



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ที่ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วันที่ ๑๔ ตุลาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตส่งโครงการสอน ประจำปีการศึกษา ที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ตามที่วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ให้ข้าพเจ้านางสาวปาณิสรา จ่างจิตร ตำแหน่ง ครู
ประจำแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ปฏิบัติงานการสอนภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔ รายวิชานั้น
ข้าพเจ้าได้จัดทำโครงการสอน ดังนี้

- | | | |
|---|---------------------|-----------------|
| ๑. โครงการด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล | รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๒๙ | ระดับชั้น ปวส.๒ |
| ๒. การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ | รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๐๕ | ระดับชั้น ปวส.๑ |
| ๓. การพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ | รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๑ | ระดับชั้น ปวส.๑ |
| ๔. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ | รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๓ | ระดับชั้น ปวส.๑ |

ดังนั้นเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน
จึงขออนุญาตส่งโครงการสอน และใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอน ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

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 ๒/๒๕๖๘

๑. โครงการด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๒๙	ระดับชั้น ปวส.๒
๒. การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๐๕	ระดับชั้น ปวส.๑
๓. การพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ	รหัสวิชา ๓๑๙๑๐-๒๐๑๑	ระดับชั้น ปวส.๑
๔. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ	รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๓	ระดับชั้น ปวส.๑

จัดทำโดย

นางสาวปาณิสรา จ่างจิตร

ตำแหน่ง ครู

แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 2/2568

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 หรือคริปโทเคอร์เรนซี (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

รหัส 30001-1003 ชื่อวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ
 ทฤษฎี.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....3.....หน่วยกิต

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล 1.1 งานการใช้งานฮาร์ดแวร์ 1.2 งานปฏิบัติการใช้งานระบบปฏิบัติการ 1.3 งานปฏิบัติงานเว็บเบราว์เซอร์ 1.4 งานปฏิบัติการใช้งานไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	2	2	4
2	การใช้โปรแกรมประมวลผลคำทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์ 2.1 งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำร่วมกับแบบออนไลน์บนระบบCloud	4	4	8
3	การใช้โปรแกรมตารางคำนวณทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์ 3.1 งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำร่วมกับแบบออนไลน์บนระบบCloud	4	4	8
4	การใช้โปรแกรมการนำเสนอสร้างสื่อดิจิทัลทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์ 4.1งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมสร้างเว็บ หรือสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ	4	4	8
5	เทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Blockchain) 5.1 งานปฏิบัติการใช้งานเทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Block Chain)	4	4	8
6	การทำธุรกรรมระบบเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล หรือ คริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) 6.1 งานปฏิบัติการใช้งาน ธุรกรรมการเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล หรือคริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency)	4	4	8
7	กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ 7.1 งานปฏิบัติงานวิเคราะห์กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ	2	2	4
8	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่องานอาชีพ 8.1 งานปฏิบัติการใช้งานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์	2	2	4
9	การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล (Digital Citizenship) 9.1งานปฏิบัติการใช้งานดิจิทัล เพื่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) มั่นคงปลอดภัย	4	-	4
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา		2	2	4
รวม		32	28	60

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.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 มีทักษะการทำงานกับโปรแกรมบนระบบคลาวด์อย่างปลอดภัย											
รวมทั้งรายวิชา										100	60

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(Job) ทำงานด้านการใช้งานดิจิทัลตามงานที่กำหนด				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 1 งานปฏิบัติการด้าน ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีดิจิทัล	1.1 งานการใช้งาน ฮาร์ดแวร์	CEC-BRMK-010NA 10011 ใช้งานฮาร์ดแวร์	-ประเภทของฮาร์ดแวร์ ถูก เลือกใช้ อย่างถูกต้องตาม ลักษณะการใช้งาน -องค์ประกอบของ คอมพิวเตอร์ -การเชื่อมต่ออุปกรณ์นำเข้า ถูกเลือกใช้ อย่างถูกต้องตาม มาตรฐานการเชื่อมต่อ -วิธีแก้ปัญหาการใช้งาน ฮาร์ดแวร์	-ปฏิบัติการใช้งานเครื่อง คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง ตามคู่มือ
	1.2 งานปฏิบัติการใช้ งานระบบปฏิบัติการ	CEC-BRMK-010NA 10012 ใช้งาน ระบบปฏิบัติการ	- ประเภทของซอฟต์แวร์ ฟังก์ชันของ -ระบบปฏิบัติการ ถูกใช้งาน ได้ ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ การใช้งาน -โปรแกรมประยุกต์บน ระบบปฏิบัติการ ถูกปรับแต่ง อย่างเหมาะสม -การแก้ไขปัญหาการใช้ ระบบปฏิบัติการ ถูก ดำเนินการได้อย่างถูกต้อง ตามคู่มือ	-ปฏิบัติการใช้งาน ระบบปฏิบัติการได้อย่าง ถูกต้องตามคู่มือ
	1.3 งานปฏิบัติงาน เว็บเบราว์เซอร์	10021 ใช้งานเว็บเบราว์เซอร์	-เว็บเบราว์เซอร์ถูกปรับแต่ง การทำงานได้ อย่างเหมาะสม ตามสภาพการใช้งาน -เว็บเบราว์เซอร์ถูกใช้งานได้ อย่างเหมาะสม ตามประเภท บริการ	-ปฏิบัติใช้งานโปรแกรม เว็บเบราว์เซอร์เพื่อเข้าสู่ ระบบอินเทอร์เน็ต
	1.4 งานปฏิบัติการใช้ งานไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์	CEC-BRMK-010NA 10023 ใช้งานไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์	-อีเมลถูกสร้างขึ้นโดยมี องค์ประกอบที่ ถูกต้องตาม ข้อกำหนด	-ปฏิบัติการใช้งานไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์

			-อีเมลถูกปรับแต่งค่าได้อย่างเหมาะสมตาม สภาพการใช้งาน -อีเมลถูกจัดการอย่างถูกต้องตามข้อกำหนดด้านความปลอดภัย -รายชื่อผู้ติดต่อบนอีเมลถูกจัดการอย่าง ถูกต้องตามลักษณะการใช้งาน	
งานหลัก 2 งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำร่วมกับแบบออนไลน์บนระบบ Cloud	2.1 งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำร่วมกับแบบออนไลน์บนระบบ Cloud	CEC-BRMK-010NA 10016 ใช้งาน Cloud computing	-บริการบนคลาวด์ Cloud computing ถูกเลือกใช้งานอย่างถูกต้องตามลักษณะการใช้งาน -การแบ่งปันทรัพยากรบน Cloud computing ถูกใช้งานอย่างถูกต้อง ตามคู่มือใช้งาน	-ปฏิบัติการใช้งานบริการบนคลาวด์ Cloud computing -ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำบริการบนคลาวด์ Cloud computing
งานหลัก 3 งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมตารางคำนวณร่วมกับแบบออนไลน์บนระบบ Cloud	3.1 งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำร่วมกับแบบออนไลน์บนระบบ Cloud	CEC-BRMK-010NA 10016 ใช้งาน Cloud computing	-บริการบนคลาวด์ Cloud computing ถูกเลือกใช้งานอย่างถูกต้องตามลักษณะการใช้งาน -การแบ่งปันทรัพยากรบน Cloud computing ถูกใช้งานอย่างถูกต้อง ตามคู่มือใช้งาน	-ปฏิบัติการใช้งานบริการบนคลาวด์ Cloud computing -ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมตารางคำนวณบริการบนคลาวด์ Cloud computing
งานหลัก 4 งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมนำเสนอสร้างสื่อดิจิทัลทำงานร่วมกันแบบคลาวด์	4.1งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมสร้างเว็บหรือสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ 4.2 งานปฏิบัติการใช้งานสื่อดิจิทัลเพื่อการทำงาน	CEC-ETKM-017NA 30021 ใช้โปรแกรมสร้างเว็บหรือสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ CEC-ETKM-017NA 30022 ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการทำงาน	-พัฒนาเว็บเพจหรือสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอออกแบบได้เหมาะสมตาม วัตถุประสงค์การใช้งาน -พัฒนาเว็บเพจหรือสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอโดยการแทรกวัตถุได้อย่างถูกต้อง ตามคู่มือการใช้งาน -พัฒนาเว็บเพจหรือสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ เผยแพร่ได้อย่างถูกต้อง ตามคู่มือการใช้งาน -สื่อดิจิทัลถูกเลือกใช้ได้ถูกต้องตาม วัตถุประสงค์การใช้งาน -สื่อดิจิทัลถูกจำแนกรูปแบบได้ถูกต้องตาม วัตถุประสงค์การใช้งาน	- มีทักษะในการใช้งานโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจ - แทรก สื่อประสม เช่น ภาพ ภาพเคลื่อนไหว - เผยแพร่เว็บไซต์ที่พัฒนา -ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมการนำเสนอบริการบนคลาวด์ Cloud computing - มีทักษะในการใช้งานโปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล - แทรก สื่อประสม เช่น ภาพ ภาพเคลื่อนไหว - เผยแพร่สื่อดิจิทัลที่พัฒนา

