

OBE รายละเอียดของรายวิชา (AUN-QA)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

คณะ คณะวิทยาศาสตร์

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา : 4133221

ภาษาไทย : อุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์

ภาษาอังกฤษ : Electronic Business

จำนวนหน่วยกิต : 3(3-3-5) จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

2. รายวิชาและประเภทของรายวิชา

2.1 ☒ สำหรับหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

☒ สำหรับหลายหลักสูตร

2.2 ☒ ประเภทของรายวิชา ☐ ศึกษาทั่วไป

☒ วิชาเฉพาะ

กลุ่มวิชา ☐ แกน ☐ เอกบังคับ

☐ เอกเลือกกลุ่ม ☒ เอกเลือก

☐ วิชาเลือกเสรี

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอน

3.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม

3.2 อาจารย์ผู้สอน ผศ.วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม

4. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 3 ทุกหมู่เรียน

5. ข้อจำกัดของรายวิชา

5.1 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) ไม่มี

5.2 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) ไม่มี

5.3 รายวิชาบูรณาการ (Integrated Course) ไม่มี

6. การปรับปรุงรายวิชา

6.1 สิ่งที่ปรับปรุงแก้ไขจากการสอนครั้งที่ผ่านมา

- การโครงสร้างการเรียนรู้เพื่อเน้นผลลัพธ์มากขึ้น
- นำเอาเทคโนโลยี AI เข้ามาใช้มากขึ้น

- นำเอาระบบที่ดีกว่าเดิมมาใช้ในงาน
- ปรับรูปแบบการประเมินผลงาน Rubic

6.2 วันที่คณะกรรมการรายวิชาให้ความเห็นชอบ

5 มิถุนายน พ.ศ. 2568

6.3 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

5 มิถุนายน พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

1. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้พื้นฐานของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การจัดการห่วงโซ่อุปทาน พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การบริการออนไลน์ การตลาดและการโฆษณา การจัดการด้านบุคลากรและการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ ธุรกรรมด้านการเงิน การชำระเงินและความปลอดภัย ปัญหาอุปสรรคของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ แนวโน้มของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และผลกระทบต่อสังคม

Fundamental knowledge of electronic business; e-commerce; supply chain management; online services; marketing and advertising; human resources management and customer relationship management; financial transactions, payments and security; electronic transactions problems; electronic transactions trend and impact on society.

2. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

รายวิชานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุดังนี้

2.1 อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

2.2 วิเคราะห์รูปแบบการดำเนินธุรกิจผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น E-Commerce, Digital Platform และ Online Marketplace

2.3 ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น ระบบชำระเงินออนไลน์ ระบบ CRM และเครื่องมือการตลาดดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจ

2.4 วิเคราะห์ปัญหา ความเสี่ยง และความปลอดภัยของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

2.5 ออกแบบแนวคิดระบบธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์หรือรูปแบบธุรกิจออนไลน์เพื่อสนับสนุนองค์กรหรือธุรกิจท้องถิ่น

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

PLO 1 : ประยุกต์ใช้องค์ความรู้พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง (K3)

PLO 2 : สื่อสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศเพื่อการเรียนรู้และการใช้งานในชีวิตประจำวันได้ (S3)

PLO 3 : เห็นคุณค่าและแสดงพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดี การมีสุนทรียศาสตร์ของศิลปะและวัฒนธรรมอีสานใต้ การมีคุณธรรม จิตสาธารณะ ภาวะผู้นำ การคิดและการตัดสินใจ การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อพัฒนาท้องถิ่น และการเป็นผู้ประกอบการในตลาดการค้าสมัยใหม่ (A)

PLO 4 : อธิบาย แนวคิด ทฤษฎี หลักความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เครื่องมือเพื่อพัฒนางานได้อย่างถูกต้อง (K2 S1)

PLO 5 : ประยุกต์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในศาสตร์ต่าง ๆ ที่ตนเองมีความเชี่ยวชาญหรือมีความสนใจ พัฒนาเครื่องมือเพื่อปัญหาการทำงานในสถานการณ์ต่าง ๆ ขององค์กรหรือชุมชนท้องถิ่น ได้อย่างถูกต้อง (K3 S2 C)

