

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต
วิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา	วิทยาลัยนวัตกรรมการผลิตเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

DIT 104 Business Processes for Information Systems

(กระบวนการทางธุรกิจสำหรับระบบสารสนเทศ)

1.2 จำนวนหน่วยกิต

3 (3-0-6) หน่วยกิต

1.3 หลักสูตรที่ใช้รายวิชานี้

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต กลุ่มวิชาชีพบังคับ

1.3.1 ประเภทของรายวิชา

วิชาบังคับ

1.4 ผู้สอนผู้รับผิดชอบรายวิชาและผู้สอนผู้สอน

ผู้สอนผู้รับผิดชอบรายวิชา และผู้สอนกลุ่ม 801, 802, 803 คือ ผศ.ดร.วศิน ชูประยูร

1.5 ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2568 ชั้นปีที่ 2

1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite)

ไม่มี

1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อม (co-requisites)

ไม่มี

1.8 สถานที่เรียน

ห้อง 11-702 อาคารรัตนคุณากร มหาวิทยาลัยรังสิต

1.9 วันที่จัดทำรายละเอียดของรายวิชา หรือวันที่มีการปรับปรุงครั้งล่าสุด

วันที่ 16 สิงหาคม 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

หลังจากเรียนจบรายวิชาแล้ว นักศึกษาจะสามารถ

1. เข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับความแข็งแกร่งของประเทศไทยในเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมในเวทีโลก
2. มีองค์ความรู้เกี่ยวซอฟต์แวร์และธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง
3. ทราบถึงหลักและแนวคิดเบื้องต้นขององค์กร กระบวนการ ข้อมูล/สารสนเทศ และระบบสารสนเทศ อาทิ สภาพแวดล้อมทางธุรกิจสมัยใหม่ โครงสร้างองค์กรเชิงฟังก์ชัน ความสำคัญของระบบสารสนเทศ กระบวนการทางธุรกิจ และกระบวนการทางธุรกิจ
4. เข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับระบบบริษัท อาทิ แนวคิดเกี่ยวกับระบบบริษัท ชนิด ข้อมูลในบริษัท แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับกระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง และบทบาทของบริษัท ในกระบวนการดังกล่าว
5. ทราบหลักและกรอบแนวคิดเกี่ยวกับ Order Fulfilment Process ในกระบวนการธุรกิจ เกมและอีสปอร์ต
6. อธิบายกระบวนการผลิต อาทิ ข้อมูลหลักในกระบวนการผลิต การไหลเชิงกายภาพรวมทั้ง การไหลของข้อมูล/สารสนเทศ และเอกสารในกระบวนการผลิตในภาคอุตสาหกรรมเกม และอีสปอร์ต
7. อธิบายหลักการเกี่ยวกับกระบวนการบูรณาการ ได้แก่ คลังสินค้าและคลังวัตถุดิบ กระบวนการภายในบริษัท กระบวนการระหว่างบริษัท ในภาคอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต
8. อธิบายหลักและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดทำตัวแบบทางธุรกิจในภาคอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- เพิ่มกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
- เพิ่มกระบวนการเรียนการสอนแบบสัมมนาในบางบทเรียน

หมวดที่ 3 ส่วนประกอบของรายวิชา

3.1 คำอธิบายรายวิชา

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจและกระบวนการทางธุรกิจ, โครงสร้างองค์กรทางธุรกิจ, สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ, ความสำคัญของระบบสารสนเทศในกระบวนการทางธุรกิจ, เอนเตอร์ไพรส์ซิสเต็ม, กระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง, กระบวนการผลิต, กระบวนการหลังกระบวนการผลิต, กระบวนการบูรณาการ, และบทบาทของเอนเตอร์ไพรส์ซิสเต็มในกระบวนการทางธุรกิจ ข้อมูลและกระแสข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

Introduction to business, business organisations and processes, business organisation structures, an importance of information systems in business processes, enterprise systems (ES), procurement process, production process, fulfilment process, integrated processes, roles of enterprise systems (ES) in business processes, related data and its flow.

