศึกษาศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติม

(7) กำหนดให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและทำงานกลุ่ม โดยการนำเสนอผ่านรายละเอียดและหัวข้อผ่านสื่อดิจิทัล หน้าชั้นเรียน ผู้สอนทำการแสดงความคิดเห็น

(8) ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้ศึกษา เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่อดิจิทัล หรืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ในเรื่องเกี่ยวกับการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์

4.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลจากการค้นคว้า การตอบโจทย์จากใบงาน รูปแบบการนำเสนองาน ความรับผิดชอบต่องาน การมีส่วนร่วม บทบาท หน้าที่ และพฤติกรรมการดำเนินงาน

(2) วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่ม หรือการจัดส่งผลงานเข้าประกวดหรือการแข่งขันและการมีบทบาทในการอภิปรายซักถาม การตอบคำถาม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

○ 5.1.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

○ 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

(1) ใช้วิธีสอนแบบร่วมมือ โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอนที่ให้ผู้ศึกษาแสวงหาความรู้ด้วยการพึ่งพาและเกื้อกูลกัน มีการปรึกษาหารืออย่างใกล้ชิดในประเด็นศึกษาที่มอบหมาย ผู้สอนกำหนดและมอบหมายงานให้ผู้ศึกษารับผิดชอบเป็นกลุ่ม โดยให้ใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่ม ความคิดวิเคราะห์ การระดมพลังสมอง และการแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสมพร้อมทั้งจัดทำสรุปเป็นผลงานส่งผู้สอนที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์

(2) ใช้วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการสอนที่ให้ผู้ศึกษาศึกษาประเด็นศึกษาต่าง ๆ ตามใบงานและให้เชื่อมต่อความคิดและเนื้อหาสาระด้วยเทคนิคการเชื่อมความรู้ (Jigsaw) จากการปฏิบัติงานตามที่กำหนดไว้ในใบงานโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มและทักษะการสรุปความแล้วจัดทำผลการศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้สื่อการนำเสนอดิจิทัลและผู้สอนสรุปประกอบอีกครั้ง

(3) ใช้วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการมอบหมายงานให้ผู้ศึกษาปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะความรับผิดชอบและการศึกษาความรู้ด้วยตนเองตามที่กำหนด พร้อมทั้งให้แบ่งกลุ่มศึกษาเนื้อหาสาระตามใบงาน โดยทำงานร่วมกันและสรุปความจากการเข้าศึกษาเนื้อหาการเรียนที่ผู้สอนกำหนดไว้

(4) ใช้วิธีสอนแบบโครงงาน โดยอาศัยทักษะและเทคนิคการอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจ โดยผู้สอนมอบหมายให้ผู้ศึกษาจัดทำโครงงานทางธุรกิจเพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการวางแผนการทำงาน มีกระบวนการทำงานอย่างมีขั้นตอน โดยใช้ทักษะกระบวนการคิด การสรุปความ หลังจากนั้นจัดทำเป็นเอกสารรายงานตามรูปแบบที่กำหนดส่งผู้สอน พร้อมทั้งจัดนำเสนอผลงาน

(5) ใช้วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด โดยให้ผู้ศึกษาศึกษากรณีศึกษาที่กำหนดให้ และให้ผู้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยการวิเคราะห์การสังเกต การจำแนกความแตกต่าง การหาลักษณะร่วม เชื่อมโยงความสัมพันธ์และการสรุปความ โดยผู้สอนช่วยแนะนำด้วยการกระตุ้นด้วยคำถามและฝึกการเขียนแผนผังความคิดสรุปเนื้อหาแบบต่าง ๆ ให้ผู้ศึกษา

(6) ใช้วิธีสอนแบบอุปนัย โดยใช้ทักษะและเทคนิคการสอนจากรายละเอียดปลีกย่อยไปหากฎเกณฑ์หลักการหรือข้อสรุป โดยผู้สอนนำเสนอรายละเอียดและตัวอย่างของสาระความรู้ต่าง ๆ และให้ผู้ศึกษาช่วยกันสังเกต เปรียบเทียบ ระดมความคิด ค้นหาสาระที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันเพื่อนำไปเป็นข้อสรุป โดยมีผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนให้ผู้ศึกษาค้นพบสาระที่สำคัญด้วยตนเอง และเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน

(7) ใช้วิธีสอนแบบให้ฝึกและปฏิบัติ โดยผู้สอนมอบหมายให้ผู้ศึกษาได้กระทำซ้ำด้วยการตอบคำถามทบทวนเพื่อพัฒนาทักษะ และเทคนิคการปฏิบัติจริงในสิ่งที่ได้เรียนมา โดยมีผู้สอนให้คำปรึกษาและตอบข้อสงสัยทำให้เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ด้วยการลงมือกระทำจริง ทำให้เห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนรู้และจดจำเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี สามารถถ่ายทอดหรือเชื่อมโยงการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์เดียวกันได้

(8) กำหนดให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและทำงานกลุ่ม โดยการนำเสนอผ่านรายละเอียดและหัวข้อผ่านบล็อก เพจ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หน้าชั้นเรียน ผู้สอนทำการแสดงความคิดเห็น

(9) ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้ศึกษา เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ศึกษาและค้นคว้างานจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ในเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจเชิงสร้างสรรค์

5.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการติดตามจากวิธีการคิด การวิเคราะห์และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการคิดสร้างสรรค์ของผู้ศึกษา