PLO 6 : วิเคราะห์ปัญหามานำมาปฏิบัติพัฒนานวัตกรรม หรือสิ่งประดิษฐ์ หรือโครงการ หรืองานวิจัย เพื่อใช้ในการประกอบวิชาชีพหรือเผยแพร่สู่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์และมีจริยธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (K4 S3 E C)

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes)

หลังจากผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้จากการศึกษาแล้ว ผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ดังนี้

CLO1 : อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และระบบ E-Business ได้

CLO2 : วิเคราะห์รูปแบบธุรกิจดิจิทัล เช่น E-Commerce, E-Marketplace และ Digital Platform ได้

CLO3 : ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น ระบบชำระเงินออนไลน์ ระบบ CRM และเครื่องมือ Digital Marketing ในการดำเนินธุรกิจได้

CLO4 : ออกแบบแนวคิดระบบธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์หรือโมเดลธุรกิจออนไลน์เพื่อสนับสนุนองค์กรหรือธุรกิจท้องถิ่นได้

5. ผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) สู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

ผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร					
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
CLO1 : อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และระบบ E-Business ได้	✓ I			✓ R		
CLO2 : วิเคราะห์รูปแบบธุรกิจดิจิทัล เช่น E-Commerce, E-Marketplace และ Digital Platform ได้				✓ R	✓ I	
CLO3 : ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น ระบบชำระเงินออนไลน์ ระบบ CRM และเครื่องมือ Digital Marketing ในการดำเนินธุรกิจได้				✓ R	✓ R	
CLO4 : ออกแบบแนวคิดระบบธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์หรือโมเดลธุรกิจออนไลน์เพื่อสนับสนุนองค์กรหรือธุรกิจท้องถิ่นได้			✓ I		✓ R	✓ R

หมายเหตุ

I Introduce

R Reinforce

M Mastery

6. ตารางเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

วัตถุประสงค์ของรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา			
	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4
1. อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้	✓			

วัตถุประสงค์ของรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา			
	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4
2. วิเคราะห์รูปแบบการดำเนินธุรกิจผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น E-Commerce, Digital Platform และ Online Marketplace		✓		
3. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น ระบบชำระเงินออนไลน์ ระบบ CRM และเครื่องมือการตลาดดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจ			✓	
2.4 วิเคราะห์ปัญหา ความเสี่ยง และความปลอดภัยของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง				✓

7. ตารางเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

วัตถุประสงค์ของรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา			
	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
1. อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้	✓			
2. วิเคราะห์รูปแบบการดำเนินธุรกิจผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น E-Commerce, Digital Platform และ Online Marketplace	✓	✓		
3. ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น ระบบชำระเงินออนไลน์ ระบบ CRM และเครื่องมือการตลาดดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจ		✓		
4. วิเคราะห์ปัญหา ความเสี่ยง และความปลอดภัยของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	✓	✓	✓	✓

8. ตารางความเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ทั้ง 4 ด้าน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา			
	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
CLO1 : อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และระบบ E-Business ได้	✓			
CLO2 : วิเคราะห์รูปแบบธุรกิจดิจิทัล เช่น E-Commerce, E-Marketplace และ Digital Platform ได้	✓	✓		
CLO3 : ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น ระบบชำระเงินออนไลน์ ระบบ CRM และเครื่องมือ Digital Marketing ในการดำเนินธุรกิจได้		✓		
CLO4 : ออกแบบแนวคิดระบบธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์หรือโมเดลธุรกิจออนไลน์เพื่อสนับสนุนองค์กรหรือธุรกิจท้องถิ่นได้	✓	✓	✓	✓

9. ตารางความเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังในระดับหน่วยการเรียนรู้ (Lesson Learning Outcomes : LLOs)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังในระดับหน่วยการเรียนรู้ (LLOs)
CLO1 : อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และระบบ E-Business ได้	LLO1.1 อธิบายความหมาย องค์ประกอบ และประเภทของเกมได้ LLO1.1 อธิบายความหมายของ E-Business และ E-Commerce ได้ LLO1.2 จำแนกประเภทของธุรกิจดิจิทัลได้ LLO1.3 อธิบายบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศในธุรกิจได้ LLO2.1 อธิบายองค์ประกอบของระบบ E-Business ได้ LLO2.2 อธิบายโครงสร้างพื้นฐานด้านเครือข่ายและแพลตฟอร์มดิจิทัลได้
CLO2 : วิเคราะห์รูปแบบธุรกิจดิจิทัล เช่น E-Commerce, E-	LLO2.3 วิเคราะห์บทบาทของ Cloud Computing และ Platform Economy ได้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ในระดับหน่วยการเรียนรู้ (LLOs)
Marketplace และ Digital Platform ได้	LLO3.1 อธิบายแนวคิด Supply Chain Management ได้ LLO3.2 อธิบายระบบ E-Procurement ได้ LLO3.3 วิเคราะห์กระบวนการจัดซื้อจัดจ้างออนไลน์ได้ LLO4.1 อธิบายรูปแบบ E-Commerce ได้ LLO4.2 วิเคราะห์โมเดลธุรกิจออนไลน์ได้
CLO3 : ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น ระบบชำระเงินออนไลน์ ระบบ CRM และเครื่องมือ Digital Marketing ในการ ดำเนินธุรกิจได้	LLO5.1 อธิบายแนวคิด Digital Marketing ได้ LLO5.2 วิเคราะห์กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ได้ LLO5.3 ใช้เครื่องมือ Digital Marketing เบื้องต้นได้ LLO6.1 อธิบายแนวคิด Customer Relationship Management ได้ LLO6.2 อธิบายระบบ E-CRM ได้ LLO6.3 วิเคราะห์ข้อมูลลูกค้าเพื่อการตลาดได้
CLO4 : ออกแบบแนวคิดระบบ ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์หรือ โมเดลธุรกิจออนไลน์เพื่อ สนับสนุนองค์กรหรือธุรกิจ ท้องถิ่นได้	LLO7.1 อธิบายความเสี่ยงด้านความปลอดภัยของ E-Business ได้ LLO7.2 อธิบายกฎหมายธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ได้ LLO7.3 วิเคราะห์ประเด็นจริยธรรมของธุรกิจดิจิทัลได้ LLO8.1 อธิบายขั้นตอนการพัฒนา ระบบ E-Business ได้ LLO8.2 ออกแบบโมเดลธุรกิจออนไลน์ได้ LLO8.3 นำเสนอแนวคิดระบบธุรกิจดิจิทัลได้

10. ผลลัพธ์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผลหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานและแนวคิดของ E-Business			เวลาในการอบรม 6 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
LLO1.1 อธิบายความหมายของ E-Business และ E-Commerce ได้	แนวคิดธุรกิจดิจิทัล	บรรยายพร้อมตัวอย่าง	แบบทดสอบ
LLO1.2 จำแนกประเภทของ ธุรกิจดิจิทัลได้	B2B B2C C2C	วิเคราะห์เว็บไซต์ธุรกิจจริง	ใบงาน
LLO1.3 วิเคราะห์ตัวอย่างธุรกิจ ออนไลน์ได้	แพลตฟอร์มธุรกิจดิจิทัล	เปิดเว็บไซต์ตัวอย่างและ อภิปราย	การนำเสนอ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 โครงสร้างพื้นฐานและเทคโนโลยีสำหรับ E-Business			เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
LLO2.1 อธิบายระบบเทคโนโลยีสำหรับ E-Business ได้	ERP Cloud System	บรรยาย + สาธิตระบบ	แบบทดสอบ
LLO2.2 ใช้ระบบ ERP และระบบบัญชีออนไลน์ได้	FlowAccount ERP	Workshop ทดลองใช้ระบบ	งานปฏิบัติ
LLO2.3 วิเคราะห์การบริหารทรัพยากรองค์กรดิจิทัลได้	HR system E-Payroll E-Time attendance	ฝึกใช้ระบบตัวอย่าง	รายงาน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การจัดการห่วงโซ่อุปทานอิเล็กทรอนิกส์			เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO3.1 อธิบายแนวคิด Supply Chain Management ได้	Supply Chain	บรรยาย	แบบทดสอบ
LLO3.2 อธิบายระบบ E-Procurement ได้	ระบบจัดซื้อออนไลน์	วิเคราะห์ระบบ	ใบงาน
LLO3.3 ใช้เครื่องมือจัดการโลจิสติกส์ดิจิทัลได้	Inventory Fulfillment Transport	Workshop	งานปฏิบัติ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce Systems)			เวลาในการอบรม 20 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO4.1 อธิบายรูปแบบ E-Commerce ได้	Marketplace	บรรยาย	แบบทดสอบ
LLO4.2 วิเคราะห์ระบบร้านค้าออนไลน์ได้	Business Model	วิเคราะห์กรณีศึกษา	ใบงาน
LLO4.3 สร้างร้านค้าออนไลน์บน Marketplace ได้	Shopee TikTok Shop	Workshop เปิดร้านค้า	งานปฏิบัติ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การตลาดดิจิทัลสำหรับ E-Business			เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO5.1 อธิบายแนวคิด Digital Marketing ได้	Digital Marketing Concept	บรรยาย	แบบทดสอบ