3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้/ภาคการศึกษา

บรรยาย 45 ชั่วโมง	สอนเสริม ตามความต้องการของ ผู้เรียนเฉพาะราย และ/ หรือกลุ่ม	การฝึกปฏิบัติ -	การศึกษา ด้วย ตนเอง 90 ชั่วโมง
----------------------	---	--------------------	---

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่ผู้สอนให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิต/ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ระบุวันเวลาที่ผู้สอนจะให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิต/ผู้เรียนนอกชั้นเรียน

3 ชั่วโมง ต่อ สัปดาห์ และ/หรือมากกว่า ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประเด็นปัญหาทางวิชาการเร่งด่วนที่ผู้เรียนต้องการขอคำแนะนำ อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนสามารถขอคำแนะนำเกี่ยวกับบทเรียนได้ที่ email ของผู้สอน ที่ vasin@rsu.ac.th

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิต/ผู้เรียน

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่มุ่งหวัง ซึ่งต้องสอดคล้องกับที่ระบุไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร โดยแต่ละกลุ่มมาตรฐานการเรียนรู้ ให้แสดงข้อมูลต่อไปนี้

4.1 คุณธรรม จริยธรรม

(1) คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

[•] (1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

[•] (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม เช่น เข้าชั้นเรียนสายเกินครึ่งชั่วโมงถือว่ามาสาย ไม่สวมเครื่องแบบตามระเบียบ (ตามกล่าวไว้ในข้อถัดไป) หักคะแนน .5 คะแนน มาสายหลังพักครึ่งเวลาถือว่าขาดเรียน ส่งงานช้ากว่ากำหนดหักคะแนนร้อยละ 15 % จากคะแนนเต็ม

[•] (5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม ได้แก่ ก) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2550 ข) ระเบียบว่าด้วยเรื่องการแต่งกายของนักศึกษามหาวิทยาลัยรังสิต อันเป็นมติการประชุมของคณะกรรมการสโมสรนักศึกษา และคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2529 และ ค) ระเบียบปฏิบัติที่ผู้สอนกำหนด

(2) วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้

ในทุกครั้งที่มีการเรียนการสอน ผู้สอนจะสอดแทรกแนวคิดในประเด็นต่างๆดังต่อไปนี้ เพื่อปลูกฝังความมีวินัย การใฝ่รู้ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อ การตรงต่อเวลา ฯลฯ ให้แก่ผู้เรียน

(ก) ความเข้าใจถูกต้อง คือการเข้าใจว่ากระบวนการทางธุรกิจนั้นเป็นอย่างไร มีเหตุแห่งกระบวนการนั้นอย่างไร ปัญหาคืออะไร จะแก้ไขปัญหายังไง

(ข) ความใฝ่ใจถูกต้อง คือคิดหาทางออกของปัญหาในกระบวนการทางธุรกิจตามกฎหมายแห่งเหตุผลที่เห็นชอบมาแล้ว

(ค) การพูดจาถูกต้อง ไม่เป็นโทษต่อตนเอง และผู้อื่น

(ง) การกระทำถูกต้อง ไม่เป็นโทษต่อตนเอง และผู้อื่น อาทิ ไม่ลอกงานเพื่อน ส่งงานตรงตามกำหนด เข้าห้องเรียนตรงเวลา ฯลฯ

(จ) การดำรงชีพถูกต้อง ให้แนวคิดในการประกอบอาชีพสุจริต ไม่เอาความรู้ไปคดโกงใครหรือเอารัดเอาเปรียบคนอื่น ไม่เป็นโทษต่อตนเอง และผู้อื่น

(ฉ) ความพากเพียรถูกต้อง--ผู้สอนให้แนวคิดในการบากบั่นในอันที่จะก้าวหน้า ไม่ถอยหลัง อธิบายหลักเศรษฐกิจพอเพียงในการสร้างความเพียรทางธุรกิจที่สะอาดและไม่เกินตัว

(ช) การระลึกประจําใจถูกต้อง คือระลึกแต่ในสิ่งที่เกื้อหนุนให้เกิดปัญญาในการแก้ไข ปัญหาในกระบวนการทางธุรกิจและระบบสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง

(ซ) การตั้งใจมั่นถูกต้อง ผู้สอนอธิบายการสร้างสมาธิในการดำเนินกิจการทุกอย่างแก่ผู้เรียน และแนะนำผู้เรียนให้ปลีกเวลาไปปฏิบัติธรรม ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนอ่านกรณีศึกษาบริษัทเกมและอีสปอร์ตในประเทศและต่างประเทศ หรือบทวิเคราะห์ข่าวธุรกิจจากหนังสือพิมพ์ เพื่อวิเคราะห์แยกแยะประเด็นการดำเนินธุรกิจแบบมีคุณธรรม รวมทั้งธุรกิจสีเขียว (Green Business)
(3) วิธีการประเมินผล ประเมินจากพัฒนาการและพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียน แบบแอบสังเกต (Unobtrusive Method) เปรียบเทียบกับแบบฟอร์มบันทึกรายละเอียดพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออก และผู้เรียนเป็นผู้บันทึกด้วยตนเองและต้องนำเสนอผู้สอนในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียนการสอน ในแบบบันทึก ประกอบด้วย 8 ตัวแปรที่กล่าวไว้ข้างต้น
4.2 ความรู้ (1) ความรู้ที่จะได้รับ [.] (1) ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาที่ศึกษา [.] (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา [.] (7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง [.] (8) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
(2) วิธีการสอน - บรรยายในชั้นเรียน - ฝึกวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและกระบวนการทางธุรกิจและเขียนรายงาน - ศึกษาดูงานนอกสถานที่และเขียนรายงาน - ทำแบบฝึกหัด - ทดสอบย่อยในชั้นเรียนในบางบท - ฝึกทำตัวแบบทางธุรกิจบนฐานคิดเชิงระบบสารสนเทศ (Business Modelling Based-Information Systems) - กำหนดให้นักศึกษาอ่านข่าว บทความ และเอกสารใดๆ เพื่อติดตามความเปลี่ยนแปลงทางวิชาการ อาทิ การเชื่อมต่อนวัตกรรมตัวแบบทางธุรกิจเข้ากับแอปพลิเคชันวิสาหกิจขนาดใหญ่ (ERP, CRM, SCM) กระบวนการทางธุรกิจในระบบสื่อสังคม (Social Media) ฯลฯ