(2) วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม และถูกต้อง

(3) วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอนรายวิชา

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
1	**การคิดวิพากษ์หรือการคิดวิเคราะห์กับการคิดเชิงสร้างสรรค์** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม	4	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนแนะนำตัว อธิบายเนื้อหารายวิชา จุดประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล แนะนำหนังสือ และเว็บไซต์ รวมถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มเติม 2. ผู้สอนให้ผู้ศึกษายกตัวอย่างการคิด 3. ผู้สอนบรรยาย และให้ผู้ศึกษาสรุปประเด็นสำคัญ 4. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 5. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์หลากหลายรูปแบบ 6. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปรายและตอบข้อซักถาม ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนและการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/ฐานข้อมูลออนไลน์	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
			ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ	
2	**ธรรมชาติของสมอง และธรรมชาติของความสัมพันธ์ในการคิด** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม	4	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อดิจิทัล 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปราย 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบคำถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/ฐานข้อมูลออนไลน์ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ	4.2 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
3	**ความหมายและความสำคัญของการคิดสร้างสรรค์ในธุรกิจและสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อดิจิทัล 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปราย 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/ฐานข้อมูลออนไลน์	4.2 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 11. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
4	**กระบวนการคิด** **องค์ประกอบการคิดแบบวิพากษ์ คิดวิเคราะห์** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อการสอนภาพเลื่อน 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปรายและซักถาม 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบคำถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการ	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		เรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/ฐานข้อมูลออนไลน์ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
5	**การสังเคราะห์ข้อมูล และสารสนเทศทางธุรกิจด้วยกระบวนการคิด** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหา	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อการสอนด้วยสื่อดิจิทัล 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปรายและซักถาม 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยว	4.2 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		และงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบคำถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
6	**กรณีตัวอย่างของการกระบวนการคิดสร้างสรรค์** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม**	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อการสอนด้วยสื่อดิจิทัล 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปรายและซักถาม 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบคำถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความ	

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
			สนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
7	**การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล กับการสร้างธุรกิจ** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อการสอนด้วยสื่อดิจิทัล 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปรายและซักถาม 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบคำถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
			3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
8	**เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับกระบวนการคิด** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมี	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อภาพเลื่อน 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปรายตอบข้อซักถาม 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอน วิธีสอนแบบอุปนัย วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบคำถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		ในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
9	**ศักยภาพการคิดเชิงสร้างสรรค์กับมิติของกระบวนการทางธุรกิจ** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงาน	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อการสอนภาพเลื่อน 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปรายและซักถาม 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบคำถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
10	**การคิดแบบจินตนาการในธุรกิจกับการสร้างสรรค์งานทางธุรกิจ** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไข	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้สอนบรรยายประกอบสื่อการสอนด้วยสื่อดิจิทัล 2. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมกันอภิปรายและซักถาม 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบระดมพลังงานความคิดจากกรณีศึกษาร่วมกับวิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบอุปนัย วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยว	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		และงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้ศึกษาตอบคำถามทบทวนท้ายสัปดาห์ ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอน/การเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
11	**การประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการคิดเชิงสร้างสรรค์** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม**	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้ศึกษานำเสนองานที่ได้รับมอบในกิจการของผู้ศึกษา และอภิปรายร่วมกับผู้สอน 2. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบ	**4.2 (1)/ (2)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 3. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 4. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมอภิปรายและซักถาม 5. ผู้สอนสรุปและประเมินผลงาน 6. ผู้ศึกษาตรวจสอบคะแนนงานที่ได้รับระหว่างภาค ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ **ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความ	

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
			สนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
12	**การสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจด้วยกระบวนการคิดสร้างสรรค์** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้ศึกษานำเสนองานพร้อมอภิปรายกับผู้สอน 2. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบเชิงรุก วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบระดมพลังงานความคิดจากกรณีศึกษาร่วมกับวิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบอุปนัย วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด 3. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 4. ผู้สอนและผู้ศึกษาอภิปรายและซักถาม 5. ผู้สอนสรุปและประเมินผลงานแจ้งให้ผู้ศึกษาทราบ 6. ผู้สอนพิจารณาและทบทวนคะแนนระหว่างภาค ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ **ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้	**4.2 (2)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
			ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
13	**การกำหนดกลยุทธ์กับการสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี**	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้ศึกษานำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย 2. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบระดมพลังงานความคิดจากกรณีศึกษาร่วมกับวิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบอุปนัย วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 3. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 4. สรุปและประเมินผลงาน 5. อภิปรายและซักถาม ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอน/การเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	สารสนเทศ ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
14	**การสร้างกระบวนการจดจำ** **กระบวนการคิด** สรุปเนื้อหา **ผลลัพธ์การเรียนรู้** **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้ศึกษานำเสนอประโยชน์ที่ได้รับจากพร้อมอภิปรายร่วมกับผู้สอน 2. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบเชิงรุก วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง 3. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 4. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมอภิปรายและซักถาม 5. ผู้สอนสรุปและประเมินผลงาน	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ **ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	
15	**พัฒนาทัศนคติและนิสัยนักคิดสร้างสรรค์** สรุปเนื้อหา **ด้านคุณธรรม จริยธรรม** ● 1.1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ● 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังค **ด้านความรู้** ● 2.1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ	3	***กิจกรรมการเรียนการสอน*** 1. ผู้ศึกษานำเสนองาน 2. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนเชิงรุก วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบโครงงาน วิธีสอนแบบระดมพลังงานความคิดจากกรณีศึกษาร่วมกับวิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบอุปนัย วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วย	**4.2 (1)**

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอนและผลลัพธ์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา	ผู้สอน
	หลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา **ด้านทักษะทางปัญญา** ● 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ **ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม **ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม ● 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม		ตัวเอง 3. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 4. ผู้สอนสรุปและประเมินผลงาน 5. ผู้สอนและผู้ศึกษาร่วมอภิปรายและซักถาม 6. ผู้ศึกษาตรวจสอบคะแนนระหว่างภาคตลอดภาคการศึกษา ***สื่อการสอน*** 1. ตำรา/เอกสารประกอบการสอนหรือการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วีดิทัศน์ออนไลน์/สื่อสังคมออนไลน์ ***ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา*** 1. เพื่อให้ผู้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทของการคิดสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ 2. เพื่อเป็นการสร้างและส่งเสริมให้ผู้ศึกษาสามารถมีกระบวนการคิดเชิงระบบ การคิดเชื่อมโยง คิดต่อยอด 3. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้ศึกษาผู้ที่มีทัศนะคติและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล 4. เพื่อให้ผู้ศึกษามีพฤติกรรมเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นผู้มีระเบียบ มีวินัย มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน จิตสาธารณะ	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.	**คุณธรรม จริยธรรม** ● 1.ตระหนักในคุณค่าคุณธรรม จริยธรรม เสียสละและซื่อสัตย์สุจริต (1.1.1) ● 2. มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม (1.1.2)	1. วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของผู้ศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายและการเข้าร่วมกิจกรรม 2. วัดและประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพรียงของผู้ศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด 3. วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง 4. วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลือผู้สอนผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน รวมถึงข้อกำหนดของชุมชนหรือองค์การที่มีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้	1-15	5 **(กรณีที่ผู้ศึกษาไม่ดำเนินให้มีคะแนนติดลบ อันเนื่องมาจากผู้ศึกษาขาดความรับผิดชอบ)**
2.	**ความรู้** ● 1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา (2.1.1)	1. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากใบงาน ใบความรู้ การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด และการนำเสนองาน	1-15	5
		2. วัดและประเมินจากการ	7	20

