



วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ข้อสอบวัดผลประเมินปลายภาคเรียน 2/2568

รหัสวิชา 30216-2004 ชื่อวิชา โครงงานด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

อาจารย์ผู้สอน ครูปณิสรา จ่างจิตร จำนวน 1 ชั่วโมง

ตอนที่ 1 คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดแล้วกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ

1.วัตถุประสงค์หลักของการทำโครงงานด้าน

เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลคือข้อใด

ก. เพื่อฝึกการท่องจำเนื้อหา

ข. เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการทำงาน
เป็นทีม

ค. เพื่อสอบผ่านรายวิชาเท่านั้น

ง. เพื่อใช้งบประมาณให้ครบตามแผน

จ. เพื่อฝึกการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลขั้นพื้นฐานเท่านั้น

2.ขั้นตอนแรกของการทำโครงงานคือข้อใด

ก. การนำเสนอผลงาน

ข. การพัฒนาโปรแกรมหรือชิ้นงาน

ค. การเลือกหัวข้อและศึกษาความเป็นไปได้

ง. การประเมินผลโครงงาน

จ. การจัดทำรูปเล่มรายงาน

3.เครื่องมือใดเหมาะสมที่สุดสำหรับการวางแผนและ
ติดตามความคืบหน้าโครงงาน

ก. Microsoft Word

ข. Gantt Chart

ค. โปรแกรมตกแต่งภาพ

ง. โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ

จ. ปฏิทินกระดาษติดผนัง

4.ข้อใดเป็นตัวอย่างโครงงานด้านเทคโนโลยีธุรกิจ
ดิจิทัล

ก. การปลูกพืชไฮโดรโปนิกส์

ข. การจัดทำบัญชีรายรับรายจ่ายด้วยสมุด

ค. การพัฒนาเว็บไซต์ร้านค้าออนไลน์

ง. การออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ด้วยมือ

จ. การจัดเก็บเอกสารธุรกิจในแฟ้มกระดาษ

5.เทคโนโลยีใดนิยมใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้าใน
ธุรกิจดิจิทัล

ก. Blockchain

ข. Internet of Things (IoT)

ค. Data Analytics

ง. Virtual Reality

จ. Augmented Reality (AR)

6.การทำโครงงานเป็นกลุ่มช่วยพัฒนาทักษะใดมาก
ที่สุด

ก. การทำงานคนเดียว

ข. การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

ค. การคัดลอกข้อมูล

ง. การหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ

จ. การแข่งขันกันภายในกลุ่ม

7. ข้อใดไม่ใช่แหล่งข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับการศึกษาโครงการ

ก. เว็บไซต์ทางวิชาการ

ข. หนังสือและบทความวิจัย

ค. ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

ง. ข่าวลือจากโซเชียลมีเดีย

จ. ความคิดเห็นส่วนตัวที่ไม่มีแหล่งอ้างอิง

8. การทดสอบระบบก่อนนำไปใช้งานจริงมีความสำคัญอย่างไร

ก. ทำให้โครงการดูซับซ้อนขึ้น

ข. ลดต้นทุนการผลิต

ค. ตรวจสอบข้อผิดพลาดและปรับปรุงคุณภาพ

ง. เพิ่มระยะเวลาในการทำโครงการ

จ. เพื่อให้ระบบมีฟังก์ชันมากขึ้นโดยไม่จำเป็น

9. รูปแบบการนำเสนอผลงานโครงการที่เหมาะสมที่สุดคือข้อใด

ก. รายงานและการนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล

ข. การเล่าเรื่องปากเปล่าอย่างเดียว

ค. การส่งไฟล์โดยไม่อธิบาย

ง. การเขียนรายงานด้วยลายมือ

จ. การแสดงผลงานโดยไม่มีเอกสารประกอบ

10. ข้อใดเป็นคุณลักษณะของโครงการที่ดี

ก. มีความซับซ้อนสูงแต่ใช้งานไม่ได้

ข. ลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่น

ค. สามารถนำไปใช้งานจริงและแก้ปัญหาได้

ง. ใช้เทคโนโลยีราคาแพงเท่านั้น

จ. ใช้เทคโนโลยีใหม่โดยไม่คำนึงถึงปัญหา

11. วัตถุประสงค์หลักของโครงการด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลคือข้อใด