LLO5.2 วิเคราะห์กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ได้	Online Marketing Strategy	วิเคราะห์กรณีศึกษา	ใบงาน
LLO5.3 ใช้เครื่องมือโฆษณาออนไลน์ได้	Facebook Ads	Workshop ยิงโฆษณา	งานปฏิบัติ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 การจัดการลูกค้าสัมพันธ์อิเล็กทรอนิกส์ (E-CRM) เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง			
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO6.1 อธิบายแนวคิด CRM ได้	Customer Relationship	บรรยาย	แบบทดสอบ
LLO6.2 ใช้ระบบ Chatbot ได้	Line Chatbot	Workshop	งานปฏิบัติ
LLO6.3 วิเคราะห์ข้อมูลลูกค้าเพื่อการตลาดได้	Customer Data	วิเคราะห์ข้อมูลลูกค้า	รายงาน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 ความมั่นคงปลอดภัย กฎหมาย และจริยธรรมใน E-Business เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง			
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO7.1 อธิบายความเสี่ยงด้านความปลอดภัยได้	Cyber Security	บรรยาย	แบบทดสอบ
LLO7.2 อธิบายกฎหมายธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ได้	PDPA E-Transaction law	วิเคราะห์กรณีศึกษา	ใบงาน
LLO7.3 วิเคราะห์รูปแบบมิจฉาชีพออนไลน์ได้	Online Fraud	เรียนร่วมกับวิทยากร	รายงาน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การพัฒนาและบริหารจัดการระบบ E-Business เวลาในการอบรม 12 ชั่วโมง			
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย (LLOs)	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	การประเมินผล
LLO8.1 อธิบายขั้นตอนการพัฒนา ระบบ E-Business ได้	System Development	บรรยาย	แบบทดสอบ
LLO8.2 ออกแบบ Proposal ระบบธุรกิจดิจิทัลได้	Business Proposal	Workshop เขียน Proposal	งานโครงการ
LLO8.3 นำเสนอแนวคิดระบบธุรกิจดิจิทัลได้	System Presentation	นำเสนอผลงาน	การนำเสนอ

10. สรุปชั่วโมงหน่วยการเรียนรู้

ที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	บทที่ 1 พื้นฐานและแนวคิดของ E-Business	2	2	4
2	บทที่ 2 โครงสร้างพื้นฐานและเทคโนโลยีสำหรับ E-Business	4	4	8
3	บทที่ 3 การจัดการห่วงโซ่อุปทานอิเล็กทรอนิกส์	4	4	8
4	บทที่ 4 การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce Systems)	4	4	8
5	บทที่ 5 การตลาดดิจิทัลสำหรับ E-Business	4	4	8
6	บทที่ 6 การจัดการลูกค้าสัมพันธ์อิเล็กทรอนิกส์ (E-CRM)	4	4	8
7	บทที่ 7 ความมั่นคงปลอดภัย กฎหมาย และจริยธรรมใน E-Business	4	4	8
8	บทที่ 8 การพัฒนาและบริหารจัดการระบบ E-Business	4	4	8
รวม		30	30	60