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
		ทบทวนวรรณกรรมและสรุปองค์ความรู้ โดยการสอบระหว่างภาค		
		3. วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปองค์ความรู้ โดยการสอบปลายภาค	16	20
		4. วัดและประเมินจากการนำเสนอรายงานการเรียนรู้แบบร่วมมือในการสรางชิ้นงานสร้างสรค์เดี่ยวและกลุ่ม	1-15	20
		5. วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้สำหรับประเด็นการพัฒนาแนวคิด หลักคิด และเพิ่มประสบการณ์	15	5
3.	**ทักษะทางปัญญา** ● 1. สามารถสืบค้น ตีความและประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (3.1.2)	1. วัดและประเมินจากการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีศึกษาจากผลงานสร้างสรรค์ตัวอย่าง	1-15	5
		2. วัดและประเมินจากการแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่มของผู้ศึกษา	1-15	5
		3. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นการพัฒนางานสร้างสรรค์ผ่านช่องทางดิจิทัล	1-15	5
4.	**ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** ● 1. มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม (4.1.4)	1. วัดและประเมินจากผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาธุรกิจร่วมกับผู้ประกอบการที่ผู้ศึกษาทำ	1-15	5

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
		การวิเคราะห์พร้อมนำเสนอ		
		2. วัดและประเมินจากผลการค้นคว้า การตอบโจทย์งาน	1-15	
		3. วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่มและการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม	1-15	
5.	**ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** ● 1. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม (5.1.3) ● 2. สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม (5.1.4)	1. วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้ศึกษา	1-15	5
		2. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม	1-15	
		3. วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอนรายวิชา	1-15	

หมายเหตุ สามารถปรับเปลี่ยนร่วมกันระหว่างกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ระหว่างผู้ศึกษาและผู้สอน

การพิจารณาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้ศึกษาในรายวิชาที่ครอบคลุมผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน ประกอบด้วย (1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม (2) ด้านความรู้ (3) ด้านทักษะทางปัญญา (4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การประเมิน ค่าร้อยละของแต่ละช่วงค่าระดับคะแนนในระบบอิงเกณฑ์ มีดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.0	85-100
B+	ดีมาก (Very Good)	3.5	79-84
B	ดี (Good)	3.0	73-78
C+	ดีพอใช้ (Fair)	2.5	67-72
C	พอใช้ (Fair)	2.0	61-66
D+	อ่อน (Poor)	1.5	55-60
D	อ่อนมาก (Very Poor)	1.0	50-54
F	ตก (Fail)	0.0	0-49

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ปรมัตถ์ปัญปรัชญ์ ต้องประสงค์. (2562). *การคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจดิจิทัล*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์บริการสื่อและสิ่งพิมพ์กราฟฟิคไซท์.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: ซัคเซส มีเดีย บจก.

ประจักษ์ ปฏิทัศน์. (2562). *การคิดเชิงระบบและความคิดสร้างสรรค์.* กรุงเทพมหานคร: อ.ประจักษ์.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. กระทรวงพาณิชย์. (2556). *“กฎหมายสินทางปัญญา”* สืบค้นเมื่อ 2562, ตุลาคม, 25, เข้าถึงได้จาก http://www.ipthailand.go.th/ipthailand/index.php

ราชบัณฑิตยสถาน. (2549). ศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ *ฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2525* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยผู้ศึกษา ผู้สอนกำหนดไว้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนกับผู้ศึกษาและการอภิปรายร่วมกัน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้ศึกษาทั้งในและนอกชั้นเรียนสำหรับการนำความรู้ไปใช้
- การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านกลุ่มของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับผู้ศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 กลยุทธ์การประเมินการสอนด้านคุณธรรม จริยธรรม

(1) ประเมินจากผู้ศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียน ส่งงานให้ตรงเวลา การแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย การปฏิบัติตามกติกา กฎ ระเบียบของสังคม และการอยู่ร่วมกัน

(2) ประเมินจากจากงานกลุ่มและการบริหารจัดการเป็นกิจกรรม แผนงานและโครงการ สร้างจิตสาธารณะ

(3) ประเมินจากการประพฤติปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี กระตุ้นให้ผู้ศึกษาปฏิบัติจนเป็นนิสัย และการสร้างต้นแบบที่ดีสำหรับผู้อื่นในสังคม

2.2 กลยุทธ์การประเมินด้านความรู้

(1) ประเมินจากการสรุปองค์ความรู้ การสอนด้วยการบูรณาการตามรูปแบบสะเต็มศึกษา และการเรียนรู้เชิงรุก การบูรณาการความรู้

(2) ประเมินจากการวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางธุรกิจดิจิทัล สามารถประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

(3) ประเมินจากการส่งเสริมให้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้ด้านระบบสารสนเทศทางธุรกิจ ธุรกิจดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงของสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล สถานการณ์ทางธุรกิจ

2.3 กลยุทธ์การประเมินด้านทักษะทางปัญญา

(1) การประเมินจากการศึกษากระบวนการวิจัย พัฒนานวัตกรรมอย่างมีวิสัยทัศน์ ร่วมกับการสอนด้วยการบูรณาการตามรูปแบบสะเต็มศึกษา

(2) การประเมินจากการกำหนดให้ผู้ศึกษาปฏิบัติงานในชุมชนการศึกษาเรียนรู้ เพื่อฝึกการแก้ไขปัญหาจากสภาพจริง หรือสภาพเสมือนจริง สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

2.4 กลยุทธ์การประเมินด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ

(2) การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วม ในการนำเสนองานทางวิชาการ

(3) การมอบหมายงานกลุ่ม การคิดให้ความเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ

(4) การเข้าร่วมกิจกรรมด้านระบบสารสนเทศทางธุรกิจ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การดำเนินธุรกิจดิจิทัล

