



## หลักสูตร/ฝึกอบรมเพื่อเก็บสะสมหน่วยกิต (Credit Bank)

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

### 1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย : ดิจิทัลมีเดียเพื่อธุรกิจออนไลน์  
ภาษาอังกฤษ : Digital Media

1.2 ประเภทหลักสูตร (ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง )

สะสมหน่วยกิต

รับรองสมรรถนะ

1.3 จุดมุ่งเน้นเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง )

การพัฒนาหลักสูตรที่พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาคนทุกช่วงวัย

การเชื่อมโยงกับคู่ความร่วมมือในการสนับสนุนกิจกรรมของมหาวิทยาลัย

### 1.4 ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

1) ชื่อ – สกุล : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยรัตน์ ชันแก้ว

อีเมล : chairat\_k@kpru.ac.th หมายเลขโทรศัพท์ : 089-634-4880

2) ชื่อ – สกุล : ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันชัย เพ็งวัน

อีเมล : Wanchai\_ph@kpru.ac.th หมายเลขโทรศัพท์ : 061-302-2179

3) ชื่อ – สกุล : อาจารย์ ดร.ศุภมาส ผกาภาส

อีเมล : Suphamart\_p@kpru.ac.th หมายเลขโทรศัพท์ : 065-245-9522

4) ชื่อ – สกุล : อาจารย์ ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ

อีเมล : Eakkarat\_p@gmail.com หมายเลขโทรศัพท์ : 081-442-5487

### 1.5 หน่วยงานรับผิดชอบหลักสูตร

วิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

### 1.6 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น (ถ้ามี)

โรงเรียนสรรพวิทยาคม ห้องเรียนเทคโนโลยีดิจิทัล และวิทยาลัยเทคนิคแม่สอด สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

### 1.7 จำนวนที่รับเข้าเรียนรู้

1) ผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่รับได้ขั้นต่ำ จำนวน 10 คน

2) ผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่รับได้สูงสุด จำนวน 30 คน

### 1.8 กลุ่มเป้าหมาย (ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง )

- กลุ่มวัยเรียน (ก่อนปริญญา)
- กลุ่มวัยเรียน (กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี)
- กลุ่มวัยทำงาน
- กลุ่มผู้สูงวัย
- บุคคลทั่วไป หรือ อื่น ๆ ตามข้อกำหนดของหลักสูตร (ระบุ.....)

## 2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 2.1 หลักการและเหตุผล

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลขับเคลื่อนทุกภาคส่วนของเศรษฐกิจ การเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตจึงเป็นภารกิจสำคัญของสถานศึกษาระดับมัธยมปลาย และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสาขาทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล หรือสาขาธุรกิจดิจิทัล มีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานความรู้ให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทั้งด้านระบบคลาวด์ ปัญญาประดิษฐ์ การเขียนเว็บไซต์ การผลิตสื่อ และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมและตอบโจทย์ตลาดแรงงานดิจิทัลในอนาคต

หลักสูตรนี้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อบูรณาการองค์ความรู้ทั้ง 5 รายวิชา ได้แก่ ระบบการประมวลผลแบบคลาวด์สำหรับธุรกิจ ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานบริหารธุรกิจ การสร้างเว็บไซต์ กฎหมายและจริยธรรมดิจิทัล ระบบปฏิบัติการและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ตลอดจนทักษะการสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อดิจิทัล เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยเนื้อหาครอบคลุมพื้นฐานการใช้เครื่องมือดิจิทัล การสร้างสื่อออนไลน์ การตลาดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล การคิดเชิงออกแบบและการเริ่มต้นธุรกิจดิจิทัลเบื้องต้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติจริง เสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเชิงเทคนิค และการสื่อสารในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม

นอกจากนี้ หลักสูตรยังมุ่งเน้นการส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการเตรียมความพร้อมสำหรับการศึกษาต่อหรือการประกอบอาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้พัฒนาเว็บไซต์ ผู้ดูแลระบบเครือข่าย ผู้ผลิตสื่อดิจิทัล นักวิเคราะห์ธุรกิจ หรือนักพัฒนาโซลูชัน AI เพื่อให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดไปสู่เส้นทางอาชีพด้านเทคโนโลยีได้อย่างมั่นใจ หลักสูตรนี้จึงเป็นกลไกสำคัญในการสร้าง “กำลังคนดิจิทัลรุ่นใหม่” ที่มีศักยภาพสูงและพร้อมแข่งขันบนเวทีระดับประเทศและระดับสากล

### 2.2 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล สามารถเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ความรู้ในการจัดการทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ข้อมูลทางธุรกิจดิจิทัล พร้อมเตรียมความพร้อมสำหรับการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาทางด้านบริหารธุรกิจ
- 3) เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพทางด้านดิจิทัล สร้างเจตคติที่ดีและความรับผิดชอบต่อการประกอบอาชีพในอนาคต

### 2.3 คุณสมบัติผู้เรียน

1) นักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4–6) หรือนักเรียนในระดับวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)

### 2.4 ความรู้พื้นฐานที่ผู้สนใจเรียนต้องมีมาก่อน

ผู้เรียนควรมีพื้นฐานทักษะการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐาน เช่น โปรแกรมพิมพ์งาน หรือโปรแกรมตารางรวมถึงความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจในชีวิตประจำวัน

### 3. จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร จำนวน 360 ชั่วโมง ประกอบด้วย

3.1 ภาคทฤษฎี จำนวน 180 ชั่วโมง

3.2 ภาคปฏิบัติ จำนวน 180 ชั่วโมง

### 4. โครงสร้างและเนื้อหาของหลักสูตร

ที่	เรื่อง	ขอบเขตเนื้อหา	จำนวนชั่วโมง		
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	โปรแกรมวิซาระบบการประมวลผลแบบคลาวด์สำหรับธุรกิจ	แนวคิดและหลักการของระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Cloud Computing) รูปแบบ การให้บริการ ได้แก่ ซอฟต์แวร์ (SaaS), แพลตฟอร์ม (PaaS) และโครงสร้างพื้นฐาน (IaaS) รวมถึง การใช้งานบริการคลาวด์เพื่อสนับสนุนการทำงานในองค์กร เช่น การประชุมออนไลน์ การจัดเก็บและ ใช้ไฟล์ร่วมกัน การทำงานเอกสารร่วมกันแบบเรียลไทม์ การสร้างเว็บไซต์ส่วนบุคคล และการประยุกต์ใช้คลาวด์ในงานธุรกิจดิจิทัล	30	30	60
2	AI สำหรับงานบริหารธุรกิจ	หลักการทำงานของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) การประยุกต์ใช้ AI ในธุรกิจและ การตลาดยุคดิจิทัล เช่น การสร้างเนื้อหาอัตโนมัติ การวิเคราะห์แนวโน้ม และพฤติกรรมผู้บริโภค หลักการเขียน Prompt เพื่อสื่อสารกับโปรแกรมสนทนาอัตโนมัติ (Chatbot) คุณธรรมและจริยธรรม ในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ และกรณีศึกษาตัวอย่างการใช้ AI ในภาคธุรกิจจริง	30	30	60
3	การสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ	หลักการทำงานของเว็บ ขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ เครื่องมือและการ สร้างสภาพแวดล้อมในการสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ ภาษาหลักในการสร้างเว็บไซต์และการ จัดรูปแบบเว็บไซต์ ภาษาประมวลผลที่ใช้ในเว็บไซต์ที่ทำงานในฝั่ง	30	30	60

