



แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. ๒๕๖๗
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ
กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชยกรรมอิเล็กทรอนิกส์
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๑๐๐๑ ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
(Fundamental of Digital Business)

โดย

นางสาวจรรุวรรณ ถึงเสียบญวน

สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน

อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้วิชา “พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล” รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๑๐๐๑ จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน วิชาระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช ๒๕๖๗ ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยจัดการเรียนการสอนทั้งหมด ๑๘ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๔ ชั่วโมง เนื้อหาภายในแบ่งออกเป็น ๙ หน่วย ประกอบด้วย ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจดิจิทัลโมบาย ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจดิจิทัล กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล

ผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้เน้นการบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓R๔C) ของผู้เรียน และหวังว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี หากครูผู้สอนนำแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีข้อเสนอแนะประการใดขอได้โปรดแจ้งผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วย จักเป็นพระคุณอย่างยิ่ง

นางสาวจรรวณ ถึงเสียบญวน

ผู้จัดทำ

สารบัญ

หน้า

คำนำ	
สารบัญ	
ลักษณะรายวิชา	1
มาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี)	3
หน่วยการเรียนรู้	8
การวางแผนการจัดการเรียนรู้	9
หน่วยที่ 1 ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	
แผนการจัดการเรียนรู้	10
ใบความรู้	14
หน่วยที่ 2 โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	
แผนการจัดการเรียนรู้	31
ใบความรู้	35
หน่วยที่ 3 นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	
แผนการจัดการเรียนรู้	51
ใบความรู้	55
หน่วยที่ 4 ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	
แผนการจัดการเรียนรู้	67
ใบความรู้	x
หน่วยที่ 5 สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
หน่วยที่ 6 ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
หน่วยที่ 7 ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
หน่วยที่ 8 กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจดิจิทัล	
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x

หน่วยที่ 9 กรณีศึกษารกิจดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้
ใบความรู้

x

x

x

บรรณานุกรม

x

ภาคผนวก

x



ลักษณะรายวิชา
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๗
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
รหัส ๒๑๙๑๐-๑๐๐๑ ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล (Fundamental of Digital Business)
ทฤษฎี ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ ๓ ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน ๒ หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล และโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล ช่องทางการให้บริการ ธุรกิจดิจิทัล ความปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล อาชีพออนไลน์และกรณีศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

๑. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล
๒. มีทักษะในการวิเคราะห์ กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
๓. มีความสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัล (Digital Business Model)
๔. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบและถูกต้อง

สมรรถนะรายวิชา

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล
๒. วิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล
๓. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำโมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัล (Digital Business Model) ตาม

หลักการพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล และโครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล ช่องทางการให้บริการ ธุรกิจดิจิทัล ความปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล อาชีพออนไลน์ การประยุกต์ใช้เครื่องมือทางธุรกิจ เพื่อวิเคราะห์ธุรกิจใหม่ ในยุคดิจิทัล (โมเดลธุรกิจในยุคดิจิทัล (Digital Business Model) ตามหลักการ พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล และกรณีศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
๑	ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	๒	๔	๖
๒	โครงสร้างพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล	๒	๔	๖
๓	นวัตกรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล	๒	๔	๖
๔	ระบบการทำธุรกรรมในธุรกิจดิจิทัล	๒	๔	๖
๕	สื่อสังคมออนไลน์กับธุรกิจดิจิทัล	๒	๔	๖
๖	ธุรกิจดิจิทัลโมบาย	๒	๔	๖
๗	ความมั่นคงปลอดภัยในการทำธุรกรรมดิจิทัล	๒	๔	๖
๘	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจดิจิทัล	๒	๔	๖
๙	กรณีศึกษาธุรกิจดิจิทัล	๒	๔	๖
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	๑๘	๓๖	๕๔
รวม		๑๘	๓๖	๕๔

การประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา : หลักสูตร ปวช. สัปดาห์ที่ ๑๘, หลักสูตร ปวส. สัปดาห์ที่ ๑๕

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ... 1
	รหัส 21910-1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล (1-2-2)	สอนครั้งที่ 1-2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 อธิบายเทคโนโลยีที่สนับสนุนธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 อธิบายการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล
- 3.4 อธิบายดิจิทัลทรานส์ฟอร์มเมชัน
- 3.5 เตรียมวัสดุอุปกรณ์เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน
- 3.6 แสดงพฤติกรรมที่มีเจตคติที่ดี ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียดรอบคอบ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ได้
- 4.2 มีทักษะของระบบคอมพิวเตอร์
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
- 4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