2.5 กลยุทธ์การประเมินการสอนด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านระบบสารสนเทศจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือสื่อดิจิทัล

(2) วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม

(3) วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือการอภิปราย กรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและคณาจารย์ผู้สอนรายวิชา

3. การปรับปรุงการสอน

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน การจัดนิทรรศการแสดงผลงานนักศึกษา
- ผู้สอนจัดทำประเมินบันทึกผลการวิเคราะห์สภาพการศึกษาของผู้ศึกษา และพิจารณาทิศทางการปรับรายบุคคล

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้ศึกษาในรายวิชา

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการตรวจผลงานของผู้ศึกษาโดยผู้สอน และผู้สอนท่านอื่นที่ให้ความสนใจแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือผู้ทรงคุณวุฒิ การพิจารณาจากผลงานที่ได้นำเสนอโครงการทางธุรกิจดิจิทัลรูปแบบการนำเสนอผลงาน
- มีการแต่งตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชาสำหรับตรวจสอบผลการประเมิน ทวนสอบวิธีการ และผลการเรียนรู้ของผู้ศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน เอกสารผลงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม กิจกรรมของผู้ศึกษา

การทวนสอบผลสัมฤทธิ์การศึกษาจากผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้านประกอบด้วย

(1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

สังเกตพฤติกรรมจากการแสดงออกของผู้ศึกษา และการทำกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกกลุ่ม

(2) ด้านความรู้

การวิเคราะห์ผลงานของนักศึกษา การพิจารณาคุณภาพของโครงการสร้างสรรค์

การให้ผู้เรียนอธิบายการได้มาซึ่งแนวคิดในการทำงาน การเรียนรู้ การประยุกต์

(3) ด้านทักษะทางปัญญา

การวิเคราะห์ประเมินจากการกำหนดให้ผู้ศึกษาได้มีโอกาสแก้ปัญหา หรือสำรวจปัญหา สรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ จากเหตุการณ์ที่ผู้สอนได้กำหนด การคิดวิเคราะห์

(4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

สังเกตจากการทำงานกลุ่มของผู้ศึกษา การส่งงานตามกำหนดเวลา

(5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การวิเคราะห้ข้อมูลของธุรกิจจากผู้ศึกษาด้วยเครื่องมือ หรือโปรแกรมที่นักศึกษาเลือกเองจากโจทย์ที่ได้รับมอบหมายโดยให้สามารถอธิบายที่มาของวิธีการทำงานและเหตุผลของการทำงาน การพิจารณาจากรูปแบบของข้อมูล/สารสนเทศที่ผู้ศึกษาเลือกนำเสนอ

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมการสอนรายวิชาทุกภาคการศึกษาที่เปิดการเรียนการสอนหรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เชิญวิทยากร เจ้าของธุรกิจหรือกิจการ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้ประกอบการที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นส่วนร่วมในการทำพิชญ์พิจารณ์ เพื่อให้ผู้ศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานสร้างสรรค์ของผู้สอนหรือการจัดการเรียนรู้ตามประเด็นที่เกี่ยวข้องหรือสอดคล้อง

รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ประจำภาคเรียนที่ 2/2562

รหัสวิชา 3653606

ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) เครือข่ายทางสังคมออนไลน์และการตลาดดิจิทัล

(ภาษาอังกฤษ) Online Social Network and Digital Marketing

อาจารย์ผู้สอน

(1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชนา ลักษณ์วิรามสิริ

คำนำ

รายละเอียดรายวิชา 3653606 เครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม (Social Network and Social Commerce) เป็นรายในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบของเครือข่ายทางสังคมออนไลน์และการตลาดดิจิทัล เครื่องมือสำหรับเครือข่ายทางสังคม บทบาทของการตลาดดิจิทัลที่มีต่อธุรกิจ การพัฒนารูปแบบการตลาดดิจิทัล การสื่อสารตราสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ และการตลาดดิจิทัลบนเครือข่ายทางสังคม

รายละเอียดวิชานี้จึงเป็นส่วนสำคัญต่อผู้เรียน ที่เน้นทั้งการเรียนการสอนที่เป็นทฤษฎี การฝึกปฏิบัติ และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทฤษฎีและกรณีศึกษาต่างๆ จากกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรมไปประยุกต์ใช้ในการทำงานอนาคตได้

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
พฤศจิกายน 2562

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	43
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	44

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 3653606 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) เครือข่ายทางสังคมออนไลน์และการตลาดดิจิทัล
(ภาษาอังกฤษ) Online Social Network and Digital Marketing

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (3-0-6) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทรายวิชาเฉพาะด้าน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ลัดดา สวนมะลิ
อาจารย์ผู้สอน (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชนา ลักษณ์วิรามสิริ

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

9.1 วันที่จัดทำ 19 พฤศจิกายน 2562
9.2 วันที่ปรับปรุงครั้งล่าสุด 19 พฤศจิกายน 2562

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ เครือข่ายทางสังคม สื่อทางสังคม ช่องทางการเข้าถึงเครือข่ายทางสังคม ตลอดจนสามารถใช้โปรแกรมประยุกต์กับเครือข่ายทางสังคมและการตลาดดิจิทัลได้

2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ องค์ประกอบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์กับเครือข่ายทางสังคม การพัฒนารูปแบบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ จรรยาบรรณ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

3. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ การจัดการระบบห่วงโซ่อุปทาน กับการตลาดดิจิทัล

4. เพื่อให้เป็นพื้นฐานความรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษารายวิชาที่สูงขึ้น และในการที่จะนำไปประกอบอาชีพและนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อปรับรูปแบบการนำเสนอวิธีสอน การจัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับในแต่ละด้าน
2. เพื่อปรับเนื้อหารายวิชาที่สอนให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนไปของสังคม
3. เพื่อปรับให้มีกิจกรรมการเรียนที่สอดคล้องต่อศักยภาพของผู้เรียนและผลลัพธ์จากการเรียนรู้รายวิชา

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดและองค์ประกอบของเครือข่ายทางสังคมออนไลน์และการตลาดดิจิทัล เครื่องมือสำหรับเครือข่ายทางสังคม บทบาทของการตลาดดิจิทัลที่มีต่อธุรกิจ การพัฒนารูปแบบการตลาดดิจิทัล การสื่อสารตราสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ และการตลาดดิจิทัลบนเครือข่ายทางสังคม