ก. ผลิตผลงานให้เสร็จตามเวลา

ข. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาทางธุรกิจ

ค. ใช้ซอฟต์แวร์ให้หลากหลาย

ง. ทำรายงานให้มีจำนวนหน้ามาก

จ. ฝึกการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน

12. ข้อใดเป็นลักษณะสำคัญของหัวข้อโครงการที่ดี

ก. ทำได้ยากและซับซ้อน

ข. มีข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก

ค. สามารถนำไปใช้ได้จริง

ง. ใช้เทคโนโลยีราคาแพง

จ. เป็นหัวข้อที่กำลังได้รับความนิยมในสื่อสังคม

13. ขั้นตอนใดควรทำก่อนการพัฒนาโครงการ

ก. เขียนรายงานฉบับสมบูรณ์

ข. วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ

ค. ทดสอบระบบ

ง. นำเสนอผลงาน

จ. จัดเตรียมสถานที่นำเสนอผลงาน

14. เครื่องมือใดเหมาะกับการกำหนดขอบเขตโครงการ

ก. SWOT Analysis

ข. Photoshop

ค. Video Editor

ง. Spreadsheet

จ. Microsoft PowerPoint

15. ข้อใดไม่ใช่ประเภทของโครงการด้านธุรกิจดิจิทัล

ก. ระบบร้านค้าออนไลน์

ข. ระบบบริหารลูกค้า (CRM)

ค. ระบบบัญชีดิจิทัล

ง. งานประติมากรรม

จ. ระบบจัดเก็บข้อมูลออนไลน์

16.เทคโนโลยีใดเหมาะสำหรับจัดเก็บข้อมูลโครงการ

ก. Cloud Computing

ข. Virtual Reality

ค. Animation

ง. Computer Game

จ. Social Media Platform

17. ข้อใดคือประโยชน์ของการใช้ฐานข้อมูลในโครงการ

ก. เพิ่มความสวยงาม

ข. ลดการใช้ไฟฟ้า

ค. จัดการข้อมูลอย่างเป็นระบบ

ง. ทำให้ระบบช้าลง

จ. ช่วยลดจำนวนสมาชิกในกลุ่ม

18. ภาษาที่นิยมใช้พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันคือข้อใด