5. สารการเรียนรู้

- 5.1 บอกความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- 5.2 อธิบายองค์ประกอบของเครื่องคอมพิวเตอร์
- 5.3 ศึกษาโครงสร้างของคอมพิวเตอร์

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

- 6.1.1 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

6.2 การเรียนรู้

- 6.2.1 นักเรียนร่วมกันตอบคำถามในชั้นเรียน

6.2.2 ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติม พร้อมชี้แจงรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับ ความรู้เบื้องต้นในเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

6.2.3 ทบทวนเนื้อหาโดยการทำแบบฝึกหัดท้ายบท

6.2.4 ครูมอบหมายงานให้หาข้อมูลเพิ่มเติม

6.3 การสรุป

6.3.1 สรุปทบทวนส่วนที่เป็นสาระสำคัญ

6.4 การวัดและประเมินผล

6.4.1 แบบประเมินผลการปฏิบัติงานและแบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1. Power Point เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. เอกสารรับรองจากการทดสอบความรู้

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. แบบบันทึกความคิดเห็นของครูผู้สอน

2. แบบรับรองการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ

3. แบบบันทึกรายการจากการสังเกตจากการปฏิบัติงาน

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. วางแผนและเตรียมความพร้อมในการใช้องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

2. สรุปผลการวางแผนช่องทางในการใช้องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

9.2 วิธีการประเมิน

1. พิจารณาหลักฐานความรู้

2. พิจารณาหลักฐานการปฏิบัติงาน

9.3 เครื่องมือประเมิน

1. แบบทดสอบก่อนเรียน

2. ใบความรู้ที่ 1

3. แบบประเมินแฟ้มสะสมผลงาน

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

10.2 ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....



	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ... 1
	รหัส 21910-1001 ชื่อวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล (1-2-2)	สอนครั้งที่ 1-2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัล		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจความรู้พื้นฐานทางธุรกิจดิจิทัลตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของธุรกิจดิจิทัล
- 3.2 อธิบายเทคโนโลยีที่สนับสนุนธุรกิจดิจิทัล
- 3.3 อธิบายการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล
- 3.4 อธิบายดิจิทัลทรานส์ฟอร์มเมชัน
- 3.5 เตรียมวัสดุอุปกรณ์เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน
- 3.6 แสดงพฤติกรรมที่มีเจตคติที่ดี ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียดรอบคอบ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ได้
- 4.2 มีทักษะของระบบคอมพิวเตอร์
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
- 4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

๕. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

๕.๑ ความหมายของธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)

ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business) คือการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาพัฒนาธุรกิจที่ทำอยู่ การสร้างสรรค์ของธุรกิจใหม่ที่ออกแบบโดยการทำให้อาชีพของโลกดิจิทัลและโลกทางกายภาพเข้าด้วยกัน เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลและการทำงานของคนที่ทำให้เกิดสินค้าและบริการรูปแบบใหม่ เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้ทั้งผู้ประกอบการและผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการต่าง ๆ จุดประสงค์หลักคือการหาทางเพิ่มยอดขายให้กับธุรกิจนั่นเอง เช่น การนำแอปพลิเคชัน (Application) มาช่วยในการเข้าถึงผู้บริโภคยุคใหม่ที่ชอบใช้สมาร์ทโฟน (Smart Phone) การสร้างช่องทางขายผ่านสื่อสังคม (Social media) ต่าง ๆ และการทำโฆษณา รวมไปถึงการสั่งซื้อและจัดส่งสินค้าในแบบออนไลน์ เป็นต้น

๕.๒ เทคโนโลยีที่สนับสนุนธุรกิจดิจิทัล

แพลตฟอร์มดิจิทัล หมายถึง โครงสร้างพื้นฐาน หรือ แหล่งรวบรวมสินค้า บริการ เครื่องมือ และข้อมูลดิจิทัลเพื่อใช้ในการสร้างสินค้าหรือบริการใหม่ในทางธุรกิจ เป็นสิ่งที่ช่วยสร้างผลกระทบเครือข่าย (Network effects) คือยังมีคนใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลจำนวนมาก จะส่งผลให้เกิดต้นทุนต่อผู้ใช้งานลดลง และประโยชน์ต่อผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น

เทคโนโลยีแพลตฟอร์ม (Technology Platform) ได้แก่

๑. สื่อสังคม (Social Media) หรือเทคโนโลยีสื่อสังคม (Social technology) คือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) เป็นต้น

๒. โมบาย (Mobile) คือ อุปกรณ์สื่อสารไร้สายที่เคลื่อนที่ได้ เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) แท็บเล็ต (Tablet) หรืออุปกรณ์ที่มีความสามารถในการติดต่อสื่อสารแบบเคลื่อนที่ได้ (Mobility) การใช้โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile application)

