



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ที่ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วันที่ ๓๐ ตุลาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุญาตส่งโครงการสอน ประจำปีการศึกษา ที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ตามที่วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ให้ข้าพเจ้านางสาวปาณิสรา จ่างจิตร ตำแหน่ง ครู

ประจำแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ปฏิบัติงานการสอนภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๕ รายวิชา

นั้นข้าพเจ้าได้จัดทำโครงการสอน ดังนี้

- | | | |
|---|---------------------|-----------------|
| ๑. วิชาการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ | รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๐๕ | ระดับชั้น ปวส.๑ |
| ๒. วิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ | รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๓ | ระดับชั้น ปวส.๑ |
| ๓. วิชาการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ | รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๑ | ระดับชั้น ปวส.๑ |
| ๔. วิชากฎหมายในงานอาชีพธุรกิจดิจิทัล | รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๑๐๐๑ | ระดับชั้น ปวส.๑ |
| ๕. วิชาการวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ | รหัสวิชา ๒๑๙๐๑-๑๐๐๒ | ระดับชั้น ปวส.๒ |

ดังนั้นเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนจึงขอ

อนุญาตส่งโครงการสอน และใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอน ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

จึงเรียนเพื่อโปรดทราบและพิจารณาอนุญาต

(นางสาวปาณิสรา จ่างจิตร)

ความเห็นหัวหน้าแผนกวิชา	ความเห็นหัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรฯ	ความเห็นรองฯฝ่ายวิชาการ	ความเห็นผู้อำนวยการฯ
-------------------------	----------------------------------	-------------------------	----------------------

☐ เห็นควรอนุญาต

☐ เห็นควรอนุญาต

☐ เห็นควรอนุญาต

☐ อนุญาต

☐ เห็นควรไม่อนุญาตเพราะ

☐ เห็นควรไม่อนุญาตเพราะ

☐ เห็นควรไม่อนุญาตเพราะ

☐ ไม่อนุญาตเพราะ

(นางสาวปาณิสรา จ่างจิตร)

(นางเกศนีย์ แก่กล้า)

(นายกิตติศักดิ์ ห่วงมิตร)

(นายยุทธพันธ์ โคตรพันธ์)



วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
โครงการสอน
ประจำภาคเรียนที่ 2/2567

1. วิชาการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	รหัสวิชา 31910-2005	ระดับชั้น ปวส.1
2. วิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ	รหัสวิชา 30001-1003	ระดับชั้น ปวส.1
3. วิชาการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ	รหัสวิชา 31910-2011	ระดับชั้น ปวส.1
4. วิชากฎหมายในงานอาชีพธุรกิจดิจิทัล	รหัสวิชา 31910-1001	ระดับชั้น ปวส.1
5. วิชาการวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ	รหัสวิชา 21910-1001	ระดับชั้น ปวช.1

จัดทำโดย

นางสาวปาณิสรา จ่างจิตร

ตำแหน่ง ครู

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 2/2567

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2567

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ รหัสวิชา 30001-1003 (ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต3)

เวลาเรียน....4...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม60.....ชั่วโมง/ภาคเรียน

