

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต
วิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา	วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
ITE 100 การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศ
(Information Technology Literacy)
- จำนวนหน่วยกิต
3 หน่วยกิต (3-0-6)
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการดิจิทัล กลุ่มวิชาเลือกเสรีสำหรับนักศึกษาต่างคณะ
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา คือ ผศ.ดร.วศิน ชูประยูร
อาจารย์ผู้สอนกลุ่ม 0 (วันจันทร์ เวลา 13.00-15.50 น.) คือ ผศ.ดร.วศิน ชูประยูร
- ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 1/2568
สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปและเทคโนโลยีการประกอบอาหาร
วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)
ไม่มี
- สถานที่เรียน
ห้อง 8N-105 อาคารคุณหญิงพัฒนา อุไรรัตน์ มหาวิทยาลัยรังสิต
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
วันที่ 16 สิงหาคม 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทันในชีวิตประจำวัน ใน 8 ด้าน คือ

1. จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
2. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล
3. การสื่อสาร และความสัมพันธ์ ยุคดิจิทัล
4. ความปลอดภัยยุคดิจิทัล
5. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
6. แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล
7. สุขภาพดียุคดิจิทัล
8. กฎหมายดิจิทัล

1.2 เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์หลักการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในสาขาวิชาชีพที่นักศึกษา กำลังศึกษาอยู่

1.3 เพื่อให้นักศึกษาใช้เทคโนโลยีสังคมเครือข่าย พาณิชนียอิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีเสมือน การรักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม

1.4 เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายและคาดการณ์แนวโน้มของนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศในอนาคตได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

รายวิชานี้เปิดดำเนินการเรียนการสอนครั้งแรกในปีการศึกษา 2559 และเปิดสอนต่อเนื่องมาถึง ปีการศึกษา 2560 จากนั้นได้หยุดดำเนินการ ต่อมา ในปีการศึกษา 2564 ได้เปิดดำเนินการเรียนการสอนอีกครั้งในภาคเรียนที่ 1 ของทุกภาคเรียน จวบจนปัจจุบัน สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปะและเทคโนโลยีการประกอบอาหาร วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ

ในปีการศึกษา 2568 ได้ปรับเนื้อหาวิชาให้ทันสมัยขึ้น ในประเด็นการเปลี่ยนแปลงเชิงนวัตกรรม ในกระบวนการผลิตในภาคอุตสาหกรรมเกษตรและอาหารสำเร็จรูป รวมทั้งนวัตกรรมดิจิทัลในครัว

ทั้งนี้ เพื่อให้นักศึกษามีความรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรวมทั้งนวัตกรรมดิจิทัลต่างๆ แบบทันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างพลวัตของเทคโนโลยีดังกล่าว

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน การเข้าถึงอย่างรู้เท่าทันในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การสืบค้นและใช้งานข้อมูลสารสนเทศอย่างถูกต้องและเหมาะสม การเลือกและใช้เครื่องมือสื่อสารข้อมูลในสังคมยุคดิจิทัล การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวันร่วมกับงานในสาขาวิชาชีพต่างๆ การใช้เทคโนโลยีสังคมเครือข่าย พาณิชนียอิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีเสมือน การรักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและการศึกษาแนวโน้มทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมงต่อสัปดาห์)
45 ชั่วโมง	สอนเสริมและทบทวนเนื้อหา ตาม ความต้องการของนักศึกษา รายบุคคลหรือกลุ่ม	-	90 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดย
นัดล่วงหน้าผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ตามไอพีแอดเดรสข้างล่างนี้ vasin@rsu.ac.th

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- [•] ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- [•] มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม
- [•] เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- [•] เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม

[•] มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

1.2.1 กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

1.2.2 ปลูกฝังหลักจริยธรรมที่เป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตในท่ามกลางนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ พร้อมสอดแทรกคำสอนเกี่ยวกับ วินัย การใฝ่รู้ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา ฯลฯ ในทุกครั้งที่มีการเรียนการสอน

1.2.3 กำหนดให้นักศึกษาทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ทั้งในมิตงานเดี่ยวและงานกลุ่ม เน้นการฝึกให้นักศึกษารู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์ ไม่ทุจริตในการทดสอบหรือคัดลอกงานของผู้อื่น

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานตามกำหนดเวลาที่มอบหมาย

1.3.2 ประเมินจากการมีวินัยและสามัคคีของนักศึกษาในการทำงานกลุ่ม

1.3.3 กำหนดให้มีส่วนร่วมเกี่ยวข้องร่วมกันประเมิน ได้แก่ นักศึกษาประเมินตนเอง กลุ่มเพื่อน และอาจารย์ผู้สอน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่จะได้รับ

[•] ติดตามความเปลี่ยนแปลงทางวิชาการ อันเกิดจากการวิจัยในศาสตร์ของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2.2 วิธีการสอน