๓. การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) คือ การใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากในเชิงลึก

๔. การประมวลผลกลุ่มเมฆ (Cloud Computing) หรือ คลาวด์ (Cloud) คือบริการที่ครอบคลุมถึงการให้ใช้กำลังประมวลผล หน่วยจัดเก็บข้อมูล และระบบออนไลน์ต่าง ๆ จากผู้ให้บริการ เพื่อลดความยุ่งยากในการติดตั้ง ดูแลระบบ ช่วยประหยัดเวลา และลดต้นทุนในการสร้างระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายเอง

๕. อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things : IoT) คือสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย สรรพสิ่งที่สามารถสื่อสารและเชื่อมต่อกันได้ ผ่านโปรโตคอลการสื่อสารทั้งแบบใช้สายและไร้สาย โดยสรรพสิ่งต่าง ๆ มีวิธีการระบุตัวตนได้ รับรู้บริบทของสภาพแวดล้อมได้ และมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบและทำงานร่วมกันได้

- เช่น เซ็นเซอร์ภายในบ้าน ตรวจจับการเคลื่อนไหวของผู้อยู่อาศัย อาศัย และส่งสัญญาณไปสั่งเปิด/ปิด สวิตช์ไฟตามห้องต่าง ๆ ที่มีคนหรือไม่มีคนอยู่

- เทคโนโลยีที่ช่วยให้สรรพสิ่งรับรู้ข้อมูลในบริบทที่เกี่ยวข้อง เช่น เซ็นเซอร์ ระบบสมองกลฝังตัว

๕.๓ การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

สภาพยุคเศรษฐกิจที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวนำ (Digital Economy) ในการสร้าง การเติบโตทางธุรกิจ มีลักษณะเด่นอยู่ ๓ ประการ คือ

1. การใช้ทรัพยากรเมื่อต้องการ (Resource on Demand) ภายใต้เศรษฐกิจแบ่งปัน (Sharing Economy) ซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจากกำลังการผลิตที่เหลือของทรัพยากรหรือสินทรัพย์ที่มีอยู่

2. การใช้ศักยภาพของบุคลากรเมื่อต้องการ (Talent on Demand) ในรูปแบบของแรงงานอิสระ (Freelance Workforce) คำว่า “Freelance” หรือ “Freelancer” คือผู้มีอาชีพอิสระไม่ขึ้นตรงต่อหน่วยงานองค์กรใด ๆ Freelance จะต้องจัดตารางเวลาการทำงานของตนเองและรับเงินจากผู้ว่าจ้าง ซึ่งตกลงตามความพึงพอใจของทั้งสองฝ่าย

3. การแสวงหาความรู้และข้อมูลที่จำเป็นเมื่อต้องการ (Intelligence on Demand) ผ่านทาง Crowds และ Cloud โดยการกระจายปัญหาไปยังชุมชนออนไลน์ หรือในโลกไซเบอร์ เพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการในการแก้ปัญหาทางธุรกิจ เรียกว่า Crowdsourcing ส่วนระบบ Cloud คือ แอปพลิเคชันที่ช่วยเก็บข้อมูล ตรวจสอบข้อมูลที่ต้องการด้วยรูปแบบ SaaS (Software as a Service) ผู้ใช้บริการสามารถใช้งานได้ทุกที่ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งเซิร์ฟเวอร์เพื่อเก็บข้อมูลที่มากมาย ลดความยุ่งยาก ไม่ต้องดูแลระบบไอที ปล่อยให้เป็นที่ของผู้อื่น

ให้บริการ ซึ่งจะคอยดูแลระบบตลอด ๒๔ ชั่วโมง ทำให้ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดตั้งซอฟต์แวร์ต่าง ๆ สามารถเรียกข้อมูลใช้เมื่อต้องการ

เทคโนโลยีที่เป็นหลักในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) ประกอบด้วย ระบบไซเบอร์ (Cyber Physical System) ระบบประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) ระบบความปลอดภัย (System Security) ระบบการพิมพ์ ๓ มิติ (๓D Printing) เทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือน (Augmented Reality) และหุ่นยนต์ที่ออกแบบขึ้นมาโดยมีพื้นฐานเลียนแบบร่างกายมนุษย์ (Humanoid Robots) การเปลี่ยนผ่านไปสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลจะอาศัยการพัฒนาเทคโนโลยีเหล่านี้เป็นตัวนำ ซึ่งทำให้สภาพแวดล้อมในการทำงาน รูปแบบกระบวนการทำงานและ กลยุทธ์ ตลอดจนโครงสร้างองค์กรแตกต่างออกไปจากเดิม โดยมีลักษณะที่สำคัญ คือ