			-สื่อดิจิทัลถูกใช้งานได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์การใช้งาน	- เชื่อมโยงสื่อดิจิทัลกับเว็บไซต์
	4.3งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมตกแต่งภาพ	CEC-ETKM-017NA 30023 ใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ	-รูปภาพถูกบันทึกจากแหล่งต่าง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องตามลักษณะการใช้งาน -รูปภาพถูกปรับแต่งได้อย่างถูกต้องตาม คู่มือการใช้งาน -รูปภาพถูกบันทึกเพื่อการส่งพิมพ์ ได้อย่าง ถูกต้องตามคู่มือการใช้งาน	- มีทักษะในการใช้งานโปรแกรมตกแต่งภาพ - บันทึกและเผยแพร่ภาพพร้อมนำไปใช้งานตามลักษณะงานที่ต้องการ
	4.4งานปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว	CEC-ETKM-017NA 30025 ใช้โปรแกรมตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว	-ชนิดไฟล์ถูกเลือกใช้เพื่อการตัดต่อสื่อ ภาพเคลื่อนไหวได้อย่างถูกต้องตามลักษณะ การใช้งาน -โปรแกรมตัดต่อสื่อ ภาพเคลื่อนไหวถูกใช้ งานได้อย่างถูกต้องตามคู่มือการใช้งาน -สื่อภาพเคลื่อนไหวถูกบันทึกได้อย่าง ถูกต้องตามคู่มือการใช้งาน	- มีทักษะในการใช้งานโปรแกรมตัดต่อภาพเคลื่อนไหว - แทรก สื่อประสม เช่น ภาพ ภาพเคลื่อนไหว - บันทึกและเผยแพร่ ภาพเคลื่อนไหวพร้อมนำไปใช้งานตามลักษณะงานที่ต้องการ
งานหลัก 5 งานเทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Block Chain)	5.1 งานปฏิบัติการใช้งานเทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Block Chain)	-พื้นฐานการทำงานของบล็อกเชน -ประโยชน์และการใช้งานของบล็อกเชนในสาขาต่างๆ -อธิบายการทำงานของบล็อกเชนได้ด้วยภาษาง่ายๆ -ข้อจำกัดของบล็อกเชน	มีทักษะในการใช้ดิจิทัล วอลเลท	-พื้นฐานการทำงานของบล็อกเชน -ประโยชน์และการใช้งานของบล็อกเชนในสาขาต่างๆ -อธิบายการทำงานของบล็อกเชนได้ด้วยภาษาง่ายๆ -ข้อจำกัดของบล็อกเชน
งานหลัก 6 งานธุรกรรมระบบเงินดิจิทัลสกุลเงินดิจิทัล หรือ คริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency)	6.1 งานปฏิบัติการใช้งาน ธุรกรรมการเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล หรือคริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency)	-	-พื้นฐานการทำงานของเงินดิจิทัล -ประโยชน์และการใช้งานของเงินดิจิทัลในสาขาต่างๆ -อธิบายการทำงานของเงินดิจิทัลได้ด้วยภาษาง่ายๆ -สกุลเงินดิจิทัล	มีทักษะในการใช้ดิจิทัล วอลเลท
งานหลัก 7 งานกรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ	7.1 งานปฏิบัติงานวิเคราะห์กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ	-	-พื้นฐานการทำงานของดิจิทัล -ประโยชน์และการใช้งานของดิจิทัลในสาขาต่างๆ -อธิบายการทำงานของดิจิทัลได้ด้วยภาษาง่ายๆ -วิเคราะห์ดิจิทัล	มีทักษะในการวิเคราะห์ดิจิทัล

งานหลัก 8 งานปฏิบัติการ ประยุกต์ใช้งาน เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ เพื่องานอาชีพ	8.1 งานปฏิบัติการใช้ งานเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์	-	-ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อ สร้างสื่อดิจิทัล -ใส่Promptเพื่อดำเนินการในการ ค้นหาข้อมูลเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล -ใส่Promptเพื่อดำเนินการในการ ค้นหาภาพเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล	- มีทักษะในการค้นหาข้อมูล ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ - มีทักษะในการค้นหาภาพด้วย เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ - บันทึกและนำข้อมูลที่ได้จาก เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ งานตามลักษณะงานที่ต้องการ
งานหลัก 9 งานพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)	9.1งานปฏิบัติการใช้ งานดิจิทัล เพื่อความ เป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) มั่นคงปลอดภัย	CEC-ETKM-017NA 30031 ป้องกันภัยคุกคามด้าน ความมั่นคงปลอดภัย	-ภัยคุกคามความมั่นคงปลอดภัย ของข้อมูล ถูกจัดการได้อย่าง เหมาะสม -ภัยคุกคามต่อความมั่นคง ปลอดภัยของ โปรแกรมถูกจัดการ ได้อย่างเหมาะสม -ภัยคุกคามต่อความมั่นคง ปลอดภัยของ อุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ถูกจัดการได้อย่าง เหมาะสมตามลักษณะการใช้งาน	- มีทักษะในการใช้งานโปรแกรม เพื่อป้องกันความปลอดภัย ของ ข้อมูล โปรแกรม และอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ -ปฏิบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล

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 รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับ Blockchain Cryptocurrency
- 2.การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล (Digital Citizenship)
- 3.แบบข้อทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้
- 4.เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน อาจารย์ปาณิสรา จำจจิตร
- 5.เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน Reskill Upskill
- 6.เว็บไซต์การอบรมออนไลน์ ของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 2/2568

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2567

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิชา โครงการงานด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา 31910-2029 (ทฤษฎี 0 ปฏิบัติ 12 หน่วยกิต4)

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

อ้างอิงมาตรฐาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

จัดทำโครงการงานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล และรายงานผลโครงการตามหลักการ ด้วยความรับผิดชอบ ละเอียด รอบคอบ
จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. เข้าใจหลักการวางแผนจัดทำโครงการ สร้างและหรือพัฒนางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
2. มีทักษะในการสร้างและหรือพัฒนางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลตามกระบวนการวางแผน ดำเนินงาน แก้ไขปัญหา ประเมินผล ทำรายงานและนำเสนอผลงาน
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างและหรือพัฒนางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการวางแผน จัดทำโครงการ ดำเนินงาน แก้ไขปัญหาประเมินผล จัดทำรายงาน และนำเสนอผลงานตามหลักการ
2. เขียนโครงการ สร้างและหรือพัฒนางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ
3. ดำเนินงานตามแผนงานโครงการตามหลักการและกระบวนการ
4. ประเมินผลการดำเนินงานโครงการเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ
5. รายงานผลการปฏิบัติงานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการจัดทำโครงการ การวางแผน การดำเนินงาน การแก้ไขปัญหา การประเมินผล การจัดทำรายงานและการนำเสนอผลงาน โดยปฏิบัติจัดทำโครงการสร้างและหรือพัฒนางาน ที่ใช้ความรู้และทักษะในระดับฝีมือ สอดคล้องกับสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ดำเนินการเป็นรายบุคคล หรือกลุ่มตามลักษณะของงานให้แล้วเสร็จในระยะเวลาที่กำหนด

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความรู้เบื้องต้นและการเลือกหัวข้อโครงงาน 1.1 งานความหมาย ความสำคัญ ประเภทของโครงงาน 1.2 งานวิธีการเลือกหัวข้อ วิเคราะห์ปัญหา	6	6	12
2	การวางแผนและการจัดทำเค้าโครงโครงงาน 2.1 งานเขียนเค้าโครง 2.2 งานวิเคราะห์ความเป็นไปได้ 2.3 งานวางแผนการดำเนินงาน	4	4	8
3	การศึกษาเทคโนโลยีและการออกแบบระบบ 3.1งานศึกษาข้อมูลเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง 3.2 งานออกแบบระบบ / โมเดลธุรกิจ	4	4	8
4	การพัฒนา ทดสอบ และปรับปรุงโครงงาน 4.1 งานปฏิบัติจริง สร้างระบบ ทดสอบ แก้ไข ปรับปรุง และประเมินผล	10	10	20
5	การจัดทำรายงานและนำเสนอผลงาน 5.1 งานเขียนรายงานสรุปผล 5.2 งานจัดทำสื่อ 5.3 งานนำเสนอผลงานต่อกรรมการ	4	4	8
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา		2	2	4
รวม		30	30	60

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.ความรู้เบื้องต้นและการเลือกหัวข้อโครงการ	1	2	2	3			3	4	1	16	4/4
2.การวางแผนและการจัดทำเค้าโครงการ	2	3	3	3		2	3	4	2	22	4/4
3.การศึกษาเทคโนโลยีและการออกแบบระบบ	3	2	3	3		2	4	4	2	23	8/8
4.การพัฒนา ทดสอบ และปรับปรุงโครงการ	2	3	3	3			3	4	1	19	8/8
5.การจัดทำรายงานและนำเสนอผลงาน	2	2	2	3		2	3	3	2	19	4/4
รวม	11	12	12	15		6	16	20	8	100	60
ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา โครงการด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล											
รวมทั้งรายวิชา										100	60