ที่	เรื่อง	ขอบเขตเนื้อหา	จำนวนชั่วโมง		
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		ลูกข่ายและฝั่งแม่ข่าย การสร้างเว็บไซต์ที่สามารถจัดการข้อมูลระหว่างผู้ใช้กับฐานข้อมูล การใช้เว็บเฟรมเวิร์คเพื่อช่วยในการสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ การนำปัญญาประดิษฐ์ช่วยในการสร้างเว็บไซต์ ข้อคำนึงด้านความปลอดภัย ของเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ			
4	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจดิจิทัลและสื่อดิจิทัล	หลักการพื้นฐานของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล เช่น กฎหมายข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA), ลิขสิทธิ์ กฎหมายลิขสิทธิ์ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ รวมถึงหลักจริยธรรมวิชาชีพ ความรับผิดชอบต่อสังคม ของนักธุรกิจ และผู้ผลิตสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ การเคารพสิทธิและความเป็นส่วนตัวของผู้บริโภค วิเคราะห์ กรณีศึกษาเชิงจริยธรรมในโลกดิจิทัลและสื่ออย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อ	30	30	60
5	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์	หลักการงานโครงสร้าง และส่วนประกอบที่สำคัญของระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ รวมถึงหน้าที่หลักในการจัดการทรัพยากรของระบบ หลักการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ความสำคัญ ประเภท และรูปแบบของระบบเครือข่าย อุปกรณ์ระบบเครือข่าย มาตรฐานด้านเครือข่าย คอมพิวเตอร์ การรับ-ส่งข้อมูลบนเครือข่าย โปรโตคอล การใช้บริการบนอินเทอร์เน็ต การบำรุงรักษา ระบบเครือข่าย ระเบียบข้อบังคับด้านความปลอดภัย รวมถึงแนวโน้มและเทคโนโลยีเครือข่ายในปัจจุบัน	30	30	60
6	การสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อดิจิทัล	หลักการและกระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหาและผลิตสื่อดิจิทัล ความหมาย ลักษณะและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์ความต้องการและกลุ่มเป้าหมายของผู้ใช้ การวางแผนเนื้อหา การออกแบบและขั้นตอนการผลิตสื่อในรูปแบบสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การเล่าเรื่อง (Storytelling) และการสื่อสารบนแพลตฟอร์มดิจิทัล การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสารด้วยเทคนิคสร้างสรรค์ การสื่อสารด้วยสื่อวิดีโอโฆษณา การรายงานและการประเมินค่าสื่อดิจิทัล การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่ทันสมัย ตลอดจนเครื่องมือดิจิทัลในการผลิตสื่อดิจิทัล	30	30	60
<b>รวมทั้งสิ้น</b>			<b>180</b>	<b>180</b>	<b>360</b>

## 5. แผนการจัดการศึกษาเรียนรู้

### 5.1 รายวิชาโปรแกรมวิชาการระบบการประมวลผลแบบคลาวด์สำหรับธุรกิจ แบ่งออกเป็น เนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
<b>ความรู้พื้นฐานระบบคลาวด์และโปรแกรมสำนักงาน</b> - แนวคิด Cloud Computing และความสำคัญในยุคดิจิทัล - รูปแบบบริการ SaaS / PaaS / IaaS - แนะนำเครื่องมือ Cloud Office เช่น Google Workspace / Microsoft 365 - หลักการใช้งานโปรแกรมสำนักงานพื้นฐาน	10	- อธิบาย+สาธิตระบบคลาวด์ - ทดลองเข้าสู่ระบบ Cloud Office - ฝึกสร้างโฟลเดอร์และไฟล์ร่วมกันแบบเรียลไทม์	คอมพิวเตอร์, อินเทอร์เน็ต, Google Workspace / Microsoft 365, สื่อออนไลน์	- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Google Form) - ประเมินทักษะการใช้งาน Cloud Office ขั้นพื้นฐาน (Check-list) - การสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน	ดำเนินการสอนร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับโรงเรียน
<b>การใช้งานเอกสารออนไลน์และงานประมวลผลคำ</b> - การสร้างเอกสารงานธุรกิจด้วย Word / Google Docs - การจัดรูปแบบเอกสาร รายงาน ตาราง รูปภาพ - การทำงานร่วมกันและการกำหนดสิทธิ์เข้าถึง	10	- ฝึกจัดทำเอกสารธุรกิจ - ทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันแบบ Real-time	คอมพิวเตอร์, โปรแกรม Word / Google Docs, ตัวอย่างงานจริง	- ตรวจสอบผลงานเอกสาร (Rubric) ความถูกต้อง-ความสวยงาม-การจัดรูปแบบ - ประเมินการทำงานเป็นทีมผ่านระบบออนไลน์ - แบบฝึกหัดปฏิบัติรายบุคคล	ดำเนินการสอนร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับโรงเรียน
<b>ตารางคำนวณและการวิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจบนคลาวด์</b> - การใช้ Excel / Google Sheets - สูตรพื้นฐาน-สูตรตรรกะ-สูตรวันที่-การเชื่อมโยงข้อมูล - สร้างกราฟ แผนภูมิ การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น - การแชร์และป้องกันข้อมูลในไฟล์ออนไลน์	12	- ฝึกสร้าง Spreadsheet วิเคราะห์ยอดขาย - ทำแบบฝึกให้ใช้สูตรต่าง ๆ - ให้นักเรียนสรุปผลข้อมูลเป็นกราฟ	Excel / Google Sheets, ชุดข้อมูลตัวอย่างธุรกิจ	- แบบประเมินผลงานไฟล์ตารางคำนวณ (Rubric) - แบบฝึกปฏิบัติข้อคำนวณ - ดีเบต/อธิบายผลลัพธ์จากตัวเลข (วัดทักษะการสื่อสาร)	ดำเนินการสอนร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับโรงเรียน

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
<p>งานนำเสนอสำหรับธุรกิจบนแพลตฟอร์มคลาวด์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างงานนำเสนอด้วย PowerPoint / Google Slides</li> <li>- การออกแบบสไลด์ให้ดึงดูดและเป็นมืออาชีพ</li> <li>- การใส่วิดีโอ ภาพ เสียง Template</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ออกแบบนำเสนอสำหรับธุรกิจบนแพลตฟอร์มคลาวด์</li> <li>- นำเสนอหน้าห้องเรียน</li> </ul>	PowerPoint / Slides, รูปภาพ, Template	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การประเมินผลงานสไลด์ (Rubric ด้านความคิดสร้างสรรค์, ความถูกต้อง, ความเป็นมืออาชีพ)</li> <li>- ประเมินการนำเสนอ (พูด-ออกแบบ-เล่าเรื่อง)</li> </ul>	ผศ.ชัยรัตน์ ชันแก้ว
<p>บริการคลาวด์เพื่อการทำงานในองค์กร</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การประชุมออนไลน์ (Meet / Teams / Zoom)</li> <li>- การใช้ Cloud Storage</li> <li>- การทำงานร่วมกันแบบ Real-time ในองค์กร</li> <li>- ความปลอดภัยและสิทธิ์ผู้ใช้งานบนคลาวด์</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกจัดประชุมออนไลน์</li> <li>- ใช้งาน Drive/OneDrive ร่วมกัน</li> <li>- จำลองสถานการณ์องค์กรที่ใช้คลาวด์</li> </ul>	อุปกรณ์การประชุมออนไลน์, Cloud Storage	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินการปฏิบัติการประชุมออนไลน์ (Check-list)</li> <li>- แบบทดสอบเรื่อง Security &amp; Permission</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม</li> </ul>	ผศ.ชัยรัตน์ ชันแก้ว
<p>การประยุกต์ใช้คลาวด์ในงานธุรกิจ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างเว็บไซต์ส่วนบุคคลด้วยเครื่องมือบนคลาวด์ เช่น Google Site / Notion Page</li> <li>- รวมการใช้ Docs + Sheets + Slides + Storage เพื่อสร้างระบบงานธุรกิจขนาดเล็ก</li> <li>- นำเสนอผลงาน + แนวคิดการใช้คลาวด์ในธุรกิจจริง</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างเว็บไซต์ธุรกิจจำลอง</li> <li>- นำเสนองานต่อชั้นเรียน</li> </ul>	Google Sites / Notion / Canva, Docs, Sheets, Slides	<p>การประเมินนำเสนอ</p> <p>ประเมินผลงาน</p> <p>ประเมินการทำงานเป็นทีม</p> <p>แบบทดสอบ</p>	ผศ.ชัยรัตน์ ชันแก้ว
รวม	60	ชั่วโมง			