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานสนับสนุนการทำงานด้านการใช้ดิจิทัล ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล มีทักษะการทำงานร่วมกัน ใช้งานโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ และใช้งานพื้นที่แบ่งปันข้อมูลผ่านระบบคลาวด์ สามารถใช้งานโปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ ใช้โปรแกรมสร้างเว็บไซต์ โปรแกรมตกแต่งภาพ ใช้โปรแกรมจัดการทำงานของหน้าจอ ใช้โปรแกรมตัดต่อสื่อ ภาพเคลื่อนไหว สำหรับการสร้างสื่อดิจิทัล มีความเข้าใจเทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Block Chain) การใช้โปรแกรม ระบบอัตโนมัติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล การทำธุรกรรมการเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล หรือคริปโตเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่องานอาชีพ การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย และการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล การทำงานร่วมกันผ่านระบบคลาวด์ การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล และการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย
2. มีทักษะการทำงานผ่านระบบคลาวด์การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล และการใช้งานดิจิทัล เพื่อความมั่นคงปลอดภัย
3. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสนับสนุนในอาชีพ
4. มีคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ และตระหนักถึงการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล การทำงานร่วมกันผ่านระบบคลาวด์ การใช้โปรแกรม สร้างสื่อดิจิทัลและการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย
2. การใช้งานระบบคลาวด์ โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล และการใช้งานดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย
3. วิเคราะห์กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล การทำงานร่วมกัน ใช้งานโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ และใช้งานพื้นที่แบ่งปันข้อมูลผ่านระบบคลาวด์ ใช้งานโปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ การใช้โปรแกรมสร้างเว็บ ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการทำงาน ใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ ใช้โปรแกรมจับการทำงานของหน้าจอ ใช้โปรแกรมตัดต่อ สื่อภาพเคลื่อนไหว สำหรับการสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Block Chain) การใช้โปรแกรมระบบอัตโนมัติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล การทำธุรกรรมการเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล หรือคริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่องานอาชีพ การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย และการเป็น พลเมืองในยุคดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล	2	2	4
2	การใช้โปรแกรมประมวลผลคำทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์	4	4	8
3	การใช้โปรแกรมตารางคำนวณทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์	4	4	8
4	การใช้โปรแกรมการนำเสนอสร้างสื่อดิจิทัลทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์	4	4	8
5	เทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Blockchain)	4	4	8
6	การทำธุรกรรมระบบเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล หรือ คริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency)	4	4	8
7	กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ	2	2	4
8	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่องานอาชีพ	2	2	4
9	การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล (Digital Citizenship)	4	-	4
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา		2	2	4
รวม		32	28	60

วิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ รหัสวิชา 30001-1003 (ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต3)

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง								รวม	จำนวนชั่วโมง ท/ป		
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย			ประยุกต์ ใช้	
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์						
1.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล	1	2	1				3	2	1	10	2/2	
2.การใช้โปรแกรมประมวลผลคำทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์	1	2	1				4	3	1	12	4/4	
3.การใช้โปรแกรมตารางคำนวณทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์	1	2	1				4	3	1	12	4/4	
4.การใช้โปรแกรมการนำเสนอสร้างสื่อดิจิทัลทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์	1	2	2				4	2	2	13	4/4	
5.เทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Blockchain)	1	2	1				3	2	1	10	4/4	
6.การทำธุรกรรมระบบเงินดิจิทัลสกุลเงินดิจิทัล หรือ คริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency)	1	2	1				3	2	1	10	4/4	
7.กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ	1	2	1				3	2	1	10	2/2	
8.การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่องานอาชีพ	1	2	1				3	2	1	10	2/2	
9.การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล (Digital Citizenship)	1	2	2				4	2	2	13	2/0	
รวม	9	18	11				31	20	10	100	60	
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา มีทักษะทำงานระบบคลาวด์ มีทักษะการสร้างเว็บไซต์และมีทักษะการทำงานอย่างปลอดภัย												
รวมทั้งรายวิชา											100	60

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

- 1.ถามตอบระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนนักศึกษา
2. สาธิตและปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง พร้อมกรณีศึกษา
3. บรรยายประกอบสื่อการสอน
- 4.ขั้นสรุปและประเมินผล

การวัดผลประเมินผล/ระดับคะแนน

รายละเอียดการวัดผล

งานท้ายบท	30.....คะแนน
วิเคราะห์กรณีศึกษา	20.....คะแนน
สอบปลายภาค	30.....คะแนน
บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	 20คะแนน
รวม	100.....คะแนน

ระดับคะแนน

คะแนน 80 - 100	ระดับผลการเรียนระดับ	4
คะแนน 75 – 79	ระดับผลการเรียนระดับ	3
คะแนน 65 - 69	ระดับผลการเรียนระดับ	2.5
คะแนน 60 – 64	ระดับผลการเรียนระดับ	2
คะแนน 55 – 59	ระดับผลการเรียนระดับ	1.5
คะแนน 50 – 54	ระดับผลการเรียนระดับ	1
คะแนน 0 – 49	ระดับผลการเรียนระดับ	0