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(Job) ทำงานด้านการใช้งานดิจิทัลตามงานที่กำหนด				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
หน่วยที่ 1ความรู้เบื้องต้นและการเลือกหัวข้อโครงการ	1.1.1 งานศึกษาความหมายและความสำคัญของโครงการ	-	- ความหมายของโครงการทางเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล - จุดประสงค์และลักษณะของโครงการในสาขาอาชีพ - ความแตกต่างระหว่างโครงการเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ	- อธิบายแนวคิดและความหมายของโครงการได้อย่างถูกต้อง - นำเสนอความเข้าใจของตนเองในรูปแบบการอภิปรายหรือบันทึกสรุป
	งานหลัก 1.1 ทำความเข้าใจโครงการด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	1.1.2 งานศึกษาประเภทของโครงการ	- ประโยชน์ของการจัดทำโครงการต่อผู้เรียนและต่อสังคม - บทบาทของโครงการต่อการพัฒนาทักษะวิชาชีพ ประเภทโครงการ -ระบบธุรกิจดิจิทัล -เว็บไซต์ -แอป -Digital Marketing -Data Analytics การสังเคราะห์ข้อมูล -เว็บไซต์ -แอป -Digital Marketing -Data Analytics การประเมินข้อดี-ข้อเสีย -เว็บไซต์ -แอป -Digital Marketing -Data Analytics	- ประโยชน์ของการจัดทำโครงการต่อผู้เรียนและต่อสังคม - บทบาทของโครงการต่อการพัฒนาทักษะวิชาชีพ การวิเคราะห์เปรียบเทียบ -เว็บไซต์ -แอป -Digital Marketing -Data Analytics การสังเคราะห์ข้อมูล -เว็บไซต์ -แอป -Digital Marketing -Data Analytics การประเมินข้อดี-ข้อเสีย -เว็บไซต์ -แอป -Digital Marketing -Data Analytics
	1.1.3 งานจำแนกประเภทของโครงการ	-	- ประเภทของโครงการ เช่น โครงการพัฒนา โครงการวิจัย โครงการสร้างสรรค์ - ลักษณะเฉพาะของแต่ละประเภท	- จำแนกประเภทของโครงการได้อย่างถูกต้อง - วิเคราะห์และยกตัวอย่างโครงการที่เหมาะสมกับแต่ละประเภท
งานหลักที่ 1.2	1.2.1 งานศึกษาวิธีการเลือกหัวข้อโครงการ	-	- ขั้นตอนการเลือกหัวข้อโครงการ - คุณลักษณะของหัวข้อที่ดี	- วิเคราะห์และเลือกหัวข้อโครงการได้อย่างเหมาะสม

เลือกหัวข้อ โครงการและ วิเคราะห์ปัญหา			(เป็นไปได้ มีประโยชน์ มีความคิด สร้างสรรค์)	- ตั้งชื่อหัวข้อโครงการได้ สอดคล้องกับเนื้อหา
	1.2.2 งานวิเคราะห์ ปัญหาหรือความ ต้องการ	-	- หลักการระบุปัญหา (Problem Identification) - วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน เช่น การสำรวจ การสัมภาษณ์ - การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา (Root Cause Analysis)	- ใช้เครื่องมือวิเคราะห์ปัญหา เช่น Fishbone Diagram, SWOT ได้อย่างถูกต้อง - สรุปประเด็นปัญหาที่ต้องการ พัฒนาได้อย่างมีเหตุผล
	1.2.3 งานกำหนด ขอบเขตและ วัตถุประสงค์ของ โครงการ	-	- หลักการกำหนดขอบเขตงาน (Scope) และวัตถุประสงค์ (Objectives) - ความสัมพันธ์ระหว่าง วัตถุประสงค์ ปัญหา และผลลัพธ์ ที่คาดหวัง	- เขียนวัตถุประสงค์โครงการได้ ชัดเจนและสอดคล้องกับปัญหา - วางโครงร่างเบื้องต้นของ โครงการได้ถูกต้อง
หน่วยที่ 2 การ วางแผนและการ จัดทำเค้าโครงการงาน 2.1 การเขียนเค้า โครง	2.1.1 งานศึกษา องค์ประกอบของเค้า โครงโครงการ	-	- ความหมายและความสำคัญของ เค้าโครง - โครงสร้างของเค้าโครง เช่น ชื่อ เรื่อง, ที่มาและความสำคัญ, วัตถุประสงค์, ขอบเขต, วิธี ดำเนินงาน, ระยะเวลา, งบประมาณ	- อธิบายส่วนประกอบของเค้า โครงได้ถูกต้อง - วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง หัวข้อและเนื้อหาของโครงการ
	2.1.2 งานเขียนที่มา และความสำคัญของ โครงการ	-	- หลักการเขียน “ที่มาและ ความสำคัญ” อย่างเป็นเหตุเป็น ผล - เทคนิคการเชื่อมโยงปัญหา กับประโยชน์ของงาน	- วิเคราะห์ปัญหาและสรุป สาระสำคัญได้ชัดเจน - สื่อสารเชิงลากลักษณะได้ ถูกต้องตามรูปแบบ
	2.1.3 งานเขียน วัตถุประสงค์และ ขอบเขตของโครงการ	-	- หลักการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ สอดคล้องกับปัญหา - วิธีเขียนขอบเขตการทำงานที่ เหมาะสม	- เขียนวัตถุประสงค์และ ขอบเขตได้อย่างชัดเจน - ใช้ถ้อยคำทางวิชาการได้ ถูกต้อง
	2.1.4 งานเขียน ขั้นตอนและระยะเวลา ดำเนินงานเบื้องต้น	-	- หลักการวางลำดับขั้นตอนการ ทำโครงการ - การกำหนดระยะเวลาและ ทรัพยากรที่ใช้	- วางแผนขั้นตอนงานและ กำหนดตารางเวลาได้ - ใช้เทคนิค Gantt Chart หรือ แผนผังการทำงานได้เบื้องต้น

2.2 การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ (Feasibility Study)	2.2.1 งานศึกษาความหมายและความสำคัญของการวิเคราะห์ความเป็นไปได้	-	- ความหมายของ Feasibility Study - ประเภทของการวิเคราะห์ เช่น ด้านเทคนิค ด้านเศรษฐกิจ ด้านเวลา ด้านบุคลากร	- อธิบายแนวคิดและความสำคัญของการวิเคราะห์ที่ได้ - แยกประเภทของการวิเคราะห์ได้ถูกต้อง
	2.2.2 งานวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของหัวข้อโครงการ	-	- วิธีประเมินทรัพยากรที่มีอยู่ (เวลา งบประมาณ บุคลากร) - หลักการพิจารณาความเสี่ยงและผลตอบแทน	- วิเคราะห์ความเป็นไปได้ของโครงการได้อย่างเป็นระบบ - ใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจเลือกหัวข้อที่เหมาะสม
	2.2.3 งานสรุปผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้	-	- วิธีการสรุปผลและเขียนรายงานผลการวิเคราะห์ - การนำเสนอผลการวิเคราะห์อย่างมีตรรกะ	- เขียนสรุปผลการวิเคราะห์ได้อย่างชัดเจน - ใช้ภาษาและรูปแบบรายงานอย่างเหมาะสม
2.3 งานวางแผนการดำเนินงาน	2.3.1 งานวางแผนการดำเนินงานโครงการ	-	- หลักการจัดลำดับงานและการวิเคราะห์งาน (Work Breakdown Structure) - การจัดสรรทรัพยากรให้เหมาะสม	- วางแผนขั้นตอนการดำเนินงานได้เป็นลำดับ - แบ่งหน้าที่และกำหนดผู้รับผิดชอบได้อย่างเหมาะสม
	2.3.2 งานจัดทำแผนผังหรือกราฟแสดงแผนการดำเนินงาน	-	- ความรู้เรื่องเครื่องมือการวางแผน เช่น Gantt Chart, Timeline, Flowchart	- ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือเครื่องมือดิจิทัลจัดทำแผนผังได้ - นำเสนอแผนการดำเนินงานอย่างมีระบบ
	2.3.3 งานประเมินความเหมาะสมของแผนงาน	-	- เกณฑ์การประเมินแผนงาน เช่น ความเป็นไปได้ ความคุ้มค่า ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	- เกณฑ์การประเมินแผนงาน เช่น ความเป็นไปได้ ความคุ้มค่า ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : การศึกษาเทคโนโลยีและการออกแบบระบบ 3.1 การศึกษาข้อมูลเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง	3.1.1 งานสำรวจและรวบรวมข้อมูลเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง	-	- ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Trends) เช่น AI, IoT, Cloud, E-Business - แหล่งข้อมูลเทคโนโลยีที่น่าเชื่อถือ (เว็บไซต์วิชาการ, บทความ, ฐานข้อมูล)	- ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่งได้อย่างเป็นระบบ - ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ
	3.1.2 งานวิเคราะห์เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับโครงการ	-	- หลักการวิเคราะห์ความเหมาะสมของเทคโนโลยี (Technology Fit) - ความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและเป้าหมายของโครงการ	- วิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้อย่างมีเหตุผล - เปรียบเทียบข้อดีข้อจำกัดของเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อคัดเลือกสิ่งที่เหมาะสม