## 5.2 รายวิชา AI สำหรับงานบริหารธุรกิจ

แบ่งออกเป็น เนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
<b>พื้นฐานและหลักการทํางานของ AI</b> - ความหมาย ประวัติ และความสำคัญของ AI - ประเภทของ AI และแนวโน้มเทคโนโลยีสมัยใหม่ - หลักการทํางานเบื้องต้นของ AI - ผลกระทบของ AI ต่อสังคมและธุรกิจ	10	- วิเคราะห์สื่อวิดีโอและอภิปราย - ทำแผนผังความรู้ (Mind map) - วิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่ม/กรณีศึกษาโลกธุรกิจ	วิดีโอ, สไลด์นำเสนอ บทความ, ข่าว	แบบทดสอบ ตรวจชิ้นงาน ประเมินการนำเสนอ	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน
<b>การสร้างแบบจำลอง AI เบื้องต้น</b> - ขั้นตอนการสร้างแบบจำลอง Machine Learning - โครงข่ายประสาทเทียม (Neural Network) - การใช้เครื่องมือสำเร็จรูป AI	12	- กิจกรรมจำแนกข้อมูล Training/Test - Workshop: การจำแนกภาพ/ ข้อความอย่างง่าย	สไลด์นำเสนอ คอมพิวเตอร์, Internet	แบบฝึกหัด ประเมินผลงาน ตรวจชิ้นงาน	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน
<b>AI สำหรับงานบริหารธุรกิจและการตลาดยุคดิจิทัล</b> - การใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจ - AI ในการวิเคราะห์ผู้บริโภคและแนวโน้มตลาด - การสร้างเนื้อหาอัตโนมัติ (Content Automation) - กรณีศึกษา AI ในธุรกิจจริง	14	- ใช้ AI สร้าง Personas / วิเคราะห์ Market Trend - สร้างโพสต์/บทความ/สคริปต์ โฆษณาด้วย AI	สไลด์นำเสนอ คอมพิวเตอร์, Internet ChatGPT, Gemini	แบบฝึกหัด ประเมินผลงาน ตรวจชิ้นงาน อภิปราย	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียนผศ.ชัยรัตน์ ชั้น แก้ว
<b>AI สำหรับงานสื่อดิจิทัล – NLP / Computer Vision</b> - การสร้างข้อความด้วย Generative AI - การใช้ AI สร้างงานสื่อ (รูป, วิดีโอ, เสียง)	12	- ทดลองสร้าง AI วิเคราะห์ ข้อความ - สร้าง Copy, สคริปต์วิดีโอ, รายงาน - ใช้ AI ทำภาพ/วิดีโอสั้นสำหรับ ธุรกิจ	สไลด์นำเสนอ คอมพิวเตอร์, Internet ChatGPT, Gemini	แบบฝึกหัด ประเมินผลงาน ตรวจชิ้นงาน อภิปราย	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียนผศ.ชัยรัตน์ ชั้น แก้ว

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
<b>Prompt Engineering, จริยธรรมดิจิทัล และ โครงการ AI</b> - หลักการเขียน Prompt - จริยธรรม AI และกฎหมายดิจิทัล - ปฏิบัติการสร้างผลงาน AI	12	- ฝึกเขียน Prompt สำหรับ ธุรกิจและสื่อ - ทำโปรเจกต์กลุ่ม เช่น chatbot, content automation, image model	- Prompt Template - สื่อข่าว-กรณีศึกษา	แบบฝึกหัด ประเมินผลงาน ตรวจสอบงาน อภิปราย	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน
<b>รวม</b>	<b>60</b>	<b>ชั่วโมง</b>			

### 5.3 รายวิชาการสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ แบ่งออกเป็น เนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
<b>พื้นฐานเว็บไซต์และเว็บแอปพลิเคชัน</b> - หลักการทำงานของเว็บไซต์ (Client-Server, HTTP, Browser) - ขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ - โครงสร้างเว็บแอปพลิเคชันพื้นฐาน - ทำความเข้าใจกระบวนการ Web App	10	- วิเคราะห์ตัวอย่างเว็บธุรกิจ / ทำฝั่งการทำงานเว็บ - ติดตั้ง VS Code, Local Server (XAMPP)	วิดีโอ, สไลด์นำเสนอ	แบบฝึกหัด ประเมินผลงาน ตรวจสอบงาน อภิปราย	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียนดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
การพัฒนา Front-end สำหรับเว็บไซต์ธุรกิจ - HTML เบื้องต้นและโครงสร้างหน้าเว็บ - การสร้างฟอร์มในเว็บ (Form & Validation) - UX/UI สำหรับเว็บไซต์ธุรกิจ	14	- สร้างหน้า PHP แสดงข้อมูล - สร้างระบบ Login/Logout	- XAMPP, VS Code - คอมพิวเตอร์	แบบฝึกหัด ประเมินผลงาน ตรวจสอบงาน	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียนดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
การพัฒนา Back-end และการติดต่อฐานข้อมูล	14	- สร้างหน้า PHP แสดงข้อมูล - สร้างระบบ Login/Logout	- XAMPP, VS Code - คอมพิวเตอร์	แบบฝึกหัด ประเมินผลงาน ตรวจสอบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
การใช้ Framework และ AI ช่วยพัฒนาเว็บไซต์	12	- สร้างหน้า PHP แสดงข้อมูล	- XAMPP, VS Code	แบบฝึกหัด	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
		- สร้างระบบ Login/Logout	- คอมพิวเตอร์	ประเมินผลงาน ตรวจชิ้นงาน	
การใช้ Framework และ AI ช่วยพัฒนาเว็บไซต์	10	- สร้างหน้า PHP แสดงข้อมูล - สร้างระบบ Login/Logout	- XAMPP, VS Code - คอมพิวเตอร์	แบบฝึกหัด ประเมินผลงาน ตรวจชิ้นงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
รวม	60	ชั่วโมง			

#### 5.4 รายวิชากฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจดิจิทัลและสื่อดิจิทัลแบ่งออกเป็น เนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
<p><b>พื้นฐานกฎหมายดิจิทัลและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล</li> <li>- บทบาทกฎหมายต่อธุรกิจและสื่อดิจิทัล</li> <li>- ประเภทกฎหมายที่เกี่ยวข้อง: คอมพิวเตอร์, ความเป็นส่วนตัว, ลิขสิทธิ์, สื่อ</li> <li>- เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นตามกฎหมายไทย</li> <li>- จรรยาบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพเทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การอภิปราย “อะไรคือเสรีภาพบนโลกออนไลน์”</li> <li>- วิเคราะห์ข่าวที่เกี่ยวข้องกับข้อพิพาททางดิจิทัล</li> <li>- ทำ Mind Map สรุปกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานดิจิทัล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สไลด์ประกอบ</li> <li>- บทความข่าว</li> <li>- คลิปวิดีโอคดีตัวอย่าง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน</li> <li>- ประเมินการอภิปรายกลุ่ม (Rubric)</li> <li>- การส่งแผนภาพ Mind Map</li> </ul>	ดำเนินการสอนร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับโรงเรียนผศ.วันชัย เพ็งวัน
<p><b>กฎหมายข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัว</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แนวคิดข้อมูลส่วนบุคคล</li> <li>- สิทธิของเจ้าของข้อมูล</li> <li>- หน้าที่ของผู้ควบคุมข้อมูล / ผู้ประมวลผล</li> <li>- การเก็บ ใช้ เผยข้อมูลตาม PDPA</li> <li>- การใช้ข้อมูลผู้บริโภคในธุรกิจดิจิทัล</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบจำลองสถานการณ์</li> <li>- วิเคราะห์ตัวอย่างเว็บไซต์</li> <li>- สร้าง Privacy Policy แบบง่าย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เอกสาร PDPA ฉบับย่อ</li> <li>- เว็บไซต์ตัวอย่าง</li> <li>- แบบฟอร์มวิเคราะห์ความเสี่ยงข้อมูลส่วนบุคคล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบทดสอบ</li> <li>- Check-list การวิเคราะห์</li> </ul>	ดำเนินการสอนร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับโรงเรียนผศ.วันชัย เพ็งวัน