สื่อการเรียนการสอน/หนังสือเรียน/หนังสือประกอบ

- 1.หนังสือแบบเรียน รายวิชาที่เกี่ยวกับ Blockchain Cryptocurrency
- 2.การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล (Digital Citizenship)
- 3.แบบข้อทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้
- 4.เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน อาจารย์ปาณิสรา จ่างจิตร
- 5.เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน Reskill Upskill
- 6.เว็บไซต์การอบรมออนไลน์ ของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 2/2567

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2567

ประเพณีวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิชา การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 31910-2005

(ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต 3)

เวลาเรียน....4...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม 60 ชั่วโมง/ภาคเรียน

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

1. รหัส 10601, 10801 อาชีพนักวิเคราะห์ออกแบบระบบ ระดับ 5
2. รหัส 10703 อาชีพนักพัฒนาระบบ ระดับ 4
3. รหัส 10307, 10308 อาชีพนักพัฒนาระบบ ระดับ 5
4. รหัส 12301 อาชีพนักพัฒนาซอฟต์แวร์ด้านอุปกรณ์เคลื่อนที่ ระดับ 4
5. รหัส 12302 อาชีพนักพัฒนาซอฟต์แวร์ด้านอุปกรณ์เคลื่อนที่ ระดับ 5

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก (GUI) และเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการและขั้นตอนวิธีการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
2. มีทักษะการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุสำหรับงานธุรกิจ
4. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนวิธีการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาเชิงวัตถุตามหลักการ
2. เขียนโปรแกรมขนาดเล็กสำหรับงานธุรกิจตามหลักการ
3. ประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุสำหรับงานธุรกิจ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการและขั้นตอนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ ตัวแปร และตัวดำเนินการ คำสั่งควบคุมการทำงาน คลาสและอ็อบเจกต์ (Class and Object) การจัดการคุณสมบัติของโปรแกรมเชิงวัตถุ การห่อหุ้ม (Encapsulation) การซ่อนสารสนเทศ (Information Hiding) การสืบทอด (Inheritance) และการสร้างรูป (Polymorphism) ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก (GUI) การตรวจหาและแก้ไข ข้อผิดพลาดของโปรแกรม (Testing and Debugging) การจัดทำคู่มือในการใช้งานโปรแกรม วางแผน การฝึกอบรมติดตั้งระบบการใช้งานโปรแกรมให้กับลูกค้า กรณีศึกษาการเขียนโปรแกรมขนาดเล็ก สำหรับงานธุรกิจ

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	บทนำสู่การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	4	4	8
2	การสร้างโมเดลเชิงวัตถุ	4	4	8
-3	การวิเคราะห์เชิงวัตถุ	4	4	8
4	การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	4	4	8
5	การพัฒนาซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ	4	4	8
6	การทดสอบและการบำรุงรักษาซอฟต์แวร์	4	4	8
7	โครงการโดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ	-	8	8
ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชา		2	2	4
รวม		26	34	60

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

วิชา การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 31910-2005 (ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต3)

เวลาเรียน....4...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม60.....ชั่วโมง/ภาคเรียน

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม	จำนวนชั่วโมง ท/ป
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้		
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์					
1.บทนำสู่การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	1	1	2	1			2	3	2	12	4/4
2.การสร้างโมเดลเชิงวัตถุ	1	1	2	1			2	3	1	11	4/4
3.การวิเคราะห์เชิงวัตถุ	2	2	2	2			2	3	2	15	4/4
4.การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	1	2	2	2			2	3	2	14	4/4
5.การพัฒนาซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ	2	2	3	2		2	3	2	2	18	4/4
6.การทดสอบและการบำรุงรักษาซอฟต์แวร์	1	1	2	2			2	3	2	13	4/4
7.โครงการโดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ	1	1	2	2		3	3	3	2	17	0/8
รวม	9	10	15	12		5	16	20	13	100	60
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา การเขียนโปรแกรมขนาดเล็กอย่างมีหลักการ											
รวมทั้งรายวิชา										100	60

กิจกรรมการเรียนการสอน

- 1.ถามตอบระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนนักศึกษา
2. สาธิตและปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง พร้อมกรณีศึกษา
3. บรรยายประกอบสื่อการสอน
- 4.ขั้นสรุปและประเมินผล