	3.1.3 งานสรุปและจัดทำรายงานการศึกษาข้อมูลเทคโนโลยี		- โครงสร้างของรายงานการศึกษาข้อมูล - หลักการสรุปและอ้างอิงข้อมูลทางวิชาการ	- เรียบเรียงข้อมูลเป็นรายงานได้ชัดเจน มีที่มาอ้างอิงถูกต้อง - ใช้โปรแกรม Word / Google Docs หรือเครื่องมือออนไลน์จัดทำรายงานได้
3.2 การออกแบบระบบ / โมเดลธุรกิจ	3.2.1 งานศึกษาหลักการออกแบบระบบและโมเดลธุรกิจ		- ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ System Design และ Business Model - องค์ประกอบของโมเดลธุรกิจ เช่น Business Model Canvas, Value Proposition, Customer Segment	- อธิบายหลักการออกแบบระบบหรือโมเดลธุรกิจได้ถูกต้อง - วิเคราะห์โครงสร้างและองค์ประกอบของระบบธุรกิจได้
	3.2.2 งานออกแบบระบบงานหรือโมเดลธุรกิจเบื้องต้น		- ขั้นตอนการออกแบบระบบ (System Flow, Data Flow Diagram, ER Diagram) - เครื่องมือในการออกแบบ เช่น Canva, Figma, Lucidchart	- ใช้เครื่องมือออกแบบระบบได้เหมาะสม - สร้างแบบจำลองระบบ (Model / Diagram) ได้อย่างถูกต้องตามหลักเทคนิค
	3.2.3 งานตรวจสอบและปรับปรุงแบบจำลองระบบ		- หลักการตรวจสอบความถูกต้องของระบบ (Validation) - เกณฑ์การประเมินความสมบูรณ์ของโมเดลธุรกิจ	- หลักการตรวจสอบความถูกต้องของระบบ (Validation) - เกณฑ์การประเมินความสมบูรณ์ของโมเดลธุรกิจ
	3.2.4 งานนำเสนอแนวคิดการออกแบบระบบ/โมเดลธุรกิจ		- เทคนิคการนำเสนอ (Presentation Technique) - การจัดทำสไลด์และเอกสารประกอบการนำเสนอ	- เทคนิคการนำเสนอ (Presentation Technique) - การจัดทำสไลด์และเอกสารประกอบการนำเสนอ
บทที่ 4 4.1งานปฏิบัติจริงสร้างระบบทดสอบ แก้ไขปรับปรุง และประเมินผล	4.1.1 งานเตรียมเครื่องมือ วัสดุ และโปรแกรมสำหรับพัฒนาโครงการ		- ความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ - หลักความปลอดภัยในการใช้งานอุปกรณ์	- เลือกใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีได้เหมาะสมกับลักษณะของโครงการ - ปฏิบัติงานด้วยความปลอดภัยและเป็นระเบียบ
	4.1.2 งานพัฒนาหรือสร้างระบบ/ชิ้นงานตามแบบที่ออกแบบไว้		- ขั้นตอนการพัฒนาระบบตามแผนที่วางไว้ (Design → Build → Test) - หลักการเขียนโค้ด / การเชื่อมต่อระบบ / การสร้างชิ้นงานเชิงเทคนิค	- ลงมือสร้างหรือพัฒนาระบบตามแผนได้จริง - ใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือดิจิทัลในการสร้างผลงานได้อย่างถูกต้อง

	4.1.3 งานทดสอบระบบ (Testing)		- หลักการทดสอบระบบ เช่น Functional Test, User Test, Performance Test - วิธีตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและการทำงานของระบบ	- วางแผนการทดสอบได้อย่างเป็นระบบ - วิเคราะห์และบันทึกผลการทดสอบได้อย่างถูกต้อง
	4.1.4 งานแก้ไขและปรับปรุงระบบ		- ความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อบกพร่อง (Debugging / Troubleshooting) - เทคนิคการปรับปรุงคุณภาพงาน เช่น Optimization, Redesign	- ตรวจสอบข้อบกพร่องและแก้ไขได้ตรงจุด - ปรับปรุงระบบให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับเป้าหมายโครงการ
	4.1.5 งานประเมินผลและตรวจสอบความสมบูรณ์ของโครงการ		- หลักเกณฑ์การประเมินผลงาน เช่น ความถูกต้อง ความสวยงาม ความเหมาะสม และความคุ้มค่า - วิธีเก็บข้อมูลเพื่อตรวจสอบผลลัพธ์	- หลักเกณฑ์การประเมินผลงาน เช่น ความถูกต้อง ความสวยงาม ความเหมาะสม และความคุ้มค่า - วิธีเก็บข้อมูลเพื่อตรวจสอบผลลัพธ์
	4.1.6 งานจัดเก็บข้อมูลและจัดทำบันทึกการปฏิบัติงาน		- รูปแบบการจัดทำบันทึกผลการดำเนินงาน (Logbook / Progress Report) - การจัดเก็บเอกสารหรือไฟล์งานให้ปลอดภัยและค้นหาได้ง่าย	- รูปแบบการจัดทำบันทึกผลการดำเนินงาน (Logbook / Progress Report) - การจัดเก็บเอกสารหรือไฟล์งานให้ปลอดภัยและค้นหาได้ง่าย
บทที่ 5 : การจัดทำรายงานและการนำเสนอผลงาน 5.1 การเขียนรายงานสรุปผล	5.1.1 ศึกษารูปแบบและองค์ประกอบของรายงานโครงการ		- โครงสร้างของรายงาน เช่น บทนำ, วิธีดำเนินงาน, ผลการดำเนินงาน, สรุปและข้อเสนอแนะ - มาตรฐานรูปแบบรายงานอาชีวศึกษา	- วิเคราะห์รูปแบบรายงานได้ถูกต้อง - วางโครงร่างรายงานได้อย่างเป็นระบบ
	5.1.2 เขียนรายงานผลการดำเนินงาน		- หลักการเรียบเรียงเนื้อหาอย่างเป็นลำดับเหตุผล - การใช้ภาษาทางวิชาการและการเขียนเชิงรายงาน	- เขียนรายงานได้ถูกต้องตามรูปแบบ - เรียบเรียงเนื้อหาให้ชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย
	5.1.3 สรุปผลและข้อเสนอแนะ		- วิธีการสรุปผลเชิงวิเคราะห์ - การเขียนข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาโครงการ	- สรุปผลโครงการได้อย่างมีเหตุผล - เสนอแนวทางพัฒนาต่อยอดผลงานได้

5.2 การจัดทำสื่อประกอบกรนำเสนอ	5.2.1 ศึกษาหลักการออกแบบสื่อการนำเสนอ		- หลักการออกแบบสื่อ เช่น ความเรียบง่าย สมดุล สี ตัวอักษร - ประเภทของสื่อ เช่น สไลด์, วิดีโอ, โปสเตอร์, อินโฟกราฟิก	- ออกแบบสื่อได้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย - เลือกใช้สีและรูปแบบให้สื่อสารได้ชัดเจน
	5.2.2 จัดทำสไลด์และเอกสารประกอบการนำเสนอ		- โปรแกรมสร้างสื่อ เช่น PowerPoint, Canva, Google Slides - เทคนิคการจัดเรียงข้อมูลให้เข้าใจง่าย	- ใช้โปรแกรมจัดทำสไลด์ได้อย่างคล่องแคล่ว - เรียบเรียงข้อมูลสำคัญในสไลด์อย่างมีประสิทธิภาพ
	5.2.3 สร้างสื่อประชาสัมพันธ์ผลงาน		- ความรู้ด้านการสื่อสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ - การนำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัล (เช่น คลิปวิดีโอ, โพสต์ออนไลน์)	- สร้างสื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ - ใช้เทคนิคัลมีเดียในการสื่อสารผลงานได้
5.3 งานนำเสนอผลงานต่อกรรมการ	5.3.1 วางแผนการนำเสนอผลงาน		- ขั้นตอนการนำเสนอ (โครงเรื่อง-เนื้อหา-สรุป) - การกำหนดบทพูดและเวลา	- ขั้นตอนการนำเสนอ (โครงเรื่อง-เนื้อหา-สรุป) - การกำหนดบทพูดและเวลา
	5.3.2 งานฝึกนำเสนอและซ้อมพูด		- เทคนิคการพูดในที่ชุมชน (Public Speaking) - วิธีควบคุมอารมณ์และสร้างความมั่นใจ	- เทคนิคการพูดในที่ชุมชน (Public Speaking) - วิธีควบคุมอารมณ์และสร้างความมั่นใจ
	5.3.3 งานตอบคำถามและรับข้อเสนอแนะจากกรรมการ		- เทคนิคการตอบคำถามอย่างมีเหตุผล - มารยาทและจิตวิทยาในการรับคำติชม	- ตอบคำถามได้อย่างเหมาะสมและมีเหตุผล - แก้สถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี - แสดงความเคารพและเปิดใจรับคำแนะนำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

- 1.ถามตอบระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนนักศึกษา
2. สาธิตและปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง พร้อมกรณีศึกษา
3. บรรยายประกอบสื่อการสอน

4.ขั้นสรุปและประเมินผล

การวัดผลประเมินผล/ระดับคะแนน

รายละเอียดการวัดผล

เล่มโครงงาน	30.....คะแนน
ความก้าวหน้า	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

สื่อการเรียนรู้การสอน/หนังสือเรียน/หนังสือประกอบ

- 1.หนังสือเรียน “โครงงาน” ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.)
2. หนังสือ “การจัดทำโครงงานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” โดย สำนักพิมพ์สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น
3. คู่มือ “Project Work for Vocational Students” (สำหรับใช้คู่กับรายวิชาโครงงาน)
4. เครื่องมือและโปรแกรมสำหรับการสร้างต้นแบบ (เช่น Sketch Figma)
5. วิดีทัศน์ตัวอย่างโครงงานรุ่นพี่