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
- กรณีศึกษา PDPA จริงในไทย					
พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ อาชญากรรมไซเบอร์ และ ความผิดออนไลน์ - แนวคิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ - พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ - ประเภทการกระทำความผิด: การเข้าถึงระบบ, การ รบกวนข้อมูล, การเผยแพร่ข้อมูลเท็จ, โฟสต์หมิ่น - หลักฐานดิจิทัล - โทษทางอาญาและตัวอย่างคดีจริง	10	- วิเคราะห์คลิป/ข่าวเหตุการณ์จริง - จำลองสถานการณ์ - จำแนกประเภทความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	- วิดีทัศน์ - สื่อนำเสนอ	- แบบทดสอบหลังเรียน - ประเมินงานตาราง จำแนกความผิด - สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปราย	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียนผศ.วันชัย เพ็งวัน
กฎหมายลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้สื่อ อย่างถูกต้อง - ความหมายลิขสิทธิ์ - งานสร้างสรรค์ ใครเป็นเจ้าของ? - Fair Use / Fair Dealing - การใช้ภาพ เพลง วิดีโอ ตัวอักษรในงานดิจิทัล - ลิขสิทธิ์ในสื่อโซเชียล / ยูทูบ / TikTok - การละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์	10	- วิเคราะห์กรณีศึกษา	- วิดีทัศน์ - สื่อนำเสนอ	- แบบฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบท้ายหน่วย	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน ผศ.วันชัย เพ็งวัน
จริยธรรมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อ - มารยาทและจริยธรรมในการใช้สื่อ - Digital Citizenship - Digital Intelligence (DQ) - การรู้เท่าทัน Fake News - อัลกอริทึมกับอคติสื่อ (Media Bias)	10	- วิเคราะห์ข่าวปลอม + อธิบาย เหตุผล - การทำ Infographic	- วิดีทัศน์ - สื่อนำเสนอ - Canva / Google Slides	- ประเมิน Infographic ด้วย Rubric - แบบทดสอบ Fake News - การประเมินทักษะการ คิดวิจารณ์ญาณ	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน ผศ.วันชัย เพ็งวัน

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
วิเคราะห์กรณีศึกษา - การผสมผสานความรู้กฎหมายทุกเรื่องที่เรียน - ตัวอย่างคดีจริงทั้งในไทยและต่างประเทศ - การวิเคราะห์ผลกระทบทางธุรกิจ สื่อ และสังคม - การทำโครงการกลุ่ม “Digital Law Case Analysis”	10	วิเคราะห์ประเด็นกฎหมาย - จัดทำเอกสารรายงาน - นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	- วิดีทัศน์ - สื่อนำเสนอ PowerPoint / Canva สำหรับทำรายงานและสไลด์	- ประเมินโครงงาน - ประเมินการนำเสนอ - ประเมินการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมกลุ่ม - แบบทดสอบปลายภาค	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียนผศ.วันชัย เพ็งวัน
รวม	60	ชั่วโมง			

### 5.5 รายวิชาระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็น เนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
ระบบปฏิบัติการและเครือข่ายคอมพิวเตอร์	4	- บรรยายความหมาย หน้าที่ และวิวัฒนาการ ของระบบปฏิบัติการและเครือข่าย - อภิปราย “ระบบปฏิบัติการที่ใช้ในชีวิตประจำวัน” - แบบทดสอบก่อนเรียน	สไลด์ / วิดีโอแนะนำ OS / Quiz ออนไลน์	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
โครงสร้างและส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ	4	- ศึกษา Kernel, Shell, Process, Thread - วิเคราะห์โครงสร้าง Windows, Linux, macOS - ปฏิบัติ: ใช้คำสั่งพื้นฐานในระบบ Linux	สไลด์ / เครื่องคอมพิวเตอร์ / VirtualBox	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
การจัดการกระบวนการ (Process Management)	4	- อธิบาย Scheduling, Multitasking, Deadlock - ทดลองใช้ Task Manager / Process Monitor - จำลองการทำงานของ CPU Scheduling	ซอฟต์แวร์จำลอง CPU / สไลด์ / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
การจัดการหน่วยความจำ (Memory Management)	4	- บรรยายหลักการของ Paging, Segmentation - ปฏิบัติ: ตรวจสอบการใช้หน่วยความจำใน OS จริง - อภิปรายผลการทดสอบ	เครื่องคอมพิวเตอร์ / โปรแกรม Monitor / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
การจัดการแฟ้มข้อมูล (File System)	4	- ศึกษาระบบไฟล์ FAT, NTFS, EXT - ปฏิบัติ: สร้าง / แบ่งพาร์ติชัน / สำรองข้อมูล - วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของแต่ละระบบ	โปรแกรมจัดการ Disk / เอกสาร OS / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดำเนินการสอนร่วมกัน ระหว่างหลักสูตรกับ โรงเรียน ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
การจัดการอุปกรณ์ I/O และการเชื่อมต่อ	4	- อธิบาย Device Driver และ Buffering - ทดลองติดตั้งและจัดการ Driver - อภิปรายผลการทำงานอุปกรณ์ต่าง ๆ	เครื่องคอมพิวเตอร์ / Driver Utility / สไลด์	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	4	- ศึกษาความหมายและความสำคัญของ เครือข่าย - อธิบายประเภท LAN / WAN / MAN / WLAN - ปฏิบัติ: จำลองเครือข่ายง่าย ๆ ด้วย Cisco Packet Tracer	Packet Tracer / ใบงาน / สไลด์	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
อุปกรณ์เครือข่ายและการเชื่อมต่อ	4	- อธิบาย Hub, Switch, Router, Access Point - ปฏิบัติ: เชื่อมต่ออุปกรณ์จริงในห้องแล็บ - จำลองการส่งข้อมูลระหว่างอุปกรณ์	อุปกรณ์เครือข่าย / สาย LAN / Packet Tracer	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
รูปแบบเครือข่ายและการกำหนดหมายเลข IP	4	- อธิบาย Topology: Star, Bus, Mesh, Ring - ฝึกคำนวณ Subnet Mask - ปฏิบัติ: ตั้งค่า IP Address และทดสอบ Ping	เครื่องคอมพิวเตอร์ / Packet Tracer / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
โปรโตคอลเครือข่ายและการรับส่งข้อมูล	4	- ศึกษา OSI Model และ TCP/IP - จำลองการทำงานของโปรโตคอลด้วยซอฟต์แวร์ - อภิปรายความแตกต่างของ HTTP, FTP, DNS	สไลด์ / Packet Tracer / โปรแกรม Wireshark	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
การให้บริการบนอินเทอร์เน็ต	4	- ศึกษาบริการ Web, Email, Cloud, DNS - ปฏิบัติ: ตั้งค่า Web Server / FTP Server จำลอง - วิเคราะห์ระบบคลาวด์ในธุรกิจจริง	เครื่องคอมพิวเตอร์ / XAMPP / สไลด์ / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
การบำรุงรักษาและแก้ไขปัญหาเครือข่าย	4	- ศึกษาขั้นตอนการตรวจสอบและซ่อมบำรุงเครือข่าย - ฝึกใช้คำสั่ง ping, tracert, ipconfig - จำลองกรณีเครือข่ายล่มและแก้ไข	Packet Tracer / ใบงาน / วิดีโอสอน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
ความปลอดภัยในระบบปฏิบัติการและเครือข่าย	4	- อธิบาย Malware, Firewall, Encryption, VPN - ปฏิบัติ: สร้างรหัสผ่านและตั้งค่า Firewall - อภิปราย “ภัยคุกคามไซเบอร์ในองค์กร”	โปรแกรมจำลอง / ข่าวเหตุการณ์จริง / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
แนวโน้มเทคโนโลยีระบบและเครือข่ายยุคใหม่	4	- ศึกษา Cloud Computing, IoT, Edge, 5G - วิเคราะห์ผลกระทบต่อธุรกิจ - กิจกรรมกลุ่ม: ออกแบบแนวคิด “เครือข่ายอนาคต”	สไลด์ / วิดีโอเทคโนโลยี / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
โครงการกลุ่มและสรุปการเรียนรู้	4	- กลุ่มนักศึกษานำเสนอโปรเจกต์ “จำลองระบบเครือข่ายขนาดเล็ก” - ประเมินผลงานและสะท้อนผลการเรียนรู้ - แบบทดสอบหลังเรียน	Packet Tracer / เครื่องนำเสนอ / แบบประเมิน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ
<b>รวม</b>	<b>60</b>	<b>ชั่วโมง</b>			