การวัดผลประเมินผล/ระดับคะแนน

รายละเอียดการวัดผล

งานท้ายบท	30.....คะแนน
วิเคราะห์กรณีศึกษา	30.....คะแนน
สอบปลายภาค	20.....คะแนน
บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	 20คะแนน
รวม	100.....คะแนน

ระดับคะแนน

คะแนน 80 - 100	ระดับผลการเรียนระดับ	4
คะแนน 75 - 79	ระดับผลการเรียนระดับ	3
คะแนน 65 - 69	ระดับผลการเรียนระดับ	2.5
คะแนน 60 - 64	ระดับผลการเรียนระดับ	2
คะแนน 55 - 59	ระดับผลการเรียนระดับ	1.5
คะแนน 50 - 54	ระดับผลการเรียนระดับ	1
คะแนน 0 - 49	ระดับผลการเรียนระดับ	0

สื่อการเรียนการสอน/หนังสือเรียน/หนังสือประกอบ

1. หนังสือแบบเรียนวิชา เกี่ยวกับ Object Oriented Analysis and Design
2. วีดิโอการบรรยายและกรณีศึกษา
3. เครื่องมือและโปรแกรมสำหรับการสร้าง UML Diagram (เช่น Lucidchart, Visual Paradigm)
4. ภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุและเครื่องมือพัฒนา Python
5. เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน อาจารย์ปาณิสรา จ่างจิตร



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 2/2567

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2567

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิชา กฎหมายในงานอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 31910-1001

(ทฤษฎี 1 ปฏิบัติ 0 หน่วยกิต1)

เวลาเรียน....1...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม15.....ชั่วโมง/ภาคเรียน

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

1. รหัส 1025 อาชีพนักออกแบบกราฟิกสำหรับเว็บไซต์ ระดับ 4 – 5
2. รหัส 1025 อาชีพนักพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระดับ 5

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

รู้และเข้าใจหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงสามารถปฏิบัติตามวิธีการ และขั้นตอนทางกฎหมาย ประยุกต์ใช้หลักกฎหมายเพื่อการแก้ปัญหา ในทางปฏิบัติที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับงานอาชีพ มีความซื่อสัตย์สุจริต ยึดมั่นในหลักความยุติธรรม เคารพกฎระเบียบ และมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. รู้และเข้าใจหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ปฏิบัติตามหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. ประยุกต์ใช้หลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ แก้ปัญหาในทางปฏิบัติที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับงานอาชีพ
4. เพื่อให้มีกิจนิสัยที่ดี และมีเจตคติที่ดีต่อกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล และเทคโนโลยีสารสนเทศ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ปฏิบัติตามวิธีการและขั้นตอนของกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงกฎหมาย กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ ประยุกต์ใช้หลักกฎหมาย กฎหมาย กฎระเบียบ ที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการแก้ปัญหาในทางปฏิบัติที่เกิดขึ้น เกี่ยวกับงานอาชีพ

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	บทนำกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล	4	4	8
2	กฎหมายธุรกิจดิจิทัล	4	4	8
3	กฎหมายลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา	4	4	8
4	กฎหมายการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล	4	4	8
5	กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคออนไลน์	4	4	8
6	กฎหมายการโฆษณาและการตลาดดิจิทัล การระงับข้อพิพาทออนไลน์	4	4	8
7	กฎหมายระหว่างประเทศและการค้าออนไลน์	4	4	8
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา		2	2	4
รวม		30	30	60

เวลาเรียน....1...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม ...15.....ชั่วโมง/ภาคเรียน

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม	จำนวนชั่วโมง ท/ป
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้		
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์					
1.บทนำกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล	1	1	2	3			2	3	1	13	4/4
2.กฎหมายธุรกิจดิจิทัล	2	2	2	2			2	3	1	13	4/4
3.กฎหมายลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา	2	2	2	2		2	2	3	1	16	4/4
4.กฎหมายการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล	1	2	2	2			2	3	1	13	4/4
5.กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคออนไลน์	2	2	2	2		2	3	2	2	17	4/4
6.กฎหมายการโฆษณาและการตลาดดิจิทัล การระงับข้อพิพาทออนไลน์	2	2	1	2			2	3	1	15	4/4
7.กฎหมายระหว่างประเทศและการค้าออนไลน์	1	1	2	2		2	3	2	1	13	4/4
รวม	11	12	12	15		6	16	20	8	100	60
ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา ประยุกต์ใช้หลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องในงานอาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ แก้ปัญหาในทางปฏิบัติที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับงานอาชีพ											
รวมทั้งรายวิชา										100	60