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 2/2568

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. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจตามหลักการ
2. สร้างเว็บไซต์ทางธุรกิจตามหลักการและกระบวนการ
3. ประยุกต์ใช้โปรแกรมพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ

คำอธิบายรายวิชา

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

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ประเภทของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 1.1 งานศึกษาความต้องการของตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค 1.2 งานประเภทของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	2	4	6
2	กระบวนการและแพลตฟอร์มในการซื้อขายออนไลน์ 2.1 งานออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูลและการเชื่อมโยงข้อมูล 2.2 งานสร้างช่องทางการค้าบนแพลตฟอร์มออนไลน์	4	4	8
3	ระบบการชำระเงินในพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 3.1 งานเชื่อมต่อระบบกับ Payment	4	4	8
4	โปรแกรมสำเร็จรูปในการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 4.1 งานพัฒนาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันสำหรับธุรกิจออนไลน์	4	8	12
5	การเลือกแพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 5.1 งานบริหารจัดการเว็บไซต์และแพลตฟอร์มพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	2	6	8
6	การตรวจสอบและการบำรุงรักษาร้านค้าออนไลน์ 6.1 งานตรวจสอบและบำรุงรักษาร้านค้าออนไลน์	2	4	6
7	ภัยคุกคามและการป้องกันภัยคุกคามและการสร้างความปลอดภัยใน e-Commerce 7.1 งานกำหนดมาตรฐานความปลอดภัยของข้อมูลและธุรกรรมออนไลน์	2	4	6
8	กฎหมายและจริยธรรมในพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 8.1 งานศึกษาและการปฏิบัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์ 8.2 งานวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ 8.3 งานศึกษาและการปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 8.4 งานวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล 8.5 งานศึกษาและการปฏิบัติตามกฎหมายการโฆษณา 8.6 งานวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดกฎหมายการโฆษณา	2	4	6
	ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา			
	รวม	22	38	60

วิชา การพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ รหัสวิชา 31910-2011 (2-2-3) เวลาเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์
รวม 60 ชั่วโมง/ภาคเรียน

[illegible]

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(Job) ทำงานด้านการใช้งานดิจิทัลตามงานที่กำหนด				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลักที่ 1: งานแยกประเภท ของพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์	1.1งานศึกษาความ ต้องการของตลาดและ พฤติกรรมผู้บริโภค 1.2 งานประเภทของ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์		- ความรู้ด้านธุรกิจและการจัดการ การวิเคราะห์แนวโน้มตลาดและ พฤติกรรมผู้บริโภค การบริหารโครงการและการ วางแผนกลยุทธ์ การประเมินความเป็นไปได้ของ โซลูชันทางธุรกิจ -ความรู้ด้านการวิเคราะห์และ ออกแบบระบบ วิธีการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ ข้อมูลทางธุรกิจ การออกแบบโครงสร้างระบบและ กระบวนการทำงาน การใช้เครื่องมือและเทคนิคในการ วิเคราะห์ระบบ เช่น UML, BPMN	-ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) -วิเคราะห์แนวโน้มและ พฤติกรรมผู้บริโภค -ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) -ทักษะการวางแผนกลยุทธ์ (Strategic Planning)
งานหลักที่ 2 งานปฏิบัติงานตาม กระบวนการและ แพลตฟอร์มในการ ซื้อขายออนไลน์	2.1 งานออกแบบ โครงสร้างฐานข้อมูล และการเชื่อมโยง ข้อมูล 2.2 งานสร้างช่องทาง การค้าบนแพลตฟอร์ม ออนไลน์		1. ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ ฐานข้อมูล หลักการออกแบบ ฐานข้อมูล เช่น Entity- Relationship Diagram (ERD) การกำหนดโครงสร้างข้อมูลและ ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล การใช้ Data Flow Diagram (DFD) เพื่อกำหนดการไหลของ ข้อมูล 2. ความรู้ด้านการจัดการ ฐานข้อมูล การใช้ SQL และ เครื่องมือจัดการฐานข้อมูล เช่น MySQL, PostgreSQL การบริหารจัดการข้อมูลให้มี ประสิทธิภาพและรองรับการ ขยายตัวของธุรกิจ การบำรุงรักษาและปรับปรุง ฐานข้อมูลให้มีความปลอดภัย 3. ความรู้ด้านเทคโนโลยี สารสนเทศระบบการจัดการ	-สร้าง Entity- Relationship Diagram (ERD) เพื่อกำหนด โครงสร้างข้อมูล -ออกแบบ Data Flow Diagram (DFD) เพื่อ กำหนดการไหลของข้อมูล -ใช้ SQL และเครื่องมือจัดการ ฐานข้อมูล เช่น MySQL, PostgreSQL

			ฐานข้อมูล (DBMS) และการเลือกใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เช่น Cloud Database, NoSQL, Big Data การเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างระบบต่าง ๆ ผ่าน API และ Web Services 4. ความรู้ด้านมาตรฐานและข้อกำหนดมาตรฐานความปลอดภัยของข้อมูล เช่น ISO 27001	
งานหลักที่ 3 งานระบบการชำระเงินในพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	3.1 งานเชื่อมต่อระบบกับ Payment		1. ความรู้เกี่ยวกับ Payment Gateway ความหมายและบทบาทของ Payment Gateway ในธุรกิจออนไลน์ วิธีการทำงานของระบบรับชำระเงิน เช่น บัตรเครดิต, QR Code, e-Wallet การเลือกผู้ให้บริการที่เหมาะสม เช่น Omise, 2C2P, Stripe, PayPal 2. ความรู้ด้านการเชื่อมต่อ API การใช้ API หรือ SDK ในการเชื่อมต่อระบบชำระเงินกับเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน วิธีการรับและส่งข้อมูลธุรกรรมผ่าน REST API การทดสอบและตรวจสอบการทำงานของ API ก่อนเปิดใช้งาน 3. ความรู้ด้านความปลอดภัยของข้อมูลมาตรฐานความปลอดภัย เช่น SSL/TLS, Tokenization การเข้ารหัสข้อมูลเพื่อป้องกันการโจรกรรมทางไซเบอร์ การตรวจสอบและป้องกันการทุจริตในการทำธุรกรรมออนไลน์ 4. ความรู้ด้านการจัดการคำสั่งซื้อ วิธีการเชื่อมต่อระบบจัดการคำสั่งซื้อกับ Payment Gateway การตรวจสอบและยืนยันการชำระเงินแบบ Real-Time การบริหารข้อมูลคำสั่งซื้อให้มีประสิทธิภาพและปลอดภัย	1. พัฒนาและเชื่อมต่อ API 2. จัดการธุรกรรมออนไลน์ ความปลอดภัยของข้อมูล

งานหลักที่ 4: งานพัฒนาและติดตั้งระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	4.1 งานพัฒนาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันสำหรับธุรกิจออนไลน์		- ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเว็บ HTML, CSS, JavaScript เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างเว็บไซต์ การใช้ Frameworks เช่น React, Angular, Vue.js เพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน - การออกแบบ Responsive Web Design ให้รองรับการใช้งานบนอุปกรณ์ต่าง ๆ - ความรู้ด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน - การพัฒนาแอปพลิเคชันบน iOS และ Android - การใช้ Frameworks เช่น React Native, Flutter - การเชื่อมต่อแอปพลิเคชันกับฐานข้อมูลและระบบจัดการคำสั่งซื้อ - ความรู้ด้านการจัดการฐานข้อมูล การใช้ SQL และเครื่องมือจัดการฐานข้อมูล เช่น MySQL, PostgreSQL - การออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูลให้รองรับการทำงานของระบบ - การบริหารจัดการข้อมูลให้มีประสิทธิภาพและปลอดภัย - ความรู้ด้านความปลอดภัยและมาตรฐาน - การใช้ SSL/TLS และมาตรการป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์ - มาตรฐานความปลอดภัยของข้อมูล เช่น ISO 27001 - การตรวจสอบและปรับปรุงระบบให้สอดคล้องกับข้อกำหนดทางกฎหมาย	1. ทักษะการออกแบบ UX/UI การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย 2. ทักษะการจัดการฐานข้อมูล การใช้ SQL และเครื่องมือจัดการฐานข้อมูล เช่น MySQL, PostgreSQL - การออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูลให้รองรับการทำงานของระบบ - การบริหารจัดการข้อมูลให้มีประสิทธิภาพและปลอดภัย 3. ทักษะด้านความปลอดภัยและมาตรฐาน - การใช้ SSL/TLS และมาตรการป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์ - มาตรฐานความปลอดภัยของข้อมูล เช่น ISO 27001 - การตรวจสอบและปรับปรุงระบบให้สอดคล้องกับข้อกำหนดทางกฎหมาย
งานหลักที่ 5: งานเลือกแพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	5.1 งานบริหารจัดการเว็บไซต์และแพลตฟอร์มพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์		1. ความรู้เกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ - ความหมายและองค์ประกอบของ E-Commerce - ประเภทของธุรกิจออนไลน์ เช่น B2B, B2C, C2C	1. ทักษะด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ - การใช้ CMS (Content Management System) เช่น WordPress, Shopify

		ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 2. ความรู้ด้านการพัฒนาเว็บไซต์ การสร้างและออกแบบเว็บไซต์ให้เหมาะสมกับธุรกิจ การใช้ CMS (Content Management System) เช่น WordPress, Shopify การจดทะเบียนโดเมนเนมและการเลือก Web Hosting ที่เหมาะสม 3. ความรู้ด้านการตลาดออนไลน์ การทำ SEO (Search Engine Optimization) เพื่อเพิ่มการเข้าถึงเว็บไซต์ การใช้ Social Media Marketing และ Google Ads การวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้และพฤติกรรมการซื้อขายออนไลน์ 4. ความรู้ด้านความปลอดภัยและกฎหมาย มาตรฐานความปลอดภัยของข้อมูล เช่น SSL/TLS, ISO/IEC 27001 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจออนไลน์ เช่น PDPA (กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล) การป้องกันการโจรกรรมทางไซเบอร์และการบริหารจัดการความเสี่ยง	การออกแบบ UX/UI ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การพัฒนาเว็บไซต์ให้รองรับการใช้งานบนอุปกรณ์ต่าง ๆ 2. ทักษะด้านการบริหารจัดการแพลตฟอร์ม การวางแผนและบริหารกลยุทธ์ด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การจัดการโครงสร้างข้อมูลและฐานข้อมูลของแพลตฟอร์ม การตรวจสอบและปรับปรุงประสิทธิภาพของเว็บไซต์ 3. ทักษะด้านการตลาดและการวิเคราะห์ข้อมูล การทำ SEO (Search Engine Optimization) เพื่อเพิ่มการเข้าถึงเว็บไซต์ การใช้ Social Media Marketing และ Google Ads การวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้และพฤติกรรมการซื้อขายออนไลน์ 4. ทักษะด้านความปลอดภัยและกฎหมาย การใช้มาตรฐานความปลอดภัย เช่น ISO/IEC 27001 การป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์และการรั่วไหลของข้อมูล การปฏิบัติตามข้อกำหนดด้านกฎหมายและนโยบายความเป็นส่วนตัว 5. สมรรถนะที่เกี่ยวข้อง การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ให้สอดคล้องกับความต้องการของธุรกิจ การบริหารจัดการแพลตฟอร์มเพื่อให้ระบบทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวิเคราะห์ข้อมูลและการตลาดออนไลน์ เพื่อเพิ่มยอดขายและการเข้าถึงลูกค้า
--	--	---	---

				การรักษาความปลอดภัยของข้อมูล เพื่อป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์
งานหลักที่ 6 งานตรวจสอบและการบำรุงรักษาร้านค้าออนไลน์	6.1 งานตรวจสอบและบำรุงรักษาร้านค้าออนไลน์		1. ความรู้เกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ความหมายและองค์ประกอบของ E-Commerce ประเภทของธุรกิจออนไลน์ เช่น B2B, B2C, C2C ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 2. ความรู้ด้านการพัฒนาเว็บไซต์ การสร้างและออกแบบเว็บไซต์ให้เหมาะสมกับธุรกิจ การใช้ CMS (Content Management System) เช่น WordPress, Shopify การจดทะเบียนโดเมนเนมและการเลือก Web Hosting ที่เหมาะสม 3. ความรู้ด้านการตลาดออนไลน์ การทำ SEO (Search Engine Optimization) เพื่อเพิ่มการเข้าถึงเว็บไซต์ การใช้ Social Media Marketing และ Google Ads การวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้และพฤติกรรมการซื้อขายออนไลน์ 4. ความรู้ด้านความปลอดภัยและกฎหมาย มาตรฐานความปลอดภัยของข้อมูล เช่น SSL/TLS, ISO/IEC 27001 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจออนไลน์ เช่น PDPA (กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล) การป้องกันการโจรกรรมทางไซเบอร์และการบริหารจัดการความเสี่ยง	1. ทักษะด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ การใช้ CMS (Content Management System) เช่น WordPress, Shopify การออกแบบ UX/UI ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การพัฒนาเว็บไซต์ให้รองรับการใช้งานบนอุปกรณ์ต่าง ๆ 2. ทักษะด้านการบริหารจัดการแพลตฟอร์ม การวางแผนและบริหารกลยุทธ์ด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การจัดการโครงสร้างข้อมูลและฐานข้อมูลของแพลตฟอร์ม การตรวจสอบและปรับปรุงประสิทธิภาพของเว็บไซต์ 3. ทักษะด้านการตลาดและการวิเคราะห์ข้อมูล การทำ SEO (Search Engine Optimization) เพื่อเพิ่มการเข้าถึงเว็บไซต์ การใช้ Social Media Marketing และ Google Ads การวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้และพฤติกรรมการซื้อขายออนไลน์ 4. ทักษะด้านความปลอดภัยและกฎหมาย การใช้มาตรฐานความปลอดภัย เช่น ISO/IEC 27001 การป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์และการรั่วไหลของข้อมูล การปฏิบัติตามข้อกำหนดด้านกฎหมายและนโยบายความเป็นส่วนตัว 5. สมรรถนะที่เกี่ยวข้อง

				การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ให้สอดคล้องกับความต้องการของธุรกิจ การบริหารจัดการแพลตฟอร์มเพื่อให้ระบบทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวิเคราะห์ข้อมูลและการตลาดออนไลน์ เพื่อเพิ่มยอดขายและการเข้าถึงลูกค้า การรักษาความปลอดภัยของข้อมูล เพื่อป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์
งานหลักที่ 7 งานป้องกันภัยคุกคามและการสร้างความปลอดภัยใน E-commerce	7.1 งานกำหนดมาตรฐานความปลอดภัยของข้อมูลและธุรกรรมออนไลน์		1. ความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานความปลอดภัย มาตรฐาน ISO/IEC 27001 สำหรับการบริหารจัดการความปลอดภัยของข้อมูล มาตรฐาน ISO/IEC 27002 ซึ่งกำหนดแนวทางปฏิบัติด้านความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ข้อกำหนดด้านความปลอดภัยของธุรกรรมออนไลน์ตามกฎหมายไทย 2. ความรู้ด้านการเข้ารหัสและการป้องกันข้อมูล การใช้ SSL/TLS เพื่อเข้ารหัสข้อมูลระหว่างการส่งผ่านอินเทอร์เน็ต เทคนิค Tokenization และ Encryption เพื่อป้องกันการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต การตรวจสอบและป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์ เช่น Phishing, Man-in-the-Middle (MITM) Attack 3. ความรู้ด้านการบริหารจัดการความเสี่ยง การวิเคราะห์และประเมินความเสี่ยงด้านความปลอดภัยของข้อมูล	-รักษาความปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity Skills) -บริหารจัดการความเสี่ยง (Risk Management) -ตรวจสอบและปรับปรุงระบบ (System Audit & Optimization)

			การกำหนดมาตรการควบคุมด้านองค์กร บุคลากร กายภาพ และเทคโนโลยี การจัดทำแผนรับมือและฟื้นฟูระบบในกรณีเกิดเหตุการณ์ด้านความปลอดภัย 4. ความรู้ด้านกฎหมายและข้อกำหนด พระราชกำหนดมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี พ.ศ. 2568 กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) และข้อกำหนดด้านการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล แนวทางการปฏิบัติตามข้อกำหนดของหน่วยงานกำกับดูแล เช่น ธนาคารแห่งประเทศไทย	
งานหลักที่ 8: งานกฎหมายและจริยธรรมในพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	8.1งานศึกษาและการปฏิบัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์		-ศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาในธุรกิจดิจิทัล -ทำแบบทดสอบเกี่ยวกับความเข้าใจในกฎหมายลิขสิทธิ์	-นำเสนอเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาในธุรกิจดิจิทัล
	8.2 งานวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์		-นักเรียนวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในธุรกิจดิจิทัล -นำเสนอข้อสรุปและแนวทางการปฏิบัติตามกฎหมาย	-นำเสนอการละเมิดลิขสิทธิ์ในธุรกิจดิจิทัล
	8.3งานศึกษาและการปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล		-ศึกษากฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เช่น GDPR และ PDPA -ทำแบบทดสอบเกี่ยวกับความเข้าใจในกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล	-นำเสนอเรื่องกฎหมายส่วนบุคคล เช่น GDPR และ PDPA
	8.4 งานวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล		-นักเรียนวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลในธุรกิจดิจิทัล -นำเสนอข้อสรุปและแนวทางการปฏิบัติตามกฎหมาย	-นำเสนอการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลในธุรกิจดิจิทัล

	8.5 งานศึกษาและ การปฏิบัติตาม กฎหมายการโฆษณา		- ศึกษากฎหมายการโฆษณาและ การตลาดดิจิทัล - ทำแบบทดสอบเกี่ยวกับความ เข้าใจในกฎหมายการโฆษณา	- นำเสนอเรื่องกฎหมายการ โฆษณาและการตลาดดิจิทัล
	8.6 งานวิเคราะห์ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง กับการละเมิด กฎหมายการโฆษณา		- นักเรียนวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ เกี่ยวข้องกับการละเมิดกฎหมาย การโฆษณาในธุรกิจดิจิทัล - นำเสนอข้อสรุปและแนวทางการ ปฏิบัติตามกฎหมาย	- นำเสนอการวิเคราะห์ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการ การละเมิดกฎหมายการโฆษณา ในธุรกิจดิจิทัล