### 5.6 รายวิชาการสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อดิจิทัลแบ่งออกเป็น เนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
การสร้างเนื้อหาและสื่อดิจิทัล	4	- แนะนำความหมาย ประเภท และบทบาทของสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบัน - อภิปรายตัวอย่างสื่อดิจิทัลที่ประสบความสำเร็จ	สไลด์ / วิดีโอกรณีศึกษา / Kahoot Quiz	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดำเนินการสอนร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับโรงเรียน
หลักการสื่อสารและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล	4	- วิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อ (ข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ อินเทอร์เน็ต) - กิจกรรมจับคู่สื่อกับวัตถุประสงค์การสื่อสาร	เอกสารประกอบ / ตัวอย่างสื่อจริง / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดำเนินการสอนร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับโรงเรียน
การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและความต้องการผู้ใช้	4	- ฝึกสร้าง “Persona” และ “Customer Journey” - ทำกิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของแบรนด์จริง	โปรแกรม Canva / Miro / ใบงานวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การวางแผนเนื้อหาและการกำหนดวัตถุประสงค์สื่อ	4	- สอนการกำหนดเป้าหมาย SMART - ออกแบบ Content Plan สำหรับ 1 แคมเปญ	สไลด์ / Template Content Plan / ใบงานกลุ่ม	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การออกแบบแนวคิดสื่อและการสร้าง Storyboard	4	- อธิบายกระบวนการออกแบบแนวคิด (Concept Design) - ฝึกสร้าง Storyboard สำหรับวิดีโอหรืออินโฟกราฟิก	กระดาษ Storyboard / Canva / ตัวอย่างงานจริง	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การเล่าเรื่อง (Storytelling) สำหรับสื่อดิจิทัล	4	- เรียนรู้เทคนิคการเล่าเรื่อง 3 องค์ประกอบ (ต้น-กลาง-จบ) - ฝึกเขียนสคริปต์และ Story Flow สำหรับคอนเทนต์	สไลด์ / ตัวอย่างคลิป / ใบงานเขียนเรื่อง	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
การสื่อสารบนแพลตฟอร์มดิจิทัล	4	ศึกษาความแตกต่างของ Facebook, TikTok, YouTube, Instagram - วิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาที่เหมาะสมกับแต่ละแพลตฟอร์ม	ตัวอย่างคอนเทนต์จริง / ใบงานวิเคราะห์แพลตฟอร์ม	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร	8	- สอนองค์ประกอบภาพ แสง มุมมอง การจัดวาง (Composition) - ปฏิบัติ: ถ่ายภาพเพื่อสื่อสารเรื่องราวตามโจทย์	กล้อง DSLR / สมาร์ทโฟน / โปรแกรมแต่งภาพ	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การถ่ายวิดีโอและการใช้เสียงประกอบ	4	- สาธิตการถ่ายวิดีโอด้วยเทคนิค Basic Shot / Framing / Lighting - ปฏิบัติ: ถ่ายวิดีโอสั้น 1 นาทีตาม Storyboard	กล้อง / ไมค์ / ขาตั้ง / โปรแกรมตัดต่อ	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การตัดต่อและผลิตสื่อดิจิทัล	4	- แนะนำซอฟต์แวร์ตัดต่อ (Premiere Pro / DaVinci Resolve / CapCut) - ปฏิบัติ: ตัดต่อวิดีโอพร้อมใส่เสียงและข้อความ	โปรแกรมตัดต่อ / เครื่องคอมพิวเตอร์	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การออกแบบกราฟิกและอินโฟกราฟิก	4	- แนะนำหลักการออกแบบกราฟิก (สี ตัวอักษร องค์ประกอบภาพ) - ปฏิบัติ: ออกแบบอินโฟกราฟิกประชาสัมพันธ์	Canva / Adobe Express / ใบงาน	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การใช้เทคโนโลยี AI และเครื่องมือดิจิทัลช่วยผลิตสื่อ	4	- ทดลองใช้ AI Tools เช่น ChatGPT, DALL·E, Runway ML - ปฏิบัติ: สร้างคอนเทนต์อัตโนมัติหรือภาพประกอบสื่อ	คอมพิวเตอร์ / อินเทอร์เน็ต / เครื่องมือ AI	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ
การเผยแพร่สื่อและการวัดผล การประเมินคุณภาพและจริยธรรมของสื่อดิจิทัล	8	- สอนหลักการวัดผล Engagement, Reach, CTR	สไลด์ / Dashboard ตัวอย่าง / ใบงานวิเคราะห์ข้อมูล	- แบบฝึกหัด และใบงาน	ดร.ศุภมาส ผกาภาศ

เนื้อหาการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล	ผู้สอน
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกใช้ Facebook Insights / YouTube Studio วิเคราะห์ผล</li> <li>- อภิปราย “สื่อสร้างสรรค์ vs สื่อบิดเบือน”</li> <li>- วิเคราะห์กรณีศึกษาจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล</li> </ul>	วิดีโอกรณีศึกษา / แบบฟอร์มประเมิน / สไลด์		
รวม	60	ชั่วโมง			

## 6. คำอธิบายหลักสูตร

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการพัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะด้านการบริหารจัดการธุรกิจในยุคดิจิทัล ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อและเนื้อหาดิจิทัล เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับธุรกิจและองค์กรในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

ผู้เรียนจะได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการบริหารธุรกิจ เช่น การตลาดดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจ (Business Analytics) ระบบอีคอมเมิร์ซ การจัดการนวัตกรรมและสตาร์ทอัพ รวมถึงเรียนรู้การสร้างสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ (Creative Media) เช่น การออกแบบเนื้อหา การผลิตวิดีโอ การสร้างแบรนด์ออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสื่อสารและการตลาด

หลักสูตรมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Project-Based Learning) การบูรณาการองค์ความรู้ทางธุรกิจกับเทคโนโลยีและศิลปะการสื่อสาร เพื่อให้บัณฑิตสามารถออกแบบและดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้จริง มีจรรยาบรรณทางวิชาชีพ พร้อมเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล นักสร้างสรรค์สื่อ และนักธุรกิจรุ่นใหม่ พร้อมทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนปฏิบัติตามระเบียบ ข้อบังคับ จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพทางด้านดิจิทัล และทางบริหารธุรกิจที่ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 7. ผู้สอนหรือวิทยากร

ที่	ชื่อ - สกุล ผู้สอนหรือวิทยากร	สังกัด
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยรัตน์ ชันแก้ว	วิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันชัย เฟ็งวัน	วิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
3	อาจารย์ดร.เอกรัฐ ปัญญาเทพ	วิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
4	อาจารย์ ดร.ศุภมาส ผกาภาส	วิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

## 8. รูปแบบการจัดการศึกษาเรียนรู้ (ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง )

- แบบเข้าชั้นเรียน (Onsite)
- แบบออนไลน์ (Online)
- แบบผสมผสาน (Hybrid)
- ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง

## 9. รูปแบบกระบวนการศึกษาเรียนรู้

- 9.1 การบรรยาย (Lecture)
- 9.2 การระดมสมอง (Brainstorming)
- 9.3 การอภิปราย (Discussion Method)
- 9.4 การชมคลิปวิดีโอการบรรยายและการสาธิต
- 9.5 การฝึกปฏิบัติ
- 9.6 การเรียนรู้ผ่านโครงงาน/กรณีศึกษา (Project-based Learning)

## 10. สื่อการเรียนรู้

- 10.1 เอกสารประกอบการบรรยาย
- 10.2 Power Point
- 10.3 สื่อ Online
- 10.4 สื่อมัลติมีเดีย
- 10.5 ใบงาน
- 10.6 แบบฝึกหัดและแบบทดสอบท้ายบท
- 10.7 กรณีศึกษา (Case Study)
- 10.8 หนังสืออ้างอิงและบทความวิชาการ

## 11. การประเมินผลตลอดหลักสูตร (Course Evaluation)

### 11.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Program Learning Outcomes: PLOs)

PLO2 ใช้ภาษา เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัล ตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม(S3: Precision)