(1) บรรยายในชั้นเรียน พร้อมสไลด์ PowerPoint ที่แจกให้นักศึกษาล่วงหน้าผ่านทางกลุ่มเฟซบุ๊ก
(2) ฝึกวิเคราะห์กรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรม คุณธรรม และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ การดำเนินธุรกิจ และผลกระทบของนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ และเขียนรายงาน

(3) ทำแบบฝึกหัด

(4) ทดสอบย่อยในชั้นเรียนในบางบท

2.3 วิธีการประเมินผล

(1) การทดสอบย่อย

(2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

(3) ประเมินจากรายงานและแบบฝึกหัดของนักศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

[•] สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิเคราะห์อย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ โดยบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.2 วิธีการสอน

(1) บรรยายในชั้นเรียน

(2) กำหนดประเด็นให้นักศึกษาไปค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาก่อน เพื่อนำมาสู่การแบ่งกลุ่มอภิปรายประเด็นในชั้นเรียน

3.3 วิธีการประเมินผล

(1) พิจารณาจากผลลัพธ์การวิเคราะห์สภาพการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและที่เกี่ยวข้องอย่างรู้ทัน ทั้งในเชิงธุรกิจและการพัฒนาก้าวล้ำทางเทคนิคขั้นสูง

(2) พิจารณาจากผลลัพธ์การคิดเชิงวิพากษ์ต่อประเด็นปัญหาทางจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและที่เกี่ยวข้องอย่างรู้ทันของนักศึกษา

(3) พิจารณาจากแนวทางแก้ไขปัญหาทางจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและผลการวิเคราะห์แนวโน้มของสถานการณ์ทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่นักศึกษานำเสนอ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

[○] สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มารับใช้สังคมในประเด็นและโอกาสที่เหมาะสม

4.2 วิธีการสอน

(1) กำหนดให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและรายงาน และกำหนดวันที่นักศึกษาต้องส่งงาน

(2) ตั้งประเด็นจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้ทันให้นักศึกษาได้ฝึกการโต้แย้งแสดงเหตุผลในชั้นเรียน ทั้งในกลุ่มเพื่อนและกับอาจารย์

4.3 วิธีการประเมินผล

(1) ทักคะแนนในกรณีที่นักศึกษาส่งงานช้ากว่ากำหนด

(2) ประเมินจากพฤติกรรมการโต้แย้งแสดงเหตุผลของนักศึกษา

(3) ประเมินจากมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนของนักศึกษา

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

[๐] มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบ วิธีการ เครื่องมือสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูด การฟัง และการเขียน

5.2 วิธีการสอน

กำหนดให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลเชิงตัวเลขดังกล่าวจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง อาทิ เว็บไซต์ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ฯลฯ

5.3 วิธีการประเมินผล

พิจารณาจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปแบบผลการวิเคราะห์ภาวะการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น

หมวดที่ 5 แผนการสอน และการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	บทที่ 1 อนาคตเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- แนะนำรายวิชา - ทำข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับ แนวทางปฏิบัติในการเรียนการ สอนตลอดภาคเรียน - บรรยายโดยใช้ PowerPoint	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
2	บทที่ 2 Internet of Things	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
3	บทที่ 3 เศรษฐกิจดิจิทัล	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
4	บทที่ 4 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - วิเคราะห์กรณีศึกษา - เขียนวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับ กรณีศึกษาและแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
5	บทที่ 5	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ทดสอบย่อย	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
	การสืบค้นและใช้งานข้อมูล สารสนเทศอย่างถูกต้องและ เหมาะสม			
6	บทที่ 6 การประยุกต์ใช้ ICTs ใน ภาคอุตสาหกรรมอาหารและ บริการ	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - วิเคราะห์กรณีศึกษา - เขียนวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับ กรณีศึกษาและแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
7	Study Break			
8	บทที่ 7 การใช้เทคโนโลยีสังคมเครือข่าย	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - วิเคราะห์กรณีศึกษา - เขียนวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับ กรณีศึกษาและแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
9-11	บทที่ 8 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	บรรยาย 9 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ทดสอบย่อย - วิเคราะห์กรณีศึกษา - เขียนวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับ กรณีศึกษาและแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
12	บทที่ 9 การรักษาความปลอดภัยของ ระบบคอมพิวเตอร์ (ภัยคุกคาม และการป้องกัน)	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - วิเคราะห์กรณีศึกษา - เขียนวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับ กรณีศึกษาและแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
13	บทที่ 10 ทัศนมิติว่าด้วยข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data)	บรรยาย 3 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - ทดสอบย่อย	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
14-15	บทที่ 11 กฎหมายดิจิทัล 10.1 พรบ. ว่าด้วยการกระทำ ความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และ 2560)	บรรยาย 6 ชั่วโมง	- บรรยายโดยใช้ PowerPoint - วิเคราะห์กรณีศึกษา - เขียนวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับ กรณีศึกษาและแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน	ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	ผู้สอน
	10.2 พระราชบัญญัติการรักษา ความมั่นคงปลอดภัย ไซเบอร์ พ.ศ. 2562 10.3 พระราชบัญญัติคุ้มครอง ข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 10.4 ทบทวนบทเรียน			
16	สอบประมวลผลความรู้ ครั้งที่ 1	บรรยาย 3 ชั่วโมง		ผศ.ดร.วศิน ชูประยูร
17	สอบประมวลผลความรู้ ครั้งที่ 2	บรรยาย 3 ชั่วโมง		ผศ.ดร.วศิน ชูประยูร