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

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

การวัดผลประเมินผล/ระดับคะแนน

รายละเอียดการวัดผล

แบบฝึกหัด	30.....คะแนน
เว็บไซต์ทางธุรกิจ	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. การพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ เจษฎา สิงห์ทองชัย, ศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล
2. การสร้างเว็บไซต์ สมบัติ สวัสดิ์ผล & สรณัฐ เสร์บาง
3. เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน นางสาวปาณิสรา จ่างจิตร



โครงการสอน ภาคเรียนที่ 2/2568

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2567

ประเพณีวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

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

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

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

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) และการพอลิมอร์ฟิซึม (Polymorphism) ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก (GUI) การตรวจหาและแก้ไข ข้อผิดพลาดของโปรแกรม (Testing and Debugging) การจัดทำคู่มือในการใช้งานโปรแกรม วางแผน การฝึกอบรมติดตั้งระบบการใช้งาน โปรแกรมให้กับลูกค้า กรณีศึกษาการเขียนโปรแกรมขนาดเล็ก สำหรับงานธุรกิจ

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	งานวิเคราะห์ระบบและสภาพแวดล้อมของระบบ 1.1 งานบริหารความเสี่ยง (แผนรองรับ) 1.2 งานวิเคราะห์ความต้องการระบบ 1.3 งานบริหารทีม (คน/งาน/เงิน/เวลา)	4	4	8
2	งานออกแบบระบบเชิงวัตถุ 2.1งานกำหนดโครงสร้าง 2.2งานแบ่งคลาสเชิงวิเคราะห์ 2.3งานออกแบบโครงสร้างข้อมูล 2.4งานออกแบบระบบความปลอดภัยของระบบ 2.5งานวางแผนการทำงานร่วมกันของโมดูล 2.6งานวางแผนการโต้ตอบของผู้ใช้กับระบบ	8	8	16
3	งานพัฒนาซอฟต์แวร์ระบบเชิงวัตถุ 3.1งานออกแบบ Class Diagram 3.2 งานออกแบบ Sequence Diagram หรือ Collaboration Diagram 3.3 งานออกแบบ Statechart Diagram และ Activity Diagram 3.4 งานกำหนดรายละเอียดเชิงเทคนิค เช่น Method, Attribute, Access Modifier	12	12	24
4	งานวางแผนการฝึกอบรมติดตั้งระบบการใช้งานโปรแกรมให้กับลูกค้า 4.1งานวางแผนการติดตั้งระบบ 4.2งานวางแผนการฝึกอบรม	4	4	8
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา		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.งานวิเคราะห์ระบบและสภาพแวดล้อมของระบบ	2	3	3	3			4	5	2	19	4/4
2.งานออกแบบระบบเชิงวัตถุ	2	3	4	3		3	4	5	3	28	8/8
3.งานพัฒนาซอฟต์แวร์ระบบเชิงวัตถุ	3	2	4	3		2	4	5	3	27	12/12
4.งานวางแผนการฝึกอบรมติดตั้งระบบการใช้งานโปรแกรมให้กับลูกค้า	2	2	4	3			4	5	5	26	4/4
รวม	9	10	15	12		5	16	20	13	100	60
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา อาชีพนักวิเคราะห์ออกแบบระบบ											
รวมทั้งรายวิชา										100	60

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(Job) ทำงานด้านการใช้งานดิจิทัลตามงานที่กำหนด				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 1 งานวิเคราะห์ ระบบและ สภาพแวดล้อม ของระบบ	1.1 งานบริหารความ เสี่ยง (แผนรองรับ) 1.2 งานวิเคราะห์ ความต้องการระบบ	ICT-SYEG-023B 10601.01 -ระบุความเสี่ยง -จัดทำรายงานบริหาร ความเสี่ยง	-การวิเคราะห์ความเสี่ยง (Risk Analysis) – รู้จักประเภทของ ความเสี่ยง เช่น ความเสี่ยงทาง การเงิน ความเสี่ยงด้านการ ดำเนินงาน หรือความเสี่ยงด้าน สิ่งแวดล้อม และวิธีประเมินระดับ ความเสี่ยง -การวางแผนและกลยุทธ์รองรับ (Contingency Planning) – การ พัฒนากลยุทธ์และแผนรองรับเพื่อ แก้ไขปัญหาหากเกิดเหตุการณ์ไม่ คาดฝัน เช่น การมีแผนสำรอง สำหรับระบบ IT หรือการป้องกัน ความเสียหายทางธุรกิจ -การบริหารทรัพยากร (Resource Management) – การจัดสรร ทรัพยากรให้เหมาะสมกับความ เสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น เช่น งบประมาณ แรงงาน และ เทคโนโลยี -กฎหมายและข้อบังคับ (Legal and Regulatory Compliance) – การเข้าใจข้อกำหนดที่ เกี่ยวข้องและแนวทางปฏิบัติตาม มาตรฐานสากลในการบริหาร ความเสี่ยง -การสื่อสารและการประสานงาน (Communication and Coordination) – การแจ้งข้อมูล ที่ชัดเจนและการประสานงาน ระหว่างทีมงานเพื่อให้สามารถ รับมือกับความเสี่ยงได้อย่างมี ประสิทธิภาพ -การประเมินผลและปรับปรุง (Monitoring and Improvement) – การติดตามผล การบริหารความเสี่ยงและการ	-ทักษะการวิเคราะห์ (Analytical Skills) – ความสามารถในการ ประเมินและวิเคราะห์ความ เสี่ยงเพื่อคาดการณ์แนวโน้ม ที่อาจเกิดขึ้น -ทักษะการตัดสินใจ (Decision-Making Skills) – การพิจารณาและเลือก แนวทางที่ดีที่สุดในการ รับมือกับความเสี่ยง -ทักษะการจัดการโครงการ (Project Management Skills) – การวางแผน จัดการ และควบคุมแผน รองรับความเสี่ยงให้ดำเนิน ไปตามเป้าหมาย -ทักษะด้านการสื่อสาร (Communication Skills) – ความสามารถในการ ถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับ ความเสี่ยงและแผนรองรับ ให้ทุกฝ่ายเข้าใจตรงกัน -ทักษะการบริหารทรัพยากร (Resource Management Skills) – การจัดสรร บุคลากร งบประมาณ และ เครื่องมือให้เหมาะสมกับ สถานการณ์ -ทักษะด้านการเจรจา ต่อรอง (Negotiation Skills) – การทำงาน ร่วมกับทีมงาน ผู้บริหาร หรือคู่ค้าทางธุรกิจเพื่อ หาทางออกที่ดีที่สุดในการ บริหารความเสี่ยง

			ปรับปรุงแผนรองรับให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง	-ทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking Skills) – มองภาพรวมขององค์กรและวางแผนในระยะยาวเพื่อเตรียมรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ -ทักษะการปรับตัวและการเรียนรู้ (Adaptability and Learning Skills) – ความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา
1.3 งานบริหารทีม (คน/งาน/เงิน/เวลา)	บริหารคน ICT-SYEG-023B 10601.02 -จัดทำแผน (คน/งาน/เงิน/เวลา) -ควบคุมแผนการทำงาน (คน/งาน/เงิน/เวลา)	1. บริหารคน (People Management) ภาวะผู้นำ (Leadership) – ความสามารถในการสร้างแรงบันดาลใจและนำทีมไปสู่เป้าหมาย การสื่อสาร (Communication) – สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างความเข้าใจและลดความขัดแย้ง การสร้างทีม (Team Building) – พัฒนาความสัมพันธ์และส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ แรงจูงใจและการบริหารบุคลากร (Motivation & HR Management) – เข้าใจพฤติกรรมบุคคลและกระตุ้นให้ทีมมีความมุ่งมั่น 2. บริหารงาน (Work Management) การวางแผนงาน (Planning & Prioritization) – กำหนดเป้าหมายและลำดับความสำคัญของงาน การจัดสรรงาน (Task Delegation) – มอบหมายงานให้เหมาะสมกับความสามารถของแต่ละคน	1. ทักษะการบริหารคน (People Management Skills) ภาวะผู้นำ (Leadership Skills) – ความสามารถในการสร้างแรงบันดาลใจและนำทีมไปสู่เป้าหมาย การสื่อสาร (Communication Skills) – ถ่ายทอดข้อมูลให้ชัดเจน ลดความเข้าใจผิด และสร้างความร่วมมือ การสร้างทีม (Team Building Skills) – ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในทีมและพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานร่วมกัน การบริหารความขัดแย้ง (Conflict Management Skills) – รับมือกับปัญหาภายในทีมอย่างเหมาะสมและนำไปสู่การแก้ไขที่สร้างสรรค์ 2. ทักษะการบริหารงาน (Work Management Skills) การวางแผนและการจัดลำดับความสำคัญ (Planning & Prioritization Skills) – กำหนดงานที่ต้องทำก่อนและวางแผนให้เหมาะสม การกระจายงาน (Delegation Skills) – มอบหมายงานให้	