PLO4 ปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับ และจริยธรรมทางบริหารธุรกิจได้ (A2: Respond)

PLO5 ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีจิตอาสาและมีความรับผิดชอบต่อองค์กร (A2: Respond)

PLO6 ประยุกต์ใช้หลักการจัดการดิจิทัลในการจัดการธุรกิจได้อย่างเหมาะสม (K3: Apply)

PLO8 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อตอบธุรกิจของกลุ่มธุรกิจดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (S4: Articulation)

### 11.2 เกณฑ์การประเมินผล

การประเมินผลการศึกษาเรียนรู้ให้เป็นไปตาม กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2565 และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ว่าด้วยการดำเนินงานคลังหน่วยกิต พ.ศ. 2566 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 โดยใช้สัญลักษณ์และความหมาย ดังต่อไปนี้ดังนี้

ตัวอักษร	ความหมาย
PD (Pass Distinction)	ผ่านดีเยี่ยม
P (Pass)	ผ่าน
F (Fail)	ไม่ผ่าน

## 12. เกณฑ์การจบหลักสูตร

- 12.1 ผู้เรียนต้องเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดในแต่ละรายวิชา
- 12.2 ต้องมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำในแต่ละรายวิชา คือ ระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า 60 คะแนน หรือระดับคะแนนตัวอักษร “ผ่าน (P)”
- 12.3 ต้องส่งงาน ใบงาน หรือโครงการครบถ้วนตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

- 12.4 ต้องมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามจรรยาบรรณของผู้เรียนอย่างเคร่งครัด
- 12.5 เมื่อผ่านเกณฑ์ทุกวิชาในหลักสูตร จะได้รับ เกียรติบัตรแสดงผลการเรียนรู้ (Certificate of Completion) หรือ หน่วยกิตสะสม ตามที่หลักสูตรกำหนด

### 13. สิ่งที่ได้รับเมื่อจบหลักสูตร

- 13.1 ผู้เรียนที่ผ่านการเรียนรู้ครบตามจำนวนชั่วโมง และผ่านการประเมินผลตามเกณฑ์ที่หลักสูตรกำหนด จะได้รับ “เกียรติบัตร” รับรองการจบหลักสูตร
- 13.2 สามารถนำเกียรติบัตรดังกล่าวไปใช้ เทียบโอนหน่วยกิต ในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
- 13.3 ได้รับความรู้และทักษะสื่อดิจิทัล การจัดการธุรกิจ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานจริง

### 14. การนับหน่วยกิต

ผู้เรียนที่ผ่านการศึกษารับรู้ตามจำนวนชั่วโมง และผ่านการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนด หากประสงค์จะเทียบโอนผลการเรียนเข้าสู่การศึกษาภาคปกติ สามารถนำผลลัพธ์การเรียนรู้มาเทียบรายวิชากับหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ซึ่งเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ว่าด้วยการดำเนินงานคลังหน่วยกิต พ.ศ. 2566 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ว่าด้วยการโอนผลการเรียน และการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2568 ดังนี้

14.1	3603305	โปรแกรมวิชาการระบบการประมวลผลแบบคลาวด์สำหรับธุรกิจ	3(2-2-5)
14.2	3642001	AI สำหรับงานบริหารธุรกิจ	3(2-2-5)
14.3	3643104	การสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ	3(2-2-5)
14.4	3642201	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจดิจิทัลและสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
14.5	3641201	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
14.6	3642102	การสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)

15. การเทียบโอนเนื้อหาเกี่ยวกับรายวิชาในหลักสูตรบริหารธุรกิจ วิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล / วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

รายวิชาที่ต้องการเทียบโอนในหลักสูตรบริหารธุรกิจ วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์					รายวิชาที่จัดการเรียนการสอนร่วมกันเพื่อจัดเก็บในคลังหน่วยกิต (Credit Bank) (สถานศึกษาระดับมัธยมปลาย และระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.))		
ลำดับ	รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	นก	กลุ่มวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อรายวิชา	นก
1	3603305	โปรแกรมวิชาระบบ การประมวลผลแบบ คลาวด์สำหรับธุรกิจ	3	เอกเลือก	ว312033	โปรแกรมสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์	2
2	3642001	AI สำหรับงาน บริหารธุรกิจ	3	แกน	ว30299	เทคโนโลยี AI	2
3	3642201	การสร้างเว็บไซต์ สำหรับงานธุรกิจ	3	เอก	ว32274	การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน	2
4	3641201	กฎหมายและจริยธรรม ทางธุรกิจดิจิทัลและสื่อ ดิจิทัล	3	เอกเลือก	ว30295	กฎหมายเทคโนโลยีดิจิทัล	2
5	3641201	ระบบปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์และ เครือข่ายคอมพิวเตอร์	3	เอกเลือก	ว33272	เทคโนโลยีดิจิทัลและการบำรุงรักษา	2
6	3642102	การสร้างเนื้อหาและ ผลิตสื่อดิจิทัล	3	เอก	ว3.291	คอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อดิจิทัล	2

หมายเหตุ : ในกรณีที่ผู้เรียน ได้เรียนผ่านรายวิชาของโรงเรียนบางรายวิชามาก่อนแล้ว ผลการเรียนในรายวิชาที่เรียนมาแล้ว  
ต้องไม่ต่ำกว่า 2.00

## 16. ผู้ประสานงานประจำหลักสูตร

ชื่อ – สกุล : อาจารย์ ดร.ศุภมาส ผกาภาศ

ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำวิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

หมายเลขโทรศัพท์ : 065-245-9522

E-mail : [Suphamart\\_p@kpru.ac.th](mailto:Suphamart_p@kpru.ac.th)

ลงชื่อ

(อาจารย์ ดร.ศุภมาส ผกาภาศ)

ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเรก พันเขียว)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและงานวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันสนันท์ ศิริรัตน์)

ผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

แผนการเรียน  
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

**ตารางเปรียบเทียบคำอธิบายรายวิชา**  
**หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์**

สถานศึกษาระดับมัธยมปลาย และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)			หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์	
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบาย รายวิชา (เดิม)	คำอธิบายรายวิชา (เพิ่มเติม)	รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบายรายวิชา
ว312033	โปรแกรมสำนักงาน อิเล็กทรอนิกส์	<p><u>คำอธิบาย</u>  ศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรมสำนักงานเบื้องต้น (Microsoft office) การสร้างเอกสาร รายงาน ตาราง นำเสนอ ผลงานผ่านทางข้อความและรูปภาพ ศึกษาความรู้พื้นฐานในการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word) รวมทั้งโปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel) ในการสร้างแผ่นงาน ตารางนำเสนอแผนภูมิและใช้สูตร หรือฟังก์ชัน ในการคำนวณ เพื่อใช้ในการทำงานต่าง ๆ สามารถสร้างงานนำเสนออย่างมีคุณภาพ ออกแบบงานนำเสนอให้มีความน่าสนใจ ด้วยโปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint) และสามารถนำความรู้และทักษะมาสร้างชิ้นงานด้วยความรับผิดชอบ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เลือกใช้ซอฟต์แวร์เพื่อนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการที่เหมาะสม ปฏิบัติการสร้างงานเอกสาร การสร้างงานนำเสนอ การสร้างโปรแกรมตารางคำนวณ นำความรู้และทักษะมาสร้างชิ้นงานด้วยความรับผิดชอบ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เลือกใช้ซอฟต์แวร์เพื่อนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการที่เหมาะสมอย่างมีคุณภาพ โดยใช้เครื่องมือที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี ใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้นในการสร้าง จัดเก็บ และเรียกใช้ไฟล์ตาม</p>	3603305	<p>โปรแกรมวิชาการระบบการประมวลผลแบบคลาวด์สำหรับธุรกิจ  <u>คำอธิบาย</u>  แนวคิดและหลักการของระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Cloud Computing) รูปแบบ การให้บริการ ได้แก่ ซอฟต์แวร์ (SaaS), แพลตฟอร์ม (PaaS) และโครงสร้างพื้นฐาน (IaaS) รวมถึง การใช้งานบริการคลาวด์เพื่อสนับสนุนการทำงานในองค์กร เช่น การประชุมออนไลน์ การจัดเก็บและ ใช้ไฟล์ร่วมกัน การทำงานเอกสารร่วมกันแบบเรียลไทม์ การสร้างเว็บไซต์ส่วนบุคคล และการประยุกต์ใช้คลาวด์ในงานธุรกิจดิจิทัล</p>