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

- 1.ถามตอบระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนนักศึกษา
2. สาธิตและปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง พร้อมกรณีศึกษา
3. บรรยายประกอบสื่อการสอน
- 4.ขั้นสรุปและประเมินผล

การวัดผลประเมินผล/ระดับคะแนน

รายละเอียดการวัดผล

งานทำยบท	30.....คะแนน
วิเคราะห์กรณีศึกษา	30.....คะแนน
สอบปลายภาค	20.....คะแนน
บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	 20คะแนน
รวม	100.....คะแนน

ระดับคะแนน

คะแนน 80 - 100	ระดับผลการเรียนระดับ	4
คะแนน 75 - 79	ระดับผลการเรียนระดับ	3
คะแนน 65 - 69	ระดับผลการเรียนระดับ	2.5
คะแนน 60 - 64	ระดับผลการเรียนระดับ	2
คะแนน 55 - 59	ระดับผลการเรียนระดับ	1.5
คะแนน 50 - 54	ระดับผลการเรียนระดับ	1
คะแนน 0 - 49	ระดับผลการเรียนระดับ	0

สื่อการเรียนการสอน/หนังสือเรียน/หนังสือประกอบ

- 1.เอกสารประกอบการบรรยายและสไลด์
- 2.กรณีศึกษาและบทความข่าวที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล
- 3.วิดีโอสัมภาษณ์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
- 4.เอกสารทางกฎหมายและตัวอย่างสัญญาที่เกี่ยวข้อง



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 1/2567

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2567

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิชา การพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ รหัสวิชา 31910-2011 (ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต3)

เวลาเรียน....4...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม60.....ชั่วโมง/ภาคเรียน

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

พัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ
2. มีทักษะการใช้โปรแกรมสร้างเว็บไซต์ทางธุรกิจ
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจตามหลักการ
2. สร้างเว็บไซต์ทางธุรกิจตามหลักการและกระบวนการ
3. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ องค์ประกอบ เทคโนโลยีพื้นฐานของเว็บไซต์ การจัดเนื้อหา การออกแบบและการพัฒนาเว็บไซต์ ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การใช้โปรแกรมพัฒนาเว็บไซต์ เครื่องมือในการพัฒนาเว็บไซต์ ภาษา PHP HTML, CSS, MySQL การเชื่อมต่อฐานข้อมูล (Database) ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	บทนำเกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ	2	2	4
2	การวางแผนและออกแบบเว็บไซต์	2	2	4
3	การออกแบบ UX/UI สำหรับเว็บไซต์ธุรกิจ	4	4	8
4	HTML และ CSS เบื้องต้น	4	4	8
5	JavaScript เบื้องต้น การใช้งานระบบการจัดการเนื้อหา (CMS)	4	4	8
6	การเพิ่มประสิทธิภาพเว็บไซต์ (SEO)	4	4	8
7	การตลาดดิจิทัลและการทำเว็บไซต์เชิงพาณิชย์	2	2	4
8	การสร้างระบบอีคอมเมิร์ซเบื้องต้น	4	4	8
9	การทดสอบและการดูแลรักษาเว็บไซต์	2	2	4
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา		2	2	4
รวม		30	30	60

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

วิชา การพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ รหัสวิชา 31910-2011 (ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต3)

เวลาเรียน....4...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม60.....ชั่วโมง/ภาคเรียน