		การควบคุมคุณภาพ (Quality Control) – ติดตามผลและปรับปรุงการทำงานให้มีประสิทธิภาพ การบริหารความเสี่ยง (Risk Management) – คาดการณ์ปัญหาและเตรียมแนวทางแก้ไข 3. บริหารเงิน (Financial Management) การจัดงบประมาณ (Budgeting) – วางแผนการใช้จ่ายและควบคุมงบประมาณให้สมดุล การติดตามค่าใช้จ่าย (Expense Tracking) – ตรวจสอบและประเมินค่าใช้จ่ายเพื่อให้เกิดความคุ้มค่า การลงทุนและการจัดสรรทรัพยากร (Investment & Resource Allocation) – วิเคราะห์แนวทางใช้ทรัพยากรเพื่อผลตอบแทนที่ดีที่สุด ความเข้าใจด้านบัญชี (Basic Accounting) – รู้จักการจัดทำบัญชีเบื้องต้นเพื่อช่วยในการตัดสินใจ 4. บริหารเวลา (Time Management) การจัดลำดับความสำคัญ (Prioritization) – บริหารเวลาให้เหมาะสมกับงานที่จำเป็นต้องทำก่อน การวางแผนงานล่วงหน้า (Scheduling & Planning) – ใช้เครื่องมือช่วยจัดตารางการทำงาน การลดงานที่ไม่จำเป็น (Eliminating Distractions) – ลดสิ่งรบกวนที่อาจทำให้เสียเวลา การพัฒนาประสิทธิภาพส่วนบุคคล (Personal Productivity Improvement) – ใช้เทคนิคช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เช่น เทคนิค Pomodoro	เหมาะสมกับความสามารถของแต่ละคน การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา (Analytical & Problem-Solving Skills) – ค้นหาแนวทางแก้ไขและป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น การบริหารความเสี่ยง (Risk Management Skills) – คาดการณ์ความเสี่ยงและวางแผนรับมืออย่างมีประสิทธิภาพ 3. ทักษะการบริหารเงิน (Financial Management Skills) การจัดทำงบประมาณ (Budgeting Skills) – วางแผนการใช้จ่ายและควบคุมต้นทุน การติดตามค่าใช้จ่าย (Expense Tracking Skills) – ตรวจสอบรายรับรายจ่ายและหาทางประหยัดต้นทุน การบริหารทรัพยากร (Resource Allocation Skills) – ใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ความเข้าใจพื้นฐานด้านบัญชี (Basic Accounting Skills) – เข้าใจหลักการบัญชีเบื้องต้นเพื่อช่วยในการตัดสินใจ 4. ทักษะการบริหารเวลา (Time Management Skills) การจัดลำดับความสำคัญของงาน (Prioritization Skills) – แยกแยะว่างานไหนต้องทำก่อนเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุด การใช้เครื่องมือบริหารเวลา (Time Management Tools & Techniques) – ใช้เครื่องมือ
--	--	--	--

				ช่วยจัดตารางงาน เช่น เทคนิค Pomodoro หรือ Kanban การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน (Personal Productivity Skills) – พัฒนานตนเองให้ทำงานได้เร็วขึ้นและลดความเครียด การบริหารสิ่งรบกวน (Distraction Management Skills) – ลดสิ่งที่ทำให้เสียเวลา และเพิ่มโฟกัสในการทำงาน
งานหลัก 2 งานออกแบบระบบเชิงวัตถุ	2.1งานกำหนดโครงสร้าง 2.2งานแบ่งคลาสเชิงวิเคราะห์ 2.3งานออกแบบโครงสร้างข้อมูล 2.4งานออกแบบระบบความปลอดภัยของระบบ 2.5งานวางแผนการทำงานร่วมกันของโมดูล 2.6งานวางแผนการโต้ตอบของผู้ใช้กับระบบ	ICT-XVLD-026B 10801.01	Data structure Use case diagram Class system Relation of system Component Diagram	วิเคราะห์โครงสร้างข้อมูล ออกแบบไดอะแกรมต่างๆเพื่อควบคุมการทำงานของระบบ สร้างคลาสและวัตถุ (Class & Object) ใช้แนวคิด Encapsulation, Inheritance, Polymorphism, Abstraction เขียนโค้ดที่อ่านง่าย ดูแลรักษาได้ง่าย ใช้ภาษา OOP เช่น Java, Python, C++, C# ได้
งานหลัก 3 งานพัฒนาซอฟต์แวร์ระบบเชิงวัตถุ	3.1งานออกแบบ Class Diagram 3.2 งานออกแบบ Sequence Diagram หรือ Collaboration Diagram	ICT-XVLD-026B 10801.01	ใช้แนวคิดหลักของ OOP: - Encapsulation (การห่อหุ้มข้อมูล) - Inheritance (การสืบทอด) - Polymorphism (พหุรูป) - Abstraction (นามธรรม)	ออกแบบ Class Diagram อย่างเป็นระบบ ออกแบบลำดับขั้นตอนการทำงานด้วย Sequence Diagram กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างคลาสได้อย่างเหมาะสม

	3.3 งานออกแบบ Statechart Diagram และ Activity Diagram 3.4 งานกำหนดรายละเอียดเชิงเทคนิค เช่น Method, Attribute, Access Modifier			(Association, Aggregation, Inheritance) ใช้แนวทางการออกแบบที่ดี เช่น SOLID Principles, Design Patterns
งานหลัก 4 งานวางแผนการฝึกอบรมติดตั้งระบบการใช้งานโปรแกรมให้กับลูกค้า	4.1 งานวางแผนการติดตั้งระบบ	ICT-XVLD-026B 10801.01 -วางแผนการติดตั้ง -วางแผน Migration Data	-การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Assessment) -การวางแผนกลยุทธ์การย้ายข้อมูล (Migration Strategy) -การบริหารความเสี่ยง (Risk Management) -การทดสอบและตรวจสอบ (Testing & Validation) -การบริหารโครงสร้างพื้นฐานและระบบ (Infrastructure & System Management) -การสื่อสารและประสานงาน (Communication & Collaboration)	-ทักษะการวิเคราะห์และการประเมินข้อมูล (Data Analysis & Assessment Skills) -ทักษะการวางแผนและการจัดการโครงการ (Project Planning & Management Skills) -ทักษะการบริหารความเสี่ยง (Risk Management Skills) -ทักษะการทดสอบและตรวจสอบข้อมูล (Testing & Validation Skills) -ทักษะด้านเทคนิคและเครื่องมือ (Technical & Tool-Based Skills) -ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Communication & Collaboration Skills) -ทักษะการปรับตัวและการเรียนรู้ (Adaptability & Learning Skills)

	4.2 งานวางแผนการฝึกอบรม	ICT-XVLD-026B 10801.02 -จัดทำคู่มือการติดตั้ง -จัดทำคู่มือการใช้งาน -วางแผนการฝึกอบรม	1. การวิเคราะห์ความต้องการฝึกอบรม (Training Needs Analysis) กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้เข้ารับการอบรมบรรลุ ประเมินช่องว่างทักษะ (Skill Gap) ของบุคลากร สอบถามความต้องการของผู้เข้าอบรมเพื่อให้หลักสูตรตรงกับความต้องการ 2. การกำหนดหลักสูตรและเนื้อหา (Course Design & Content Development) วางโครงสร้างหลักสูตรให้มีความเหมาะสมกับเป้าหมาย เลือกวิธีการเรียนรู้ เช่น การบรรยาย การฝึกปฏิบัติ หรือ e-learning ใช้เครื่องมือที่ช่วยเสริมการฝึกอบรม เช่น วีดีโอ อีบุ๊ก หรือแบบทดสอบ 3. การจัดสรรทรัพยากร (Resource Allocation) กำหนดงบประมาณและค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม เลือกวิทยากรหรือผู้ฝึกสอนที่มีความเชี่ยวชาญ จัดเตรียมสถานที่หรือแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการอบรม 4. การบริหารเวลาและกระบวนการ (Training Process & Scheduling) กำหนดระยะเวลาการฝึกอบรมให้เหมาะสมกับเนื้อหา จัดตารางเวลาให้สอดคล้องกับภาระงานของผู้เข้ารับการอบรม วางแผนติดตามผลหลังการอบรม เพื่อวัดความสำเร็จ	-ทักษะการวิเคราะห์และการประเมินข้อมูล (Data Analysis & Assessment Skills) -ทักษะการวางแผนและการจัดการโครงการ (Project Planning & Management Skills) -ทักษะการบริหารความเสี่ยง (Risk Management Skills) -ทักษะการทดสอบและตรวจสอบข้อมูล (Testing & Validation Skills) -ทักษะด้านเทคนิคและเครื่องมือ (Technical & Tool-Based Skills) -ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Communication & Collaboration Skills) -ทักษะการปรับตัวและการเรียนรู้ (Adaptability & Learning Skills)
--	--------------------------------	--	--	--

			5. การประเมินผลและการปรับปรุง (Assessment & Continuous Improvement) ตรวจสอบผลลัพธ์จากการฝึกอบรมโดยใช้แบบทดสอบหรือแบบสอบถามความคิดเห็น นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น สนับสนุนให้ผู้เข้าอบรมนำทักษะที่เรียนรู้ไปใช้จริงในงาน	
--	--	--	---	--

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

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

การวัดผลประเมินผล/ระดับคะแนน

รายละเอียดการวัดผล

แบบฝึกหัด	30.....คะแนน
ชิ้นงาน	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. หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ: เอกสารประกอบการสอน โดย สาวิณี แสงสุริยันต์ (เอกสารประกอบการสอน)
2. เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน อาจารย์ปานิสร่า จ่างจิตร