สถานศึกษาระดับมัธยมปลาย และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)			หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์	
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบาย รายวิชา (เดิม)	คำอธิบายรายวิชา (เพิ่มเติม)	รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบายรายวิชา
		วัตถุประสงค์ การดูแลรักษาอุปกรณ์การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม ถูกต้องตามหลักจริยธรรม มีจิตสำนึก และมีความรับผิดชอบ		
ว30299	เทคโนโลยี AI	<p><u>คำอธิบาย</u> ศึกษาความหมาย ประวัติ ความสำคัญ และประเภทของปัญญาประดิษฐ์ แนวโน้มการพัฒนาการใช้งาน และผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ หลักการพื้นฐานและขั้นตอนการสร้างแบบจำลองการเรียนรู้ของเครื่อง โครงสร้างและหลักการทำงานของโครงข่ายประสาทเทียม การประมวลผลภาษาธรรมชาติ การประมวลผลภาพโดยใช้คอมพิวเตอร์ การใช้เครื่องมือสำเร็จรูปในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ และการเขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นด้วยภาษา Python</p> <p>ปฏิบัติการสร้างแบบจำลองการเรียนรู้ของเครื่องและโครงข่ายประสาทเทียมอย่างง่าย โดยใช้เครื่องมือที่เหมาะสมและถูกต้องตามหลักจริยธรรม ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการประมวลผลภาษาธรรมชาติและประมวลผลภาพด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านการใช้งานเครื่องมือสำเร็จรูปและการเขียนโปรแกรม</p> <p>เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการขั้นตอนพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ สามารถ</p>	3642001	<p>AI สำหรับงานบริหารธุรกิจ</p> <p><u>คำอธิบาย</u> หลักการทำงานของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) การประยุกต์ใช้ AI ในธุรกิจและ การตลาดยุคดิจิทัล เช่น การสร้างเนื้อหาอัตโนมัติ การวิเคราะห์แนวโน้มและพฤติกรรมผู้บริโภค หลักการเขียน Prompt เพื่อสื่อสารกับโปรแกรมสนทนาอัตโนมัติ (Chatbot) คุณธรรมและจริยธรรม ในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ และกรณีศึกษาตัวอย่างการใช้ AI ในภาคธุรกิจจริง</p>

สถานศึกษาระดับมัธยมปลาย และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)			หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์	
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบาย รายวิชา (เดิม)	คำอธิบายรายวิชา (เพิ่มเติม)	รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบายรายวิชา
		ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการแก้ปัญหาและสามารถ สร้างสรรค์ผลงานปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นได้อย่างถูกต้องตาม หลักจริยธรรม มีจิตสำนึก และมีความรับผิดชอบ		
ว32274	การพัฒนาเว็บ แอปพลิเคชัน	<u>คำอธิบาย</u> อธิบายความรู้เบื้องต้นในการเขียนเว็บแอปพลิเคชัน การเขียน โปรแกรม HTML การสร้างฟอร์ม การสร้างฐานข้อมูล การเขียน โปรแกรม Session การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา PHP การ เขียนโปรแกรมติดต่อฐานข้อมูล การสร้างโปรแกรมประยุกต์ใช้ งาน การอัปโหลด และเผยแพร่ผลงาน ปฏิบัติการเขียนเว็บ แอปพลิเคชัน การเขียนโปรแกรม HTML การสร้างฟอร์ม การ สร้างฐานข้อมูล การเขียนโปรแกรม Session การเขียน โปรแกรมด้วยภาษา PHP การเขียนโปรแกรมติดต่อฐานข้อมูล การสร้างโปรแกรมประยุกต์ใช้งาน การอัปโหลดและเผยแพร่ ผลงาน โดยใช้กระบวนการทำงาน กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเว็บ แอปพลิเคชัน เผยแพร่อย่างมีจิตสำนึก และความรับผิดชอบ	3643104	การสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ <u>คำอธิบาย</u> หลักการทำงานของเว็บ ขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ เครื่องมือ และการ สร้างสภาพแวดล้อมในการสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ ภาษา หลักในการสร้างเว็บไซต์และการ จัดรูปแบบเว็บไซต์ ภาษาประมวลผลที่ใช้ ในเว็บไซต์ที่ทำงานในฝั่งลูกข่ายและฝั่งแม่ข่าย การสร้างเว็บไซต์ที่สามารถ จัดการข้อมูลระหว่างผู้ใช้กับฐานข้อมูล การใช้เว็บเฟรมเวิร์คเพื่อช่วยในการ สร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ การนำปัญญาประดิษฐ์ช่วยในการสร้าง เว็บไซต์ ข้อคำนึงด้านความปลอดภัย ของเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ

สถานศึกษาระดับมัธยมปลาย และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)			หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์	
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบาย รายวิชา (เดิม)	คำอธิบายรายวิชา (เพิ่มเติม)	รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบายรายวิชา
ว30295	กฎหมายเทคโนโลยีดิจิทัล	<u>คำอธิบาย</u> ศึกษาพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กฎหมายคุ้มครองความเป็นส่วนตัว เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ทรัพย์สินทางปัญญา อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต มารยาท จริยธรรม จรรยาบรรณ ในการประกอบอาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล การเป็นพลเมืองดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ ปฏิบัติการวิเคราะห์กรณีศึกษาเกี่ยวกับกฎหมาย การกระทำความผิดทางอาชญากรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล และอินเทอร์เน็ต เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กฎหมายคุ้มครองความเป็นส่วนตัว เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ทรัพย์สินทางปัญญา อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต มารยาท จริยธรรม จรรยาบรรณ ในการประกอบอาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล การเป็นพลเมืองดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ	3642201	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจดิจิทัลและสื่อดิจิทัล <u>คำอธิบาย</u> หลักการพื้นฐานของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล เช่น กฎหมายข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA), ลิขสิทธิ์ กฎหมาย ลิขสิทธิ์ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ รวมถึงหลักจริยธรรมวิชาชีพ ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักธุรกิจ และผู้ผลิตสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ การเคารพสิทธิและความเป็นส่วนตัวของผู้บริโภค วิเคราะห์ กรณีศึกษาเชิงจริยธรรมในโลกดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อ
ว33272	เทคโนโลยีดิจิทัลและการบำรุงรักษา	<u>คำอธิบาย</u> ศึกษาเกี่ยวกับหลักการการทำงานของอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล อุปกรณ์ต่อพ่วง ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ ติดตั้งโปรแกรมตามลักษณะงาน การบำรุงรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ตรวจสอบ กำจัดไวรัสด้วยโปรแกรมมัลแวร์ป้องกัน ส้ารองและป้องกันความเสียหายของข้อมูล การกู้คืนข้อมูล ปฏิบัติการติดตั้ง	3641201	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ <u>คำอธิบาย</u> หลักการงานโครงสร้าง และส่วนประกอบที่สำคัญของระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ รวมถึงหน้าที่หลักในการจัดการทรัพยากรของระบบ หลักการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ความสำคัญ ประเภท และรูปแบบของระบบเครือข่าย อุปกรณ์ระบบเครือข่าย มาตรฐานด้านเครือข่าย คอมพิวเตอร์ การ