Online social network and digital marketing concept and components; social network applications; Roles of digital marketing in business; digital marketing development; electronic brands communication; and digital marketing on social network

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น	ไม่มี	90 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ประจำรายวิชาหรือหลักสูตร
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการโดยติดต่อนัดหมายอาจารย์ผ่านทางช่องทางที่อาจารย์ได้แจ้งไว้)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

● (1) ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

● (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม

○ (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ

○ (4) เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

○ (5) เคารพกฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม

○ (6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กร และสังคม

● (7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

(1) กำหนดวัฒนธรรมองค์กรให้นักศึกษาปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับ

(2) การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ โดยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกตนด้วยการมีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม

(3) ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียน ส่งงานให้ตรงเวลา การแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

(4) การมอบงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

(5) อาจารย์ผู้สอนประพฤติ ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี กระตุ้นให้นักศึกษาปฏิบัติจนเป็นนิสัย และการสร้างต้นแบบที่ดี โดยการเข้าสอนตรงเวลา ตรวจงานและแจ้งให้ผู้เรียนรับทราบถึงข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปปรับแก้ไข

1.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย

(2) วัดและประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด

(3) วัดและประเมินจากปริมาณการกระทำความผิดกฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ

(4) วัดและประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายรายกลุ่มและรายบุคคล

(5) วัดและประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่อง

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

● (1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา

○ (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ และอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

(3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด

○ (4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ และวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์

○ (5) รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

● (6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ

(7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์

○ (8) สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

(1) การบรรยายในห้องเรียนของผู้สอนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

(2) การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบสอบ

(3) การทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ความรู้จากผู้เรียน

(4) การวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นขององค์ความรู้และทฤษฎีที่ใช้สอน

(5) การเรียนรู้ร่วมมือ เพื่อประยุกต์และประเมินค่าองค์ความรู้ในสถานการณ์โลกแห่งความเป็นจริง

(6) ส่งเสริมให้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้ด้านระบบสารสนเทศทางธุรกิจหรือแข่งขันเพื่อขอรับรางวัลประเภทต่าง ๆ จากผลงานที่ได้

2.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยพิจารณาจากใบงาน ผลการทดสอบย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ แบบประเมินผลการเรียนรู้

(2) วัดและประเมินจากผลการทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ความรู้ โดยการสอบระหว่างภาค รายงานที่ได้มอบหมายโดยมีแหล่งอ้างอิงผลงาน และการสอบปลายภาคการศึกษา

(3) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธี

(4) วัดและประเมินจากการเรียนรู้แบบร่วมมือจากรายวิชาหรือโครงงานที่นำเสนอ

(5) วัดและประเมินประเมินจากการนำเสนอรายงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้หรือผลงานที่เข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

○ (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

● (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

○ (3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปผลประเด็นปัญหาและความต้องการ

○ (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

(1) ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษาทางการใช้โปรแกรมทางเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม

(2) การอภิปรายกลุ่ม

(3) การวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นวิกฤติของเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม

3.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีศึกษา

(2) วัดและประเมินจากการแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่มของผู้เรียน

(3) วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม และการตลาดดิจิทัล

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○ (1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย สามารถสนทนาทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

○ (2) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

○ (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

● (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม

○ (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัว และส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและผู้อื่น

○ (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

(1) การเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ

(2) การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วมในการนำเสนองานทางวิชาการ

(3) การมอบหมายงานกลุ่ม การคิดให้ความเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ

(4) การเข้าร่วมกิจกรรมด้านระบบสารสนเทศทางธุรกิจ การตลาดดิจิทัล

4.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ

(2) วัดและประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า การแก้โจทย์งาน

(3) วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่ม และการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม

(4) วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมและการนำเสนอรายงาน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

(2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า และการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

● (4) สามารถใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

(1) การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

(2) การสืบค้นและนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญ การนำเสนอข้อการเปรียบเทียบ สถิติ ด้านด้านเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรมโดยใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

(3) การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้สอนมอบหมายงานให้มีการสืบค้นเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

5.3 วิธีการประเมินผล

(1) วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านด้านเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน

(2) วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ทางคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม

(3) วัดและประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปราย กรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
1	- **หัวข้อการสอน** สื่อทางสังคมออนไลน์ - การตลาด 3.0 ยุคของการมีส่วนร่วมของลูกค้า - สื่อทางสังคม - ลักษณะของโซเชียลมีเดีย - การเปรียบเทียบความน่าเชื่อถือของสื่อโซเชียลมีเดียและสื่อเดิม - ประเภทของโซเชียลมีเดีย - องค์ประกอบของสื่อทางสังคม - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้สื่อทางสังคมออนไลน์ได้ทั้งต่อบุคคล องค์กร และสังคม	4	1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเองพร้อมอธิบายเนื้อหารายวิชา จุดประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล แนะนำหนังสือและเว็บไซต์ 2. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง สื่อทางสังคม 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ความรู้ - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อทางสังคมออนไลน์ **ทักษะทางปัญญา** - นักศึกษาสามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาการใช้สื่อทางสังคมออนไลน์ได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญด้านสื่อทางสังคมออนไลน์ได้					