(3) วิธีการประเมินผล - ผู้เรียนจะต้องผ่านเกณฑ์การประเมินคะแนนแบบฝึกหัด การทดสอบย่อย และรายงานการวิเคราะห์ 60% ขึ้นไป - วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนสอบกลางภาคและปลายภาคตามเกณฑ์
4.3 ทักษะทางปัญญา (1) ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา [•] (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ [•] (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม
(2) วิธีการสอน - บรรยายในชั้นเรียน - กำหนดประเด็นให้ผู้เรียนไปค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาก่อน เพื่อนำมาสู่การแบ่งกลุ่มอภิปรายประเด็นในชั้นเรียน - การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ - การวิจารณ์กรณีศึกษาบริษัทต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศ - การพัฒนาแนวทางการแก้ไขปัญหาทางธุรกิจด้วยระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Methods) - การวิเคราะห์กระแสข้อมูลในหน่วยงานต่างๆ ของบริษัท
(3) วิธีการประเมินผลทักษะทางปัญญาของนิสิต/ผู้เรียน - พิจารณาจากผลลัพธ์การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจของผู้เรียน - พิจารณาจากผลลัพธ์การคิดเชิงวิพากษ์ต่อประเด็นปัญหาทางธุรกิจของผู้เรียน - พิจารณาจากแนวทางแก้ไขปัญหาทางธุรกิจที่ผู้เรียนนำเสนอ - พิจารณาจากแผนภาพแสดงกระแสข้อมูลของส่วนงานต่างๆในบริษัทที่ผู้เรียนนำเสนอ
4.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (1) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องการพัฒนา [•] (1) สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ [•] (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

(2) วิธีการสอน - กำหนดให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดและรายงาน และกำหนดวันที่ผู้เรียนต้องส่งงาน และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ทั้งเป็นรายบุคคลและกลุ่ม - ตั้งประเด็นทางธุรกิจให้ผู้เรียนได้ฝึกการโต้แย้งแสดงเหตุผลในชั้นเรียน ทั้งในกลุ่มเพื่อนและกับผู้สอน
(3) วิธีการประเมิน - หักคะแนนในกรณีที่ผู้เรียนส่งงานช้ากว่ากำหนด - ประเมินจากพฤติกรรมการโต้แย้งแสดงเหตุผลของผู้เรียน - ประเมินจากมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนของผู้เรียน - การส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด - การเข้าชั้นเรียนตรงเวลา - การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนและผู้สอน
4.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา [•] (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
(2) วิธีการสอน กำหนดให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลเชิงตัวเลขดังกล่าวจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง อาทิ เว็บไซต์ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ฯลฯ จากนั้นวิเคราะห์ตัวเลขดังกล่าวเพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ เช่น สถิติการส่งออก สถิติการนำเข้า ตัวเลขการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ และสถิติทางประชากรศาสตร์ เป็นต้น กำหนดให้ผู้เรียนนำเสนอผลการวิเคราะห์หน้าชั้นเรียนใช้ PowerPoint และ สื่อผสมอื่นๆ เพื่อให้การนำเสนอน่าสนใจและดึงดูดความสนใจผู้ฟัง
(3) วิธีการประเมิน - พิจารณาจากการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และตัวเล่มรายงาน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้
1	บทที่ 1 ความแข็งแกร่งของประเทศไทย	3	-บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -ทบทวนความรู้ของผู้เรียน เกี่ยวกับประเด็นทางธุรกิจ เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน (ใช้ เวลาในส่วนนี้ 30 นาที)
2	บทที่ 2 Soft Power	3	-บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -กำหนดบทความที่ เกี่ยวข้องให้อ่าน 1 บทความ และมีคำถามท้าย บทความให้ผู้เรียนได้ฝึก อภิปราย