สถานศึกษาระดับมัธยมปลาย และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)			หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์	
รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบาย รายวิชา (เดิม)	คำอธิบายรายวิชา (เพิ่มเติม)	รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา/คำอธิบายรายวิชา
		เทคโนโลยีดิจิทัล โปรแกรมตามลักษณะงาน โปรแกรม อรรถประโยชน์ ตรวจสอบ กำจัดไวรัสด้วยโปรแกรม อรรถประโยชน์ สำรองและป้องกันความเสียหายของข้อมูล การ กู้คืนข้อมูล เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงาน อุปกรณ์ต่อพ่วง การบำรุงรักษาเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจิตสำนึก และความรับผิดชอบ		รับ-ส่งข้อมูลบนเครือข่ายโปรโตคอล การใช้บริการบนอินเทอร์เน็ต การ บำรุงรักษา ระบบเครือข่าย ระเบียบข้อบังคับด้านความปลอดภัย รวมถึง แนวโน้มและเทคโนโลยีเครือข่ายในปัจจุบัน
ว3.291	คอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อ ดิจิทัล	<u>คำอธิบาย</u> ศึกษาองค์ประกอบ หลักการของภาพกราฟิก การสร้าง แก๊ซ ตบแต่งภาพกราฟิก การแบ่งประเภท และวิธีการจัด องค์ประกอบศิลป์ของสื่อดิจิทัลที่มีเผยแพร่ในปัจจุบันด้วย โปรแกรมสำเร็จรูปกราฟิก ปฏิบัติการสร้าง แก๊ซ ตบแต่ง ภาพกราฟิก และออกแบบสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป กราฟิก เพื่อให้มีความรู้ มีความเข้าใจ และมีทักษะในการเลือกใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับลักษณะงาน การผลิตสื่อ ดิจิทัลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างมีจิตสำนึก และความ รับผิดชอบ	3642102	การสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อดิจิทัล ศึกษาหลักการและกระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหาและการผลิตสื่อดิจิทัล ความหมาย ลักษณะ และองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์ความ ต้องการและกลุ่มเป้าหมายของผู้ใช้ การวางแผนเนื้อหา การออกแบบและ ขั้นตอนการผลิตสื่อในรูปแบบสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การเล่าเรื่อง (Storytelling) การสื่อสารบนแพลตฟอร์มดิจิทัล การถ่ายภาพและวิดีโอเพื่อ การสื่อสารด้วยเทคนิคสร้างสรรค์ การรายงานและประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการผลิตสื่อ

**แผนการศึกษาตลอดหลักสูตร**  
**หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต วิชาเอกธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์**

คลังหน่วยกิต (Credit Bank)			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)	กลุ่มวิชา
3603305	โปรแกรมวิชาการระบบการประมวลผลแบบคลาวด์สำหรับธุรกิจ	3(2-2-5)	เอกเลือก
3642001	AI สำหรับงานบริหารธุรกิจ	3(2-2-5)	แกนบริหาร
3643104	การสร้างเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ	3(2-2-5)	เอกเลือก
3642201	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจดิจิทัลและสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	เอกเลือก
3641201	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	เอกเลือก
3642102	การสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	เอกบังคับ
<b>หน่วยกิตรวมทั้งหมด</b>		<b>18</b>	

**ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1**

หมวด/กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
แกน	3551002	หลักการตลาด	3(3-0-6)
แกน	3651001	หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ	3(2-2-5)
แกน	3551003	การจัดการองค์กรและการบริหารงานคุณภาพ	3(3-0-6)
แกน	3551001	หลักการบัญชีและการเงินเบื้องต้นทางธุรกิจ	3(3-0-6)
เอกบังคับ	3641102	หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
เอกบังคับ	3641101	ธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์	3(2-2-5)
<b>รวม</b>			<b>18</b>

**ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2**

หมวด/กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
แกน	3641001	ความรู้เบื้องต้นทางธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
แกน	3662001	ภาษาอังกฤษเพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางธุรกิจ	3(3-0-6)
แกน	3652001	การเป็นผู้ประกอบการในเขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษ	1(1-2-2)
เอกบังคับ	3642101	ระบบฐานข้อมูลดิจิทัล	3(2-2-5)
วิชาเลือกเสรี	xxxxxxx	วิชาเลือกเสรี (1)	3(x-x-x)
วิชาโท	xxxxxxx	วิชาโท (1)	3(x-x-x)
วิชาโท	xxxxxxx	วิชาโท (2)	3(x-x-x)
<b>รวม</b>			<b>19</b>

## ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

หมวด/กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
แกน	3553001	กฎหมายธุรกิจและภาษีอากร	3(3-0-6)
เอกบังคับ	3643101	การวิเคราะห์และออกแบบระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
เอกบังคับ	3643102	การออกแบบกราฟิกดิจิทัล	3(2-2-5)
เอกบังคับ	3643103	การผลิตสื่อวิดีโอและมัลติมีเดียดิจิทัล	3(3-0-6)
เอกเลือก	xxxxxxx	วิชาเอกเลือก (1)	3(2-2-5)
วิชาโท	xxxxxxx	วิชาโท (3)	3(x-x-x-)
วิชาโท	xxxxxxx	วิชาโท (4)	3(x-x-x)
<b>รวม</b>			<b>21</b>

## ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

หมวด/กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
แกน	3653001	สถิติธุรกิจ	3(2-2-5)
เอกบังคับ	3643105	ธุรกิจอัจฉริยะ	3(2-2-5)
เอกบังคับ	3644101	การวิจัยทางธุรกิจดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์	3(2-2-5)
วิชาเลือกเสรี	xxxxxxx	วิชาเลือกเสรี (2)	3(x-x-x)
วิชาโท	xxxxxxx	วิชาโท 5	3(x-x-x)
ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ หรือ สหกิจ ศึกษา	3554801	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางธุรกิจ หรือ	2(90)
	3554901	การเตรียมสหกิจศึกษา	1(45)
<b>รวม</b>			<b>17/16</b>

## ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

หมวด/กลุ่มวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ หรือ สหกิจ ศึกษา	3554802	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางธุรกิจ หรือ	5(450)
	3554902	สหกิจศึกษา	6(540)
<b>รวม</b>			<b>5/6</b>

## แผนการเรียนรายวิชาหมวดศึกษาทั่วไป GE 24 หน่วยกิต

รายวิชาหมวดศึกษาทั่วไปในแผนการเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ม.4, ม.5, ม.6 หรือ ปวช.1, ปวช.2, ปวช.3 มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการศึกษาด้วยตนเองผ่านระบบการเรียนออนไลน์บนแพลตฟอร์ม KPRU MOOC (KPRU Massive Open Online Course) โดยมีแผนการเรียน ดังนี้

### ระดับมัธยมศึกษา ม.4, หรือ ปวช.1,

มัธยมศึกษา ม.4, หรือ ปวช.1,		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
	<b>1.1 กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</b>	<b>ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</b>
	<b>วิชาบังคับ</b> ( 3 หน่วยกิต)	
9001101	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	3(3-0-6)
	<b>วิชาเลือก</b> (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)	
9001xxx	-	3(3-0-6)
	<b>1.2 กลุ่มวิชาความเป็นพลเมืองและพลโลก</b>	<b>ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</b>
	<b>วิชาบังคับ</b> (3 หน่วยกิต)	
9001201	พลเมืองไทยในสังคมพลวัต	3(3-0-6)
<b>รวมหน่วยกิตทั้งหมด</b>		<b>9</b>

### ระดับมัธยมศึกษา ม.5, หรือ ปวช.2,

มัธยมศึกษา ม.5, หรือ ปวช.2,		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
	<b>1.2 กลุ่มวิชาความเป็นพลเมืองและพลโลก</b>	<b>ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</b>
	<b>วิชาเลือก</b> (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)	
9001xxx	-	3(3-0-6)
	<b>1.3 กลุ่มวิชาเทคโนโลยี</b>	<b>ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</b>
	<b>วิชาบังคับ</b> ( 3 หน่วยกิต)	
9001301	ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ	3(2-2-5)
	<b>วิชาเลือก</b> (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)	
9001xxx	-	3(3-0-6)
	<b>1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และสุขภาพ</b>	<b>ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</b>
	<b>วิชาบังคับ</b> ( 3 หน่วยกิต)	
9001401	วิทยาศาสตร์กับชีวิต	3(3-0-6)
<b>รวมหน่วยกิตทั้งหมด</b>		<b>12</b>

### ระดับมัธยมศึกษา ม.6 หรือ ปวช.3

<b>ระดับมัธยมศึกษา ม.6 หรือ ปวช.3</b>
---------------------------------------