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม	จำนวนชั่วโมง ท/ป
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้		
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์					
1.บทนำเกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ	1	1	2	2			2	3	1	13	4/4
2.การวางแผนและออกแบบเว็บไซต์	2	2	2	2			2	2	1	13	4/4
3.การออกแบบ UX/UI สำหรับเว็บไซต์ธุรกิจ	2	2	2	2		2	2	2	1	16	4/4
4.HTML และ CSS เบื้องต้น	1	2	2	2			2	3	1	13	4/4
5.JavaScript เบื้องต้น การใช้งานระบบการจัดการเนื้อหา (CMS)	2	2	1	2		2	2	2	1	17	4/4
6.การเพิ่มประสิทธิภาพเว็บไซต์ (SEO)	2	2	1	1			2	3	1	15	4/4
7.การตลาดดิจิทัลและการทำเว็บไซต์เชิงพาณิชย์	1	1	1	2		2	2	2	1	13	4/4
8.การสร้างระบบอีคอมเมิร์ซเบื้องต้น	1	1	1	2			2	2	1	15	4/4
9.การทดสอบและการดูแลรักษาเว็บไซต์	1	1	1	2			2	2	1	15	4/4
รวม	13	14	12	15		6	16	20	9	100	60
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา สร้างเว็บไซต์ทางธุรกิจตามหลักการและกระบวนการ											
รวมทั้งรายวิชา										100	60

กิจกรรมการเรียนการสอน

- 1.ถามตอบระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนนักศึกษา
2. สาธิตและปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง พร้อมกรณีศึกษา
3. บรรยายประกอบสื่อการสอน
- 4.ขั้นสรุปและประเมินผล

การวัดผลประเมินผล/ระดับคะแนน

รายละเอียดการวัดผล

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน	20.....คะแนน
การนำเสนอแนวความคิดการออกแบบ	10.....คะแนน
การปรับแต่งเว็บไซต์	20.....คะแนน
การสอบปลายภาค	30.....คะแนน
บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	 20คะแนน
รวม	100.....คะแนน

ระดับคะแนน

คะแนน 80 - 100	ระดับผลการเรียนระดับ	4
คะแนน 75 - 79	ระดับผลการเรียนระดับ	3
คะแนน 65 - 69	ระดับผลการเรียนระดับ	2.5
คะแนน 60 - 64	ระดับผลการเรียนระดับ	2
คะแนน 55 - 59	ระดับผลการเรียนระดับ	1.5
คะแนน 50 - 54	ระดับผลการเรียนระดับ	1
คะแนน 0 - 49	ระดับผลการเรียนระดับ	0

สื่อการเรียนการสอน/หนังสือเรียน/หนังสือประกอบ

- 1.เอกสารประกอบการบรรยายและสไลด์
- 2.วิดีโอสอนการพัฒนาเว็บไซต์และเทคนิคการใช้งาน CMS
- 3.บทความและตัวอย่างเว็บไซต์ธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ
- 4.เครื่องมือออนไลน์สำหรับการออกแบบ UX/UI เช่น Figma หรือ Adobe XD



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 2/2567

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวช.) พ.ศ. 2567

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิชา วิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ รหัสวิชา 21910-1002 (ทฤษฎี 1 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต2)

เวลาเรียน.....3...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม54.....ชั่วโมง/ภาคเรียน

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

อาชีพนักวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

วิเคราะห์และเลือกเทคโนโลยีที่ตรงกับรูปแบบทางธุรกิจ นำเสนอความต้องการของเทคโนโลยีที่ตรงกับ รูปแบบทางธุรกิจ และปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ และถูกต้อง

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. รู้และเข้าใจความต้องการทางธุรกิจ
2. มีทักษะในการใช้เครื่องมือในการสร้างและเก็บรวบรวมแบบสำรวจความต้องการทางธุรกิจ
3. มีความสามารถนำเสนอเทคโนโลยีตรงความต้องการกับรูปแบบทางธุรกิจ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความต้องการทางธุรกิจตามหลักการ
2. วิเคราะห์โครงสร้างและความต้องการทางธุรกิจตามหลักการ
3. ใช้เครื่องมือในการสร้างและเก็บรวบรวมแบบสำรวจความต้องการทางธุรกิจ
4. นำเสนอเทคโนโลยีตรงความต้องการกับรูปแบบทางธุรกิจ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการความต้องการทางธุรกิจ การสร้างแบบสำรวจความต้องการทางธุรกิจ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บ รวบรวมข้อมูลความต้องการทางธุรกิจ สรุปความต้องการทางธุรกิจ วิเคราะห์ รูปแบบเชิงธุรกิจ วิเคราะห์และเลือกเทคโนโลยีที่ตรงกับรูปแบบทางธุรกิจ สรุปความต้องการของเทคโนโลยี ที่ตรงกับรูปแบบทางธุรกิจ นำเสนอความต้องการของเทคโนโลยีที่ตรงกับรูปแบบทางธุรกิจ