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
2	- **หัวข้อการสอน** เครือข่ายทางสังคม - เครือข่ายทางสังคม - การสร้างเครือข่ายทางสังคม - ประเภทของ Social Network - ผลกระทบของเครือข่ายทางสังคม - **Learning Outcome** ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ผลกระทบของเครือข่ายทางสังคมได้ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเครือข่ายทางสังคม ประเภทของ Social Network ผลกระทบของเครือข่ายทางสังคม ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็น	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ผู้เรียนตอบคำถามทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. ตัวอย่างเครือข่ายทางสังคม 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ผลกระทบของเครือข่ายทางสังคม ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญด้านของเครือข่ายทางสังคม					
3	- **หัวข้อการสอน** เฟสบุ๊คโปรแกรมประยุกต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ - โปรแกรมประยุกต์กับเครือข่ายสังคม	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ โปรแกรมประยุกต์กับเครือข่ายสังคม 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือ	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบ	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริตจากการใช้งานโปรแกรมประยุกต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ***ความรู้*** - นักศึกษาสามารถวิเคราะห์เลือกใช้ประยุกต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมกับประเภทของธุรกิจ **ทักษะทางปัญญา** - นักศึกษาสามารถประยกต์ความรู้ และสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการใช้โปรแกรมประยุกต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยอาศัยประสบการณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้		เอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาการขายสินค้าผ่านเครือข่ายทางสังคม 6. ผู้เรียนตอบคำถามทบทวนท้ายบทเรียน 7. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	ความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การขายสินค้าบนเฟสบุ๊ค 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญโปรแกรมประยุกต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้					
4	- **หัวข้อการสอน** ประยุกต์ใช้งานเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาด - เปลี่ยน Facebook ให้เป็นร้านค้าออนไลน์ - การสร้างร้านค้าออนไลน์โดยใช้ Facebook และ Page - ประเภทของ Pageและ Page	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโปรแกรมประยุกต์กับเครือข่ายสังคม 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ที่เหมาะสมกับการเปิดร้านออนไลน์ - เริ่มต้นสร้าง Page ส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้า Page - หน้าปกเฟซบุ๊ก (Cover Page) - ข้อมูลของ Page ร้านค้า และการเปลี่ยนแปลงข้อมูลร้านค้า - เมนูแท็บพื้นฐานบน Page ปรับให้เป็นกิจการร้านค้าออนไลน์ - เพิ่มรูปภาพข้อมูลสินค้า - **Learning Outcome** ***คุณธรรม จริยธรรม*** - ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้งานเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาด		สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ผู้เรียนตอบคำถามทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาด 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้งานเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาด ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการประยุกต์ใช้งานเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาดได้					
5	- **หัวข้อการสอน** ประยุกต์ใช้งานเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาด (ต่อ)	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทาง	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- การเข้าถึง Page ร้านค้าสำหรับคนทั่วไป - โพสต์แจ้งการเปิดร้านค้า อัพเดตร้านค้า - ตัวอย่างของลิงค์ URL - แจ้งเตือนเมื่อมีความเคลื่อนไหวบนร้านค้า (Page) - การสั่งจองสินค้าบน Page การแจ้งยอดสินค้า - เทคนิคการขายสินค้าบนเฟสบุ๊ค - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความซื่อสัตย์ สุจริตจากการทำทดสอบย่อย ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้งานเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาด		ฝึกปฏิบัติโปรแกรมประยุกต์กับเครือข่ายสังคม 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ผู้เรียนตอบคำถามทบทวนท้ายบทเรียน 6. ทดสอบย่อย 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	สังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาด 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้งานเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาด ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการประยุกต์ใช้งานเฟสบุ๊คเพื่อการค้า สร้างแบรนด์ สื่อสารการตลาดได้					
6	- **หัวข้อการสอน** การขายสินค้าผ่านเว็บไซต์อะเมซอน - หลักการทำงานของ Amazon	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทาง	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- Amazon Associates - ขั้นตอนการสมัคร Amazon Associates - aStore - การใช้งาน Widgets - เทคนิคค้นหาสินค้าของ Amazon - เหตุผลของการเลือกขายสินค้ากับ Amazon.com - กฎของ Amazon - ผลตอบแทน - **Learning Outcome** ***คุณธรรม จริยธรรม*** - ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการขายสินค้าผ่านเว็บไซต์อะเมซอน		ศึกษาการขายสินค้าผ่านเว็บไซต์อะเมซอน 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	สังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การขายสินค้าผ่านเว็บไซต์ Amazon 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถประยุกต์หลักการขายสินค้าผ่านเว็บไซต์อะเมซอนได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการขายสินค้าผ่านเว็บไซต์อะเมซอน ได้					
7	- **หัวข้อการสอน** การทำการตลาดผ่านยูทูป - แนะนำการใช้งาน Youtube.com	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทาง	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- เริ่มต้นอัพโหลดคลิปวิดีโอลงเว็บไซต์ YouTube - ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว - ลบวิดีโอออกจาก YouTube - เลือกเก็บวีดิโอที่ชื่นชอบ - ลบวิดีโอออกจากหมวด Favorites - ข้อดีของการขายสินค้าผ่าน YouTube - **Learning Outcome** **คุณธรรม จริยธรรม** - นักศึกษามีความตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริตในการสร้างคลิปวิดีโอแนะนำสินค้าเพื่อทำการตลาดผ่านยูทูป ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำการตลาดผ่านยูทูป		ศึกษาการทำการตลาดผ่านยูทูป 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานกลุ่มให้ผู้เรียนสร้างคลิปวิดีโอแนะนำสินค้าเพื่อทำการตลาดผ่านยูทูป 5. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	สังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่าง การทำการตลาดผ่านยูทูป 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะทางปัญญา - นักศึกษาสามารถประยุกต์การทำการตลาดผ่านยูทูปได้ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงานได้ ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการทำการตลาดผ่านยูทูปได้					

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
8	- **หัวข้อการสอน** การสร้างรายได้ผ่าน Blog ทวิตเตอร์ และการโฆษณาผ่าน Google AdSense - การสร้างรายได้ผ่าน Blog - ทวิตเตอร์ - การโฆษณาผ่าน Google AdSense - **Learning Outcome** ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริตในการสร้างรายได้ผ่าน Blog ทวิตเตอร์ และการโฆษณาผ่าน Google AdSense ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างรายได้ผ่าน Blog ทวิตเตอร์ และการโฆษณาผ่าน Google AdSense	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. อาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนศึกษา การสร้างรายได้ผ่าน Blog ทวิตเตอร์ และการโฆษณาผ่าน Google 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 4. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 5. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. การสร้างรายได้ผ่าน Blog ทวิตเตอร์ และการโฆษณาผ่าน Google AdSense 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	1, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถนำความรู้จากรายวิชาหลักการตลาดมาบูรณาการเพื่อสร้างรายได้ผ่าน Blog ทวิตเตอร์ และการโฆษณาผ่าน ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบในการสร้างสรรค์ผลงานผ่าน Blog ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - นักศึกษามีความสามารถสื่อสารด้านภาษาไทยในการเขียน Blog เพื่อสร้างรายได้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ					