11. โครงสร้างคะแนนของรายวิชา

การประเมิน	คะแนน ย่อย	คะแนน รวม
การเข้าเรียนและการมีส่วนร่วม - การเข้าเรียน - การมีส่วนร่วม - ส่งงานตรงเวลา	3 3 4	10
แบบฝึกหัดและงานปฏิบัติ ☐ วิเคราะห์เว็บไซต์ธุรกิจ ☐ ทดลอง ERP ☐ เปิดร้าน Shopee / TikTok ☐ ยิง Facebook Ads ☐ ทดลอง Line Chatbot (1 คะแนน เต็มต่อสัปดาห์ ให้เกณฑ์ความถูกต้องและทันเวลาในการส่งในการถ่วงน้ำหนัก)		20
สอบปฏิบัติ - Practical Test 1 Digital Marketing สัปดาห์ 8 - Practical Test 2 Marketplace / CRM สัปดาห์ 12	5 5 5	10

การประเมิน	คะแนน ย่อย	คะแนน รวม
โครงการ E-Business Project - Business Idea - Business Model - System Design - Proposal - Presentation	4 4 6 3 3	20
สอบกลางภาค		20
สอบปลายภาค		20
รวม		100

12. เกณฑ์การประเมินโครงการพัฒนาเกมแบบ Rubric (Game Project Rubric)

เป็นการประเมินคะแนนรวม 20 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน	ดีเยี่ยม (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	คะแนน
1. แนวคิดธุรกิจและความคิดสร้างสรรค์	แนวคิดธุรกิจชัดเจน มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความเป็นไปได้สูง	แนวคิดธุรกิจดี มีความชัดเจน	แนวคิดธุรกิจพื้นฐาน	แนวคิดไม่ชัดเจน	/4
2. การวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ (Business Model)	วิเคราะห์ลูกค้า ตลาด และช่องทางธุรกิจได้ชัดเจน	วิเคราะห์ได้ค่อนข้างดี	วิเคราะห์พื้นฐาน	วิเคราะห์ไม่ชัดเจน	/3
3. การออกแบบระบบ E-Business	ออกแบบระบบธุรกิจดิจิทัลครบ เช่น ระบบขาย ระบบชำระเงิน CRM	ออกแบบระบบได้ดี	ระบบมีบางส่วน	ระบบไม่ครบ	/4
4. การใช้เครื่องมือดิจิทัล	ใช้เครื่องมือจริง เช่น Marketplace, Ads, Chatbot ได้เหมาะสม	ใช้เครื่องมือได้ดี	ใช้เครื่องมือพื้นฐาน	ใช้เครื่องมือไม่ถูกต้อง	/3

เกณฑ์การประเมิน	ดีเยี่ยม (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	คะแนน
5. การวิเคราะห์ด้านความปลอดภัยและกฎหมาย	วิเคราะห์ความปลอดภัยและกฎหมายได้ครบถ้วน	วิเคราะห์ได้ดี	วิเคราะห์บางส่วน	ไม่คำนึงถึงความปลอดภัย	/2
6. ความสมบูรณ์ของ Proposal และเอกสาร	เอกสารครบ มีโครงสร้างชัดเจน	เอกสารค่อนข้างครบ	เอกสารพื้นฐาน	เอกสารไม่สมบูรณ์	/2
7. การนำเสนอผลงาน	นำเสนอชัดเจน มีตัวอย่างระบบหรือ Demo	นำเสนอได้ดี	นำเสนอพื้นฐาน	นำเสนอไม่ชัดเจน	/2

13. เกณฑ์การให้คะแนนส่งงาน

การส่ง	% ที่ส่งผลต่อคะแนนแต่ละชิ้นงาน
ตรงเวลา	100%
ช้า ≤ 3 วัน	90%
ช้า ≤ 7 วัน	80%
เกิน 7 วัน	0

14. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

คะแนนของหน่วยการเรียนรู้	
หน่วยการเรียนรู้ที่	คะแนน
1	8
2	12
3	12
4	12
5	12
6	12
7	12
8	20
รวม	100

ระดับเกณฑ์การประเมินผล		
80 – 100	A	ดีเยี่ยม
75 – 79	B+	ดีมาก
70 – 74	B	ดี
65 – 69	C+	ดีพอใช้
60 – 64	C	พอใช้
55 – 59	D+	อ่อน
50 – 54	D	อ่อนมาก
0 – 49	F	ไม่ผ่าน