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	บทนำสู่การวิเคราะห์ความต้องการเชิงธุรกิจ	1	2	3
2	การเก็บรวบรวมข้อมูลทางธุรกิจ	2	4	6
3	การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การวิเคราะห์กระบวนการธุรกิจ (Process Analysis)	2	4	6
4	การวิเคราะห์ SWOT และการประเมินปัจจัยภายนอก-ภายใน	2	4	6
5	การวิเคราะห์และจัดการความต้องการ (Requirements Analysis)	2	4	6
6	เครื่องมือวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ (PESTEL และ Porter's Five Forces)	2	4	6
7	การวิเคราะห์และออกแบบทางเลือก (Options Analysis and Recommendation)	2	4	6
8	การนำเสนอผลการวิเคราะห์	2	4	6
รวม		15	30	45

วิชา วิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ รหัสวิชา 21910-1002 (ทฤษฎี 1 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต2)

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม	จำนวนชั่วโมง ท/ป	
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้			
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์						
1.บทนำสู่การวิเคราะห์ความต้องการเชิงธุรกิจ	1	1	2	3			2	3	1	13	4/4	
2.การเก็บรวบรวมข้อมูลทางธุรกิจ	2	2	2	2			2	3	1	13	4/4	
3.การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การวิเคราะห์กระบวนการธุรกิจ (Process Analysis)	2	2	2	2		2	2	3	1	16	4/4	
4.การวิเคราะห์ SWOT และการประเมินปัจจัยภายนอก-ภายใน	1	2	2	2			2	3	1	13	4/4	
5.การวิเคราะห์และจัดการความต้องการ (Requirements Analysis)	2	2	2	2		2	3	2	1	17	4/4	
6.เครื่องมือวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ (PESTEL และ Porter’s Five Forces)	1	1	1	1			1	2	1	15	4/4	
7.การวิเคราะห์และออกแบบทางเลือก (Options Analysis and Recommendation)	1	1	2	2		2	3	2	1	13	4/4	
8.การนำเสนอผลการวิเคราะห์	1	1	2	2		2	3	2	1	13		
รวม	11	12	12	15		6	16	20	8	100	60	
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (เมื่อเรียนรายวิชานี้สำเร็จแล้วทำอะไรได้) ทักษะพิสัย												
รวมทั้งรายวิชา											100	60

กิจกรรมการเรียนการสอน

- 1.ถามตอบระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนนักศึกษา
2. สาธิตและปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง พร้อมกรณีศึกษา
3. บรรยายประกอบสื่อการสอน
- 4.ขั้นสรุปและประเมินผล

การวัดผลประเมินผล/ระดับคะแนน

รายละเอียดการวัดผล

งานท้ายบท	20.....คะแนน
วิเคราะห์กรณีศึกษา	20.....คะแนน
นำเสนอการวิเคราะห์	20.....คะแนน
สอบปลายภาค	20.....คะแนน
บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	 20คะแนน
รวม	100.....คะแนน

ระดับคะแนน

คะแนน 80 - 100	ระดับผลการเรียนระดับ	4
คะแนน 75 - 79	ระดับผลการเรียนระดับ	3
คะแนน 65 - 69	ระดับผลการเรียนระดับ	2.5
คะแนน 60 - 64	ระดับผลการเรียนระดับ	2
คะแนน 55 - 59	ระดับผลการเรียนระดับ	1.5
คะแนน 50 - 54	ระดับผลการเรียนระดับ	1
คะแนน 0 - 49	ระดับผลการเรียนระดับ	0

สื่อการเรียนการสอน/หนังสือเรียน/หนังสือประกอบ

1. เอกสารประกอบการบรรยายและสไลด์
2. วิดีโอสัมภาษณ์และการสัมภาษณ์นักวิเคราะห์ธุรกิจ
3. ตัวอย่างกรณีศึกษาของธุรกิจในหลายอุตสาหกรรม
4. เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์และการเขียนเอกสาร เช่น Microsoft Visio, Google Forms, Excel