๑. มีการเชื่อมต่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) และ แอปพลิเคชัน (Applications) ที่ออกแบบเพื่อรองรับ ความต้องการของแต่ละบุคคล (The Internet of Me) เมื่อดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต หรือ Internet of Things (IoT) ผู้บริโภคต้องการให้มีการทำงานร่วมกันระหว่างอุปกรณ์ต่าง ๆ อย่างไร้รอยต่อ สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาก็คือ ผู้บริโภคเริ่มคาดหวังว่าอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ทำงานนั้นจะต้องรู้จักตัวตนของผู้ใช้และเข้าใจว่าผู้ใช้ต้องการอะไร รวมทั้งสามารถสื่อสารกับอุปกรณ์อื่น ๆ รอบตัวเพื่อส่งผ่านข้อมูลนั้นไปได้

๒. การเกิดขึ้นของแรงงานที่มีทักษะด้านดิจิทัล ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ มีความสามารถในการใช้และเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างรวดเร็ว (Digital Natives) ในขณะที่คนรุ่นก่อนหน้าต้องใช้เวลาปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้น (Digital Immigrants) ส่วนใหญ่ Digital Natives เป็นกลุ่มที่เกิดหลังปี ๑๙๙๔ ซึ่งระบบอินเทอร์เน็ตมีการใช้อย่างแพร่หลาย ปัจจุบันมีอายุประมาณ ๑๐-๒๙ ปี คนกลุ่มนี้จะคุ้นเคยกับการใช้คอมพิวเตอร์ทำงาน หรือเพื่อเล่นเกม ทำการบ้าน ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและกิจกรรม ตลอดจนติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นผ่านทางโซเชียลมีเดียต่าง ๆ

๓. การทำงานและการใช้ชีวิต (Work and Life) เปลี่ยนไป เนื่องจากการเชื่อมต่อการทำงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย (Social Media) ทำให้พนักงานจะอยู่ที่ใด ใช้อุปกรณ์แบบใด ในเวลาใดก็สามารถทำงานได้ (Any Place Any Time Any Devices) การทำงานแบบ Telecommuting หรือ Work Anywhere เป็นรูปแบบการทำงานที่พนักงานสามารถใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียทำงานได้จากที่บ้าน ที่พักอาศัย หรือสถานที่อื่น ๆ ไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางไปทำงาน อย่างไรก็ตามองค์ประกอบที่สำคัญคือต้องมีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในราคาที่เหมาะสม จึงจะส่งเสริมให้เกิดการทำงานในลักษณะ Telecommuting แพร่หลายมากขึ้น

๔. งานในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) เริ่มถูกแทนที่ด้วยการใช้ระบบเครื่องจักรอัตโนมัติ (Automation) ทำให้รูปแบบแรงงานในอนาคต (Future Workforce) แบ่งออกเป็น ๔ ประเภท คือ งานที่หายไปเนื่องจากถูกแทนที่ด้วยระบบเครื่องจักรอัตโนมัติ งานที่อาศัยทักษะและความรู้ควบคุมและใช้งานระบบเครื่องจักรอัตโนมัติ งานที่เกิดขึ้นใหม่เนื่องจากการใช้ระบบเครื่องจักรอัตโนมัติ และงานที่ยังไม่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากไม่สามารถถูกแทนที่ด้วยระบบเครื่องจักรอัตโนมัติเพื่อไม่ให้ตกงานในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล แรงงานจำเป็นต้องพัฒนาทักษะใน ๓ ด้าน คือ ทักษะในการใช้ประโยชน์จากสื่อ (Media Literacy Ability) ทักษะในการจัดลำดับและแยกแยะข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่มีความสำคัญ (Cognitive Load Management Ability) ทักษะในการแปลความหมายของข้อมูลที่มีอยู่อย่างมากมายมหาศาลไปสู่สิ่งที่เป็นประโยชน์ (Computational Thinking Ability) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Virtual Collaboration)

๕. รูปแบบการทำธุรกิจต้องเผชิญกับการกดดันจากเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและทำลายธุรกิจที่ปรับตัวไม่ทันจนต้องล่มสลาย (Disruptive Technology) และถ้าตามพฤติกรรมของผู้บริโภคไม่ทันก็จะล่มสลายเร็ว เนื่องจากสินทรัพย์ส่วนใหญ่จับต้องไม่ได้หรือไม่มีอยู่ในมือ