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษามีทักษะในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างรายได้ - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการสร้างรายได้ผ่าน Blog ทวิตเตอร์ และการโฆษณาผ่าน Google AdSense					
9	- **หัวข้อการสอน** ระบบการชำระเงินบนอินเทอร์เน็ต - กระบวนการทำงานของธุรกิจบนอินเทอร์เน็ต - ระบบความปลอดภัยในการชำระเงิน - ระบบการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้นและนำเสนอข้อมูล 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point)	2, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการชำระเงินบนอินเทอร์เน็ต ***ทักษะทางปัญญา*** - ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของระบบการชำระเงินบนอินเทอร์เน็ต		4. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 5. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	3. กรณีตัวอย่าง ระบบการชำระเงิน 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- นักศึกษาสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสมผ่านกิจกรรมการสืบค้นข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล					
10	- **หัวข้อการสอน** การพัฒนารูปแบบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ - การพัฒนารูปแบบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ - ความหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ - รูปแบบความสัมพันธ์ในระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบของ	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 4. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 5. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	2, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ***ทักษะทางปัญญา*** - ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการพัฒนารูปแบบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์					
11	- **หัวข้อการสอน** องค์ประกอบธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ - องค์ประกอบธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำ	2, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- ระบบเครือข่ายข้อมูล (Data Network) - ระบบสื่อสารข้อมูล (Data Communication) - ระบบชำระเงิน (Payment System) - มาตรฐาน SET - องค์ประกอบหลักของรูปแบบการดำเนินธุรกิจอีคอมเมิร์ซ - **Learning Outcome** ***คุณธรรม จริยธรรม*** - ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ***ทักษะทางปัญญา*** - ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบใน		สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 4. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 5. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	ธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. กรณีตัวอย่างธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	การที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญขององค์ประกอบธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์					
12	- **หัวข้อการสอน** กรอบนโยบายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ธุรกิจพาณิชย์ - ขอบเขตของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ - การพัฒนาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประเทศไทย - ปัจจัยในการประกอบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้ประสบความสำเร็จ - แนวโน้มของพาณิชย์	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 4. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 5. ทดสอบย่อย	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	2, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	อิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความซื่อสัตย์ สุจริต จากการทำทดสอบย่อย ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกรอบนโยบายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ธุรกิจพาณิชย์ ***ทักษะทางปัญญา*** - ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูล		6. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน			

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	และสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของกรอบนโยบายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ธุรกิจพาณิชย์					
13	- **หัวข้อการสอน** ระบบการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ - ระบบการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ - แนวคิดพื้นฐานของการบริหารลูกค้าสัมพันธ์ - หลักการสำคัญในการบริหารลูกค้าสัมพันธ์ - ประเภทของ CRM - ระดับของความสัมพันธ์ระหว่างบริษัทกับลูก - ขั้นตอนการพัฒนากลยุทธ์ - ความต้องการของระบบการจัดการลูกค้าสัมพันธ์อิเล็กทรอนิกส์ - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** -	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 4. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 5. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	3, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ความรู้ - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ ***ทักษะทางปัญญา*** - ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของระบบการจัดการลูกค้าสัมพันธ์					
14	- **หัวข้อการสอน** การจัดการระบบโซ่อุปทาน - ความหมายของการจัดการ	**4**	1. ผู้เรียนนำเสนอผลการจัดการระบบโซ่อุปทาน เชิงบูรณาการต่อผู้สอนและเพื่อนร่วมตอนเรียน	1. เอกสารประกอบการสอน	3, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ระบบโซ่อุปทาน - บทบาทของการจัดการระบบจัดการโซ่อุปทาน - ผลประโยชน์และความท้าทายของการจัดการโซ่อุปทาน - แนวโน้มของการจัดการห่วงโซ่อุปทาน - กลยุทธ์การแข่งขัน และโซ่อุปทาน - ช่องทางการกระจายสินค้า - ปัญหาที่เกิดขึ้นจากโซ่อุปทาน - ซอฟต์แวร์สำหรับงานจัดการห่วงโซ่อุปทาน - โซ่อุปทานตามความต้องการ - การผลิตตามความต้องการแบบเรียลไทม์ - การใช้ RFID เพื่อปรับปรุงโซ่อุปทาน - คุณค่าทางธุรกิจของการจัดการโซ่อุปทาน - การสร้างคุณค่าในโซ่อุปทาน		2. อาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนอภิปราย ซักถาม 3. อาจารย์ผู้สอนประเมินผลงานและให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้ไข 4. ผู้เรียนปรับแก้ไขผลงานพร้อมนำเสนอข้อมูลเพิ่มเติมเชิงสร้างสรรค์ 5. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	รายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. ตัวอย่าง การจัดการระบบห่วงโซ่อุปทาน 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	- Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการระบบโซ่อุปทาน ***ทักษะทางปัญญา*** - ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ***ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*** - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของการจัดการระบบโซ่อุปทาน					

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
15	- **หัวข้อการสอน** กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และผลกระทบด้านจริยธรรมและสังคมของระบบสารสนเทศ - หลักการสำคัญ - หลักการทั่วไปของพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ - ขอบเขตการบังคับใช้กฎหมาย - กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศของไทย - จริยธรรมทางเทคโนโลยี - จริยธรรมสำหรับผู้ใช้ไอที - สิทธิทางด้านทรัพย์สิน - Learning Outcome ***คุณธรรม จริยธรรม*** - นักศึกษามีความตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริตในการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และ	4	1. อาจารย์ผู้สอนบรรยายโดยใช้สื่อที่เหมาะสมตามหัวข้อบรรยายประจำสัปดาห์ 2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติงานตามใบงานหรือเอกสารที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น 3. อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบงานที่ผู้เรียนนำเสนอและแจ้งให้ปรับแก้ไขหรือจัดทำเพิ่มเติม 4. ผู้เรียนทำแบบฝึกทัดทบทวนท้ายบทเรียน 5. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน	1. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม 2. ใบงานหรือใบความรู้ การนำเสนอด้วยภาพเลื่อน (Power Point) 3. ตัวอย่าง ผลกระทบด้านจริยธรรมและสังคมของระบบสารสนเทศ 4. สื่อมัลติมีเดีย และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	2, 4	4 (1)

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ผลกระทบด้านจริยธรรมและสังคมของระบบสารสนเทศ ***ความรู้*** - นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และผลกระทบด้านจริยธรรมและสังคมของระบบสารสนเทศ ***ทักษะทางปัญญา*** - นักศึกษาสามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นสำคัญจากพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ***ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ*** - นักศึกษามีความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว					