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมินผล
2.1	สอบประมวลผลความรู้ ครั้งที่ 1	16	70%
2.1	สอบประมวลผลความรู้ ครั้งที่ 2	17	
2.1	ทดสอบย่อย	3, 9, 10, 12, 15	10%
2.1, 5.2, 5.3	การวิเคราะห์/วิพากษ์กรณีศึกษา	4, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14	10%
1.1, 1.2	ตรวจสอบการเข้าห้องเรียน	ทุกสัปดาห์	10%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (n.d.). *แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล*. Retrieved สิงหาคม 12, 2564, from Digital Literacy Thailand: <https://www.dlthailand.org/dl-curriculum/material/>

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (n.d.). *กฎหมายดิจิทัล*. Retrieved สิงหาคม 12, 2564, from Digital Literacy Thailand: <https://www.dlthailand.org/dl-curriculum/material/>

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (n.d.). *การเข้าถึงสื่อดิจิทัล*. Retrieved สิงหาคม 12, 2564, from Digital Literacy Thailand: <https://www.dlthailand.org/dl-curriculum/material/>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (n.d.). *การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ*. Retrieved สิงหาคม 12, 2564, from Digital Literacy Thailand: <https://www.dlthailand.org/dl-curriculum/material/>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (n.d.). *การสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล*. Retrieved สิงหาคม 12, 2564, from Digital Literacy Thailand: <https://www.dlthailand.org/dl-curriculum/material/>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (n.d.). *ความปลอดภัยยุคดิจิทัล*. Retrieved สิงหาคม 12, 2564, from Digital Literacy Thailand: <https://www.dlthailand.org/dl-curriculum/material/>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (n.d.). *จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*. Retrieved สิงหาคม 12, 2564, from Digital Literacy Thailand: <https://www.dlthailand.org/dl-curriculum/material/>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (n.d.). *สุขภาพดียุคดิจิทัล*. Retrieved สิงหาคม 12, 2564, from Digital Literacy Thailand: <https://www.dlthailand.org/dl-curriculum/material/>
- เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy): การขับเคลื่อนเศรษฐกิจใหม่*. (2558). กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- เจาะเทรนด์โลก 2016 โดย TCDC: แพชั่น วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ โลฟสไตล์*. (2558). กรุงเทพฯ: ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2558.
- Watson, Richard. (2554). *Future Minds เจาะความคิดชีวิตยุคดิจิทัล*. แปลจาก Future Minds: How the Digital Age is Changing Our Minds, Why this Matters and What We can do about It โดย เอกชัย อิศวนฤนาท. กรุงเทพมหานคร: ทูตดิจิทัล คอนเท้นท์ แอนด์ มีเดีย.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- O. C. Ferrell, J. F. (2021). *Business Ethics: Ethical Decision Making and Cases*. Cengage Learning .
- Schneider, G. P. (2016). *E-Business* (12 ed.). Cengage Learning.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การซักถามในชั้นเรียนโดยอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น
- การอธิบายสิ่งที่เรียน ให้นักศึกษายกตัวอย่างจากสิ่งที่เรียน
- การสรุปในแต่ละครั้งของการสอนโดยนักศึกษา สอบถามถึงการนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- ผลการสอบ
- การสังเกต ผลงานจากโครงงานกลุ่ม

3. การปรับปรุงการสอน

- การซักถามในชั้นเรียนโดยอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น
- การอธิบายสิ่งที่เรียน ให้นักศึกษายกตัวอย่างจากสิ่งที่เรียน
- การสรุปในแต่ละครั้งของการสอนโดยนักศึกษา สอบถามถึงการนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- มีการแต่งตั้งคณะกรรมการมาตรฐานวิชาการ ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ วิธีการให้คะแนนสอบ ผลสอบ และผลการเรียน (เกรด)

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- นำข้อคิดเห็นของนักศึกษาในข้อ 1 มาประมวล เพื่อปรับปรุงรายวิชาสำหรับรุ่นต่อไป
- นำผลประเมินจากข้อ 2 มาจัดกลุ่มเทียบเคียงกับข้อคิดเห็นของนักศึกษา เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระให้ทันสมัย ปรับวิธีการเรียนการสอน และวิธีการประเมินผลให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- ทำการปรับปรุงเนื้อหาวิชาและวิธีการสอนอย่างสม่ำเสมอตามข้อเสนอแนะข้างต้น