ก. HTML / CSS / JavaScript

ข. AutoCAD

ค. SPSS

ง. CorelDRAW

จ. Microsoft Excel

19. UX/UI มีบทบาทสำคัญในด้านใด

ก. ความเร็วอินเทอร์เน็ต

ข. ประสบการณ์และความพึงพอใจของผู้ใช้

ค. ราคาฮาร์ดแวร์

ง. ความจุของเซิร์ฟเวอร์

จ. การออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูล

20.ระบบ E-commerce ช่วยธุรกิจด้านใดมากที่สุด

ก. การผลิตสินค้า

ข. การขายและเข้าถึงลูกค้า

ค. การซ่อมบำรุง

ง. การฝึกอบรมพนักงาน

จ. การควบคุมคุณภาพสินค้า

21.เครื่องมือใดใช้วางแผนเวลาโครงการได้เหมาะสม

ก. Flowchart

ข. Gantt Chart

ค. ER Diagram

ง. Use Case

จ. Mind Mapping

22.การแบ่งหน้าที่ในกลุ่มช่วยลดปัญหาใด

ก. ค่าใช้จ่าย

ข. ความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ค. คุณภาพผลงาน

ง. ระยะเวลาเรียน

จ. ปัญหาการขาดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

23.ข้อใดคือความเสี่ยงของโครงการ

ก. วัตถุประสงค์ชัดเจน

ข. แผนงานไม่สอดคล้องเวลา

ค. มีที่ปรึกษาโครงการ

ง. ใช้เครื่องมือเหมาะสม

จ. สมาชิกมีความรับผิดชอบสูง

24.การประชุมกลุ่มโครงการมีประโยชน์อย่างไร

ก. เพิ่มภาระงาน

ข. ติดตามและแก้ไขปัญหา

ค. ลดคะแนนประเมิน

ง. ทำให้โครงการล่าช้า

จ. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

25.ข้อใดไม่ใช่บทบาทของหัวหน้ากลุ่ม

ก. ประสานงาน

ข. ควบคุมแผนงาน

ค. ทำงานทุกส่วนคนเดียว

ง. แก้ไขปัญหาเบื้องต้น

จ. เป็นผู้จัดทำรายงานเพียงอย่างเดียว

26.การทดสอบระบบควรทำในขั้นตอนใด

- ก. ก่อนวิเคราะห์ปัญหา
- ข. ระหว่างและหลังการพัฒนา
- ค. หลังส่งรายงานเท่านั้น
- ง. ไม่จำเป็นต้องทดสอบ
- จ. เฉพาะช่วงนำเสนอผลงาน

27.ข้อใดเป็นการทดสอบด้านการใช้งาน

- ก. Unit Test
- ข. Usability Test
- ค. Stress Test
- ง. Security Test
- จ. Integration Test

28.เกณฑ์ประเมินโครงงานมักพิจารณาจากข้อใด

- ก. ความยากของเนื้อหา
- ข. ความสามารถนำไปใช้จริง
- ค. จำนวนหน้ารายงาน
- ง. ราคาซอฟต์แวร์
- จ. ความทันสมัยของอุปกรณ์

29.การจัดทำรายงานโครงงานควรมีส่วนใด

- ก. บทนำ วัตถุประสงค์ วิธีดำเนินงาน
- ข. ประวัติผู้จัดทำ
- ค. โฆษณา
- ง. ขวสารทั่วไป
- จ. รูปภาพประกอบเพื่อความสวยงาม

30.สื่อใดเหมาะสมที่สุดในการนำเสนอผลงาน

- ก. PowerPoint และสาธิตระบบ
- ข. เอกสารลายมือ
- ค. ข้อความแชต
- ง. โพสต์เตอร์อย่างเดียว
- จ. วิดีโอที่ไม่มีคำอธิบายประกอบ

เฉลยคำตอบ รายวิชาโครงการงานด้านเทคโนโลยี

ธุรกิจดิจิทัล

- 1.ข. เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานเป็นทีม
- 2.ค. การเลือกหัวข้อและศึกษาความเป็นไปได้
- 3.ข. Gantt Chart
- 4.ค. การพัฒนาเว็บไซต์ร้านค้าออนไลน์
- 5.ค. Data Analytics
- 6.ข. การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน
- 7.ง. ข่าวลือจากโซเชียลมีเดีย
- 8.ค. ตรวจสอบข้อผิดพลาดและปรับปรุงคุณภาพ
- 9.ก. รายงานและการนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล
- 10.ค. สามารถนำไปใช้งานจริงและแก้ปัญหาได้
- 11.ข. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาทางธุรกิจ
- 12.ค. สามารถนำไปใช้ได้จริง
- 13.ข. วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ
- 14.ก. SWOT Analysis
- 15.ง. งานประติมากรรม
- 16.ก. Cloud Computing
- 17.ค. จัดการข้อมูลอย่างเป็นระบบ
- 18.ก. HTML / CSS / JavaScript
- 19.ข. ประสบการณ์และความพึงพอใจของผู้ใช้
- 20.ข. การขายและเข้าถึงลูกค้า
- 21.ข. Gantt Chart
- 22.ข. ความซ้ำซ้อนในการทำงาน
- 23.ข. แผนงานไม่สอดคล้องเวลา
- 24.ข. ติดตามและแก้ไขปัญหา
- 25.ค. ทำงานทุกส่วนคนเดียว
- 26.ข. ระหว่างและหลังการพัฒนา
- 27.ข. Usability Test
- 28.ข. ความสามารถนำไปใช้จริง
- 29.ก. บทนำ วัตถุประสงค์ วิธีดำเนินงาน
- 30.ก. PowerPoint และสาธิตระบบ