๖. องค์กรในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) จะมีรูปแบบที่แบนราบและมีขั้นตอนการตัดสินใจที่รวดเร็วขึ้น สายการบังคับบัญชาแบบบนลงล่าง (Top-down) ที่ใช้กันทั่วไปไม่สามารถตอบสนองการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมได้ทัน สร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ช้า ขณะเดียวกัน การจัดโครงสร้างแบบการแบ่งทีมตามโครงการ (Project based Organization) ก็ไม่ใช่คำตอบที่ดีที่สุดสำหรับองค์กรยุคใหม่เสมอไป เนื่องจากปัญหาความซับซ้อน เข้าใจยากและสร้างความสับสนให้พนักงาน แนวคิดใหม่ที่กำลังได้รับความสนใจคือ การบริหารองค์กรแบบไร้ลำดับชั้น (Holacracy Organization) เพื่อรองรับวิวัฒนาการของธุรกิจในปัจจุบันที่เข้าสู่ยุคการทำงานร่วมกัน (Collaborative) หรือ เศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy) หลักการพื้นฐาน คือการยกเลิกอำนาจและโครงสร้างบริหาร ให้ความสำคัญกับการกำหนดบทบาท (Roles) ที่ต้องทำหรือความรับผิดชอบให้ชัดเจน หลังจากนั้นผู้ที่รับผิดชอบก็ดำเนินงานไปโดยไม่ต้องมีหัวหน้ามาคอยควบคุม ความแตกต่างที่สำคัญจากการบริหารแบบเดิมคือ บทบาท (Roles) จะถูกกำหนดโดยงานเป็นหลัก (ไม่ใช่ตัวคน) อีกทั้งยังมีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา และคนแต่ละคนก็สามารถทำงานได้หลายบทบาท นอกจากนี้

อำนาจในการตัดสินใจจะถูกกระจายไปยังทีมและผู้ที่มีบทบาทต่างๆ การตัดสินใจจึงเกิดขึ้นในระดับปฏิบัติการ เป็นการบริหารงานด้วยตนเองไม่ใช่ตามสายการบังคับบัญชา ที่สำคัญคือจะมีกฎและแนวทางในการทำงานที่เปิดเผย โปร่งใสและชัดเจน ซึ่งทุกคนต้องปฏิบัติตาม มีการใช้แอปพลิเคชัน (Application) หรือ เว็บไซต์ (Website) ช่วยประสานรวมมือการทำงานในลักษณะระบบเวิร์กโฟลว์ (Social Workflow) ซึ่งสามารถเชื่อมต่อใช้งานได้จากทุกอุปกรณ์ (Any Device) ทำให้การทำงานแบบไร้ลำดับชั้นง่ายขึ้น

๗. โครงสร้างการบริหารงานจะเปลี่ยนจากรูปแบบปิรามิดที่มีการทำงานร่วมกันระหว่างผู้นำหน่วยงานหลักและหน่วยงานสนับสนุน ไปเป็นโครงสร้างแบบยืดหยุ่น มีผู้นำและทีมพัฒนานวัตกรรมที่มีอิสระ ตัดสินใจได้เอง นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ได้ง่ายขึ้น

๕.๔ ดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน (Digital Transformation)

ดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน (Digital Transformation) คือ การเปลี่ยนแปลงองค์กรเพื่อให้เข้ากับเศรษฐกิจดิจิทัลที่แข่งขันกันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เป็นการปรับเปลี่ยนองค์กรให้ใช้ประโยชน์จากดิจิทัลได้มากที่สุด ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายธุรกิจ วางแผน พัฒนาผลิตภัณฑ์ ตลอดจนช่องทางการส่งมอบสินค้าและบริการให้กับผู้บริโภค เพื่อเปลี่ยนองค์กรให้เป็นองค์กรดิจิทัลที่มีวัฒนธรรมดิจิทัล เป็นตัวตั้งต้น และพัฒนาองค์กรให้เติบโตด้วยเทคโนโลยีต่อไป ซึ่งดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน ในธุรกิจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ใน ๓ ด้าน คือ

๑. เปลี่ยนแปลงด้านรูปแบบการดำเนินธุรกิจ (Business Model)

รูปแบบของธุรกิจ (Business Model) คือ ภาพรวมการทำงานของธุรกิจประเภทนั้น ๆ ครอบคลุมตั้งแต่วิธีการดำเนินธุรกิจ กลุ่มลูกค้า (Customer Segment) การได้รายรับ (Revenue) รายจ่าย (Cost) ซึ่งแต่ละธุรกิจจะแตกต่างกันออกไป เมื่อเกิดการดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชันขึ้น บางธุรกิจโมเดลนี้จะเกิดการเปลี่ยนแปลงในบางส่วนหรืออาจเกิดการเปลี่ยนแปลงหมดทั้งโมเดลก็ได้ อย่างธุรกิจที่เห็นได้ชัดเช่นการใช้บริการรถยนต์โดยสาร เดิมโมเดลธุรกิจประเภทนี้คือการเรียกแท็กซี่ แต่ปัจจุบันเมื่อเกิดแอปพลิเคชันแบบแกร็บ (Grab) รูปแบบธุรกิจประเภทนี้ก็เปลี่ยนไป หรือจะเป็นการส่งอาหาร ที่เดิมมีแต่พิซซ่าและฟาสต์ฟู้ดบางรายเท่านั้นที่ให้บริการ แต่ปัจจุบันร้านค้าข้างทางหรือในตลาดก็สามารถให้บริการในส่วนนี้ได้ผ่านแอปพลิเคชันสำหรับส่งอาหารโดยเฉพาะ เช่น แกร็บฟู้ด (Grabfood), ไลน์แมน (Lineman) เป็นต้น

การเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินธุรกิจสำหรับเจ้าของธุรกิจสามารถเริ่มจากเล็ก ๆ คือหีบห่อธุรกิจที่มีโมเดลช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ มาใช้ได้ เช่น เริ่มต้นด้วยการใช้ช่องทางออนไลน์ในการขาย และใช้บริการขนส่งต่าง ๆ จัดส่งให้กับลูกค้า ก็เป็นการเพิ่มช่องทางและเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินธุรกิจไปได้หลายส่วนเช่นกัน

๓. เปลี่ยนแปลงด้านการปฏิบัติการ (Business Operation)

ในการทำงานแบบยุคก่อนดิจิทัลนั้นพึ่งพากำลังมนุษย์เป็นหลัก อาจมีซอฟต์แวร์บางตัวที่ช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น มีโปรแกรมบางอย่างที่ช่วยในการเก็บสต็อกสินค้า นั่นคือการนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างแรก ๆ แต่เมื่อเกิดดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน ก็ได้ช่วยเปลี่ยนวิธีการทำงานและระบบปฏิบัติการให้พึ่งพาเทคโนโลยีมากขึ้น ลดขั้นตอนการใช้กำลังมนุษย์ และความซับซ้อนในวิธีการทำงานให้น้อยลง เพราะธรรมชาติของดิจิทัลนั้นมีความแม่นยำมากกว่า และช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ในการทำงานลง เราจะทำงานที่ไหนก็ได้ เพราะดิจิทัลเข้ามาช่วยให้การสื่อสารง่ายขึ้นซึ่งทำให้แต่ละส่วนในองค์กรทำงานอย่างสอดคล้องกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น หากพูดถึงการนำดิจิทัลมาปรับใช้กับองค์กร หลายคนจะคิดถึงการนำมาปรับใช้กับการตลาด แต่ในความเป็นจริงดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน สามารถพัฒนาองค์กรในภาพรวมได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นเฉพาะฝ่ายการตลาดเท่านั้น ฝ่ายบริหาร ฝ่ายบุคคล หรือแม้แต่ฝ่ายผลิตก็สามารถใช้ ดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชันเพื่อปรับปรุงองค์กรให้ดีขึ้นได้ การเปลี่ยนแปลงด้านการปฏิบัติการเพื่อให้สอดคล้องกับดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชันนั้น เป็นประโยชน์ตั้งแต่ด้านการวางแผน พัฒนานวัตกรรม ปรับปรุงสินค้าและบริการ การขาย การตลาด ไปจนถึงการวัดผลการทำงานของทั้งองค์กร

๔. เปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของลูกค้า (Customer Experience)

เมื่อองค์กรผู้ผลิตสินค้าและบริการเริ่มต้นด้วยการดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน สิ่งของลูกค้าจะได้รับย่อมมีความต่างออกไป สิ่งและเทคโนโลยีดิจิทัลจะสามารถทำได้ในแง่ประสบการณ์เป็นได้ตั้งแต่ความรู้สึก เช่น ง่ายกว่า เร็วกว่า มากกว่า ไปจนถึงสิ่งที่เพิ่มขึ้นเป็นอันจบบังคับต้องได้จริง เช่น การใช้บริการผ่านแอปพลิเคชันโมบายแบงก์กิ้งโทรศัพท์มือถือ ที่เปลี่ยนและลดขั้นตอนการใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ลงไปได้มาก ถ้าจะเปรียบเทียบให้เห็นภาพชัดขึ้นก็คือ ถ้าเป็นเมื่อ ๑๐ ปีที่แล้วใครสักคนต้องการโอนเงินจากบัญชีเงินฝาก สิ่งที่ต้องทำคือเดินออกจากบ้าน ตามหาสาขาธนาคารหรือตู้เอทีเอ็ม สอดบัตรลงไป แล้วกดเลขบัญชีปลายทาง กดโอน และอาจมีค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นมาหากเป็นการโอนต่างธนาคาร แต่ในปัจจุบันแต่ละธนาคารแข่งขันกันในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยให้การใช้จ่ายสำหรับสินค้าบริการต่าง ๆ ง่ายขึ้น รวมถึงการเสียภาษี ธุรกรรมกับราชการ การลงทุน ซื้อประกันภัยประกันชีวิต แม้กระทั่งการบริจาคทำบุญ ก็ทำได้ผ่านโมบายแบงก์กิ้ง ผลที่ตามมาคือ การเดินออกจากบ้าน บัตรเอทีเอ็ม ไม่มีความจำเป็นอีกต่อไป ค่าธรรมเนียมที่ต้องจ่ายเมื่อไปธนาคารก็ถูกตัดทอนให้หายไปเช่นกัน ในเมื่อทุกสิ่งผู้ใช้ทำได้ด้วยตัวเอง ธนาคารก็ไม่มีเหตุผลอะไรในการเรียกเก็บค่าธรรมเนียมอีกต่อไป