หมายเหตุ : เวลาการเรียนรู้ต้องไม่น้อยกว่า 80%

15. สื่อ เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

ที่	รายการ
-----	--------

1	สื่อการสอนในรูปแบบสไลด์นำเสนอ (PowerPoint / Google Slides)
2	เอกสารประกอบการเรียนรู้รายวิชาธุรกิจกรมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Business)
3	คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กสำหรับการเรียนการสอนและการฝึกปฏิบัติ
4	เครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับการทดลองใช้ระบบธุรกิจออนไลน์
5	แพลตฟอร์มพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น Shopee และ TikTok (TikTok Shop)
6	เครื่องมือการตลาดดิจิทัล เช่น Facebook Ads Manager
7	ระบบบัญชีและระบบ ERP ออนไลน์ เช่น FlowAccount
8	เครื่องมือสร้าง Chatbot เช่น LINE Official Account หรือ Chatbot Builder
9	แพลตฟอร์มการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เช่น Google Classroom หรือ Microsoft Teams
10	เครื่องฉายภาพ (Projector) และระบบเสียงสำหรับการนำเสนอผลงาน
11	ตัวอย่างเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มธุรกิจออนไลน์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์กรณีศึกษา
12	ซอฟต์แวร์สำหรับการจัดทำเอกสารและการนำเสนอ เช่น Microsoft PowerPoint และ Microsoft Excel

16. เอกสารประกอบการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้ / เอกสารอ้างอิง

ลำดับ	รายการ
1	เอกสารประกอบการเรียนรู้ วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม. (2568). ธุรกิจกรมอิเล็กทรอนิกส์ (E-Business). บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2023). E-Commerce 2023: Business, Technology, Society (17th ed.). Pearson. Turban, E., Outland, J., King, D., Lee, J., Liang, T., & Turban, D. (2018). Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective. Springer. Chaffey, D. (2022). Digital Business and E-Commerce Management (7th ed.). Pearson Education. Strauss, J., & Frost, R. (2021). E-Marketing (8th ed.). Routledge. Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2022). Management Information Systems: Managing the Digital Firm (17th ed.). Pearson. Turban, E., Pollard, C., & Wood, G. (2021). Information Technology for Management. Wiley.
2	แหล่งเรียนรู้ 1. เว็บไซต์สำหรับเรียนรู้การตลาดดิจิทัล เช่น Google Digital Garage 2. ศูนย์ความรู้ด้านธุรกิจดิจิทัล เช่น Digital Economy Promotion Agency 3. เว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับศึกษารูปแบบธุรกิจ เช่น Shopee และ Lazada 4. แหล่งเรียนรู้ด้านการตลาดออนไลน์ เช่น Meta Blueprint 5. แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น Coursera และ edX 6. ฐานข้อมูลวิชาการของห้องสมุดมหาวิทยาลัย

ลำดับ	รายการ
	7. วิทยากรจากภาคอุตสาหกรรมหรือผู้ประกอบการธุรกิจออนไลน์
3	เอกสารอ้างอิง Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2023). E-Commerce 2023: Business, Technology, Society (17th ed.). Pearson. Turban, E., Outland, J., King, D., Lee, J., Liang, T., & Turban, D. (2018). Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective. Springer. Chaffey, D. (2022). Digital Business and E-Commerce Management (7th ed.). Pearson Education. Strauss, J., & Frost, R. (2021). E-Marketing (8th ed.). Routledge. Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2022). Management Information Systems: Managing the Digital Firm (17th ed.). Pearson. Turban, E., Pollard, C., & Wood, G. (2021). Information Technology for Management. Wiley.

17. ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบและผู้สอน

ลำดับ ที่	ชื่อ-นามสกุล / ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน : ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	นายวรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (การจัดการทั่วไป) บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ : พ.ศ. 2552 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี : พ.ศ. 2547

ลงชื่อ.....

(ผศ.วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม)

อาจารย์ผู้สอน

วันที่/...../.....

ลงชื่อ.....

(อ.ดร.แสงดาว นพพิทักษ์)

ประธานหลักสูตร

วันที่/...../.....