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลและสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และผลกระทบด้านจริยธรรมและสังคมของระบบสารสนเทศ					

หมายเหตุ : ระบุทุกสัปดาห์ จำนวน 15 สัปดาห์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
-การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - การมอบหมายงานให้นักศึกษาทำทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว	**คุณธรรม จริยธรรม** **1.ตระหนักในคุณค่าคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต (1.1)** **2. มีวินัย ตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม (1.2)** **3. มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม สามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง และลำดับความสำคัญ (1.3)** **4. เคารพสิทธิ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (1.4)** **5. เคารพกฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม (1.5)** **6. สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กร และสังคม (1.6)** **7. มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ (1.7)**	1. วัดและประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย 2. วัดและประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการส่งงานตามข้อกำหนด 3. วัดและประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขงานที่มีข้อบกพร่องโดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 4. วัดและประเมินจากความมีน้ำใจในการช่วยเหลืออาจารย์ผู้สอนและการช่วยแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน	1-15	**5**
- การมอบหมายใบงาน การทดสอบย่อย	**ความรู้** **1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่**	1. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากใบงาน การทดสอบ	1-15	**10**

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ - การนำเสนอรายงานการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชา - กิจกรรมส่งเสริมการส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล - การทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานองค์ความรู้ โดยการสอบปลายภาค	**ศึกษา(2.1)** **2. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา(2.2)**	ย่อย แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ		
		2. วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานองค์ความรู้ โดยการสอบระหว่างภาค	8	30
		3. วัดและประเมินจากการทบทวนวรรณกรรมและสรุปสถานองค์ความรู้ โดยการสอบปลายภาค	16	30
		4. วัดและประเมินจากการนำเสนอรายงานการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชา/โครงการ 5. วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความรู้ 6. วัดและประเมินจากการส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขันเพื่อขอรับรางวัล	1-15	5
- มอบหมายงานให้นักศึกษาวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นรวมทั้งร่วมอภิปรายกลุ่ม	**ทักษะทางปัญญา** **1. คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ(3.1)** **2. สามารถสืบค้น ตีความและประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (3.2)** **3. สามารถรวบรวมศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ(3.3)**	1. วัดและประเมินจากการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีศึกษา/งานที่ได้รับมอบหมาย	1-15	5
		2. วัดและประเมินจากการแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่มของผู้เรียน	1-15	5
		3. วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นการเรียนรู้	1-15	

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	4. สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม(3.4)			
- การนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมายทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว	**ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** **1. สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน (4.2)** **2. มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม(4.4)**	1. วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบร่วมมือ	1-15	**5**
		2. วัดและประเมินจากผลการค้นคว้า การตอบโจทย์งาน	1-15	
		3. วัดและประเมินจากผลการนำเสนอผลงานกลุ่มและการเป็นผู้นำในการอภิปรายซักถาม	1-15	
- การติดตาม การคิด การวิเคราะห์ และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม	**ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** **1. มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (5.1)** **2. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียนเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม (5.3)** **3. สามารถใช้สารสนเทศ**	1. วัดและประเมินจากผลการติดตาม การคิด การวิเคราะห์และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญด้านเครือข่ายทางสังคมและการทำธุรกรรม	1-15	5
		2. วัดและประเมินจากผลการสืบค้น เทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม	1-15	
		3. วัดและประเมินจาก	1-15	

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่ได้ (ระบุข้อ)	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	และเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม(5.4)	ความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ การอภิปรายกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียนทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา		

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ลัดดา สวนมะลิ และอัญชนา ลักษณ์วิรามสิริ. (2562). *เอกสารประกอบการเรียนเครือข่ายทางสังคมออนไลน์และการตลาดดิจิทัล.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ภิเษก ชัยนิรันดร์. (2556). *E-Commerce และ Online Marketing.* กรุงเทพฯ: บริษัท โปรวิชั่น จำกัด.

ศราวุธ ชาติโสม. (2555). *YouTube Marketing.* กรุงเทพฯ: อินพลัส.

อาราดา ประทินอักษร. (2556). *หาเงินออนไลน์ ง่าย ๆ รวย ๆ.* นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.

อิทธิวัฒน์ รัตนพองบู่. (2557). *YouTube ดัง รวย เกิด.* กรุงเทพฯ : POP GET BOOK.

โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. (2556). *พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์.* กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. (2556). *พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (มุมมองด้านบริหาร).* กรุงเทพฯ: วี.พริ้น (1991).

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การอภิปรายกลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านเว็บ ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบของนักศึกษา

การวัดผล

ค่าคะแนน ร้อยละ 100 ได้จาก คะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน แบ่งได้ ดังนี้

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม	ร้อยละ	5
2) ด้านความรู้	ร้อยละ	75

3) ด้านทักษะทางปัญญา ร้อยละ 10
4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ร้อยละ 5
5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ร้อยละ 5

การประเมิน ค่าร้อยละของแต่ละช่วงค่าระดับคะแนนในระบบอิงเกณฑ์ มีดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน	ค่าร้อยละ
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.0	85-100
B+	ดีมาก (Very Good)	3.5	79-84
B	ดี (Good)	3.0	73-78
C+	ดีพอใช้ (Fair)	2.5	67-72
C	พอใช้ (Fair)	2.0	61-66
D+	อ่อน (Poor)	1.5	55-60
D	อ่อนมาก (Very Poor)	1.0	50-54
F	ตก (Fail)	0.0	0-49

- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

สัมมนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อระดมสมอง และหาข้อมูลในการปรับปรุงการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาให้ทันสมัยในภาคเรียนถัดไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากคะแนนการสอบ/ระดับผลการเรียนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้/ส่วนร่วมในชั้นเรียน งานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงาน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	การสอบ/ผลการเรียน	พฤติกรรม/ส่วนร่วม	มอบหมายงาน/นำเสนอ
1. คุณธรรม จริยธรรม	✓	✓	✓
2. ความรู้	✓	✓	✓
3. ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		✓	✓
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	✓	✓	✓

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4

- เชิญวิทยากรบรรยายบางประเด็นเพื่อให้นักศึกษามีมุมมองที่หลากหลาย