๖. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๑

ตอนที่ ๑ จงนำตัวอักษรหน้าข้อความด้านขวามือ เติมในช่องว่างหน้าตัวเลขด้านซ้ายมือที่มี

ความสัมพันธ์กันให้ถูกต้อง (๑๐ คะแนน)

- | | |
|------------------------------|---|
| _____๑. ธุรกิจ | ก. การใช้คอมพิวเตอร์เข้าควบคุมกระบวนการผลิต |
| _____๒. วัตถุดิบ | ข. การพัฒนาระบบฐานข้อมูลทะเบียนราษฎร |
| _____๓. อินเทอร์เน็ตและอีเมล | ค. ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารพื้นฐาน |

- _____๔. เทคโนโลยีด้านอุตสาหกรรม จ. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- _____๕. ธุรกิจดิจิทัล จ. ใช้ ICT ในการกำหนดยุทธศาสตร์เชิงรุก
- _____๖. Big Data Analytics ฉ. กิจกรรมที่เกี่ยวกับการผลิต จำหน่าย การบริการ
- _____๗. ด้านการบริการของรัฐ ช. การสร้างสรรค์ของธุรกิจใหม่ด้วยเทคโนโลยี
- _____๘. ธุรกิจยุคดั้งเดิม ซ. แอปพลิเคชันแบบ Grab
- _____๙. ธุรกิจยุคดิจิทัล ฌ. เครื่องจักรกล วัสดุ
- _____๑๐. รูปแบบธุรกิจยุคดิจิทัล ญ. เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากในเชิงลึก

ตอนที่ ๒ จงทำเครื่องหมาย (X) หน้าข้อที่ผิด และทำเครื่องหมาย (✓) หน้าข้อที่ถูก (๑๐ คะแนน)

- _____๑. ธุรกิจ คือ กิจกรรมต่าง ๆ ที่มีการนำทรัพยากรที่มีอยู่มาผสมผสานกันอย่างมีระบบ
- _____๒. ทรัพยากรในธุรกิจ ประกอบด้วย คน เงินทุน วัตถุดิบ และ การบริหารจัดการ
- _____๓. เทคโนโลยีด้านการท่องเที่ยวเพิ่มความสะดวกในการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน
- _____๔. การสำรองตั๋วโดยสารรถไฟออนไลน์ เป็นบริการด้านบริการของรัฐ
- _____๕. การดำเนินธุรกิจที่ดีส่งผลให้ให้ประเทศเพิ่มพูนรายได้จากภาษีอากร
- _____๖. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นการเพิ่มต้นทุนในการดำเนินธุรกิจ
- _____๗. คลาวด์ (Cloud) เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากในเชิงลึก
- _____๘. Sharing Economy คือการสร้างทรัพยากรใหม่ในดำเนินธุรกิจ
- _____๙. การบริหารองค์กรแบบไร้ลำดับชั้น (Holacracy Organization) เพื่อยุคการทำงานร่วมกัน
- _____๑๐. ธุรกิจยุคดิจิทัล นิยมใช้ระบบเส้นสายในการบริหารงาน การตัดสินใจ เพื่อความมั่นคง

ขององค์กร

แบบทดสอบหน่วยที่ ๑

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมาย (X) ลงใน
กระดาษคำตอบ

๑. ธุรกิจ หมายถึงข้อใด
- ก. การจัดตั้งองค์กรหรือกิจการ
 - ข. ความต้องการซื้อของผู้บริโภค
 - ค. กิจการการโอนย้ายสินค้าและบริการ
 - ง. กระบวนการนำทรัพยากรธรรมชาติผ่านกรรมวิธีการผลิต
 - จ. การดำเนินงานโดยกลุ่มบุคคลที่มีความต้องการคล้ายคลึงกัน
๒. ผู้องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการดำเนินธุรกิจคือข้อใด
- ก. เงินทุน
 - ข. บุคคลหรือแรงงาน

- ค. อุปกรณ์และวัตถุดิบ
 - ง. ผู้ลงทุนหรือเจ้าของธุรกิจ
 - จ. การจัดการดำเนินงานทางธุรกิจ
๓. ข้อใดเป็นความสำคัญของธุรกิจ
- ก. เพิ่มผลประโยชน์หรือกำไร
 - ข. เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
 - ค. เพื่อสร้างความมั่นคงให้กิจการ
 - ง. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์และธุรกิจ
 - จ. สร้างความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี
๔. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในธุรกิจ
- ก. การเพิ่มความรวดเร็วและถูกต้อง
 - ข. การเพิ่มช่องทางในการขยายตลาด
 - ค. การเพิ่มช่องทางการซื้อของผู้บริโภค
 - ง. การลดต้นทุนการในการดำเนินธุรกิจ
 - จ. การเพิ่มความได้เปรียบกับคู่แข่งทางการค้า
๕. ความหมายของ ธุรกิจดิจิทัล ข้อใดถูกต้องที่สุด
- ก. การนำเทคโนโลยีต่าง ๆ ทุก ๆ ด้านมาใช้ในธุรกิจ
 - ข. การผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลและการทำงานของคน
 - ค. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลการเพิ่มความสะดวก สบายแก่ผู้บริโภค
 - ง. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลเพิ่มความสะดวก สบายแก่ผู้ประกอบการ
 - จ. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการออกแบบ สร้างสรรค์ธุรกิจให้ดีขึ้น
๖. ข้อใดไม่จัดอยู่ในกลุ่มเทคโนโลยีแพลตฟอร์ม (Technology Platform)
- ก. Cloud
 - ข. Mobile
 - ค. Big Data
 - ง. Resource
 - จ. Social Media
๗. องค์กรในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) ควรมีการปรับโครงสร้างองค์กรอย่างไร
- ก. จัดโครงสร้างแบบไร้ระดับชั้น
 - ข. จัดโครงสร้างแบบการแบ่งทีมตามโครงการ
 - ค. จัดโครงสร้างแบบกำหนดบทบาทที่ชัดเจน
 - ง. จัดโครงสร้างการบริหารงานตามสายการบังคับบัญชา
 - จ. จัดโครงสร้างแบบแบ่งลำดับชั้นการทำงานที่ชัดเจน
๘. ข้อใดให้ไม่ตรงกับรูปแบบของ ดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน (Digital Transformation)
- ก. การเปลี่ยนองค์กรให้เข้ากับเศรษฐกิจดิจิทัล
 - ข. การนำองค์กรเข้าแข่งขันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
 - ค. การเปลี่ยนองค์กรที่มีวัฒนธรรมดิจิทัลเป็นตัวตั้ง
 - ง. การปรับเปลี่ยนองค์กรเพื่อใช้ประโยชน์จากดิจิทัล

- จ. การเปลี่ยนองค์กรให้จากใช้บุคคลเป็นการใช้ดิจิทัล
๙. ข้อใดไม่ใช่สิ่งได้จากการเปลี่ยนแปลงด้านการปฏิบัติการ (Business Operation) เมื่อนำดิจิทัล ทรานส์ฟอร์มเมชันมาใช้ในองค์กร
- ก. มีความแม่นยำในการทำงาน
 - ข. มีสถานที่ในการทำงานที่ชัดเจน
 - ค. ลดความซ้ำซ้อนในวิธีการทำงาน
 - ง. มีซอฟต์แวร์ที่ช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น
 - จ. ทำให้การสื่อสาร การประสานงานทำได้ง่าย
๑๐. ข้อใดคือลักษณะของธุรกิจยุคดิจิทัล
- ก. ธุรกิจมีขนาดเล็กจนถึงปานกลาง
 - ข. การบริหารจัดการแบบเครือข่าย
 - ค. ใช้การประมวลผลแบบคลาวด์
 - ง. ใช้ระบบเส้นสายในการบริหารงาน
 - จ. ใช้ฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ในการจัดเก็บข้อมูล



วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน

แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

สาขาวิชา.....สาขางาน.....ระดับชั้น.....กลุ่ม.....

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน										คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย
		ยึดมั่นในสถาบันฯ	ละอายบาปบุญ	ความมีวินัย	ความสามัคคี	จิตอาสา	ซื่อสัตย์สุจริต	ประหยัด	ซื่อสัตย์	สุภาพ	ตรงต่อเวลา		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													

หมายเหตุ

- เกณฑ์การประเมินคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนแสดงประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอและเป็นผู้ทำได้
- 2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอ
- 1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติไม่สม่ำเสมอ
- 0 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนไม่ประพฤติปฏิบัติ