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้
3, 4	บทที่ 3 แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจ	6	-บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษา ที่กำหนดให้ เพื่อฝึก วิเคราะห์และวิจารณ์เชิง สร้างสรรค์
5, 6	บทที่ 4 การบริหารเชิงกลยุทธ์	6	-ทดสอบย่อยเพื่อทบทวน เนื้อหาบทที่ 2 (ใช้เวลา 30 นาที) -บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -ให้ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษา ที่กำหนดให้ เพื่อฝึก วิเคราะห์และวิจารณ์เชิง สร้างสรรค์
7	บทที่ 5 โครงสร้างองค์กร	3	-ทดสอบย่อยเพื่อทบทวน เนื้อหาบทที่ 3 (ใช้เวลา 30 นาที) -บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation
8	Study Break		

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้
9, 10	บทที่ 6 กระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง	6	-ทดสอบย่อยเพื่อทบทวน เนื้อหาบทที่ 4 (ใช้เวลา 30 นาที) -บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -กำหนดบทความที่ เกี่ยวข้องให้อ่าน 1 บทความ และมีคำถามท้าย บทความให้ผู้เรียนได้ฝึก อภิปราย
11, 12	บทที่ 7 กระบวนการผลิต	6	-ทดสอบย่อยเพื่อทบทวน เนื้อหาบทที่ 5 (ใช้เวลา 30 นาที) -บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation
13, 14	บทที่ 8 กระบวนการเติมเต็มคำสั่งซื้อ	6	-บรรยายตามเค้าโครง เนื้อหาที่กำหนด โดยใช้ PowerPoint Presentation -กำหนดบทความที่ เกี่ยวข้องให้อ่าน 1 บทความ และมีคำถามท้าย บทความให้ผู้เรียนได้ฝึก อภิปราย

ครั้งที่	หัวข้อบรรยาย	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้
15	บทที่ 9 กระบวนการบูรณาการ	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย
16	บทที่ 10 การจดทะเบียนบริษัท	3	-บรรยายสรุป โดยใช้ PowerPoint Presentation -เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ข้อสงสัย
17	สอบประเมินผลความรู้		
รวม		45	

5.2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	งานที่จะใช้ประเมิน (เช่น การเขียน รายงาน โครงการ การสอบย่อย การสอบกลางภาค การสอบปลายภาค)	กำหนดการ ประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนของ การ ประเมินผล
3.2.2 [●] (1)(2)(7)(8); 3.2.3 [●] (1)(4)	สอบประมวลผลรวบยอด (กลาง ภาค+ปลายภาค)	17	70%
3.2.1 [●] (1)(2)(5)	การเข้าชั้นเรียน	ตลอดภาค การศึกษา	10%
3.2.1 [●] (1)(2)(5); 3.2.2 [●] (1)(2)(7)(8); 3.2.3 [●] (1)(4); 3.2.4 [●] (1)(6); 3.2.5 [●] (2)	การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความ คิดเห็นในชั้นเรียน การทำ แบบฝึกหัด การทดสอบย่อย	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15	20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียน

6.1 ตำราและเอกสารหลัก

ประกอบด้วยตำราหลัก 2 ชื่อเรื่อง และเอกสารอัดสำเนา จำนวน 3 ชื่อเรื่อง ดังนี้

ตำรา

Jeston, J. (2022). Business process management: Practical guidelines to successful implementations, 5th ed. New York: Routledge.

Nye, J. S. (1990). Soft Power. *Foreign Policy*, 80, 153–171.

<https://doi.org/10.2307/1148580>

เอกสารอัดสำเนา

Harmon, P. (2014). Business process change, 3d ed. Waltham, MA: Elsevier Inc.

[Chapter 1 Business process change] (เอกสารหมายเลข 1)

[Chapter 2: Strategy, value chains, business initiatives, and competitive advantage] (เอกสารหมายเลข 2)

วศิณ ชูประยูร. (2558). ข้อมูล สารสนเทศ และกระบวนการทางธุรกิจ ในระบบสารสนเทศ.

ปทุมธานี: วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยรังสิต. (เอกสารหมายเลข 3)

6.2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ

จินตนา บุญบังการ. (2552). สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ, พิมพ์ครั้งที่ 8 ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัยพร วิเศษมงคล. (2558). การปรับโครงสร้างองค์กร (Reorganization). สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.).

http://www.sme.go.th/market/Lists/SMEs_Article/DispF.aspx?List=8843c2e6-9909-4671-b882-7b1057194101&ID=2.

Simon, K. A. (1994). Towards a theoretical framework for Business Process

Reengineering. <http://www.informatik.gu.se/~kai/pub/thesis.pdf>

6.3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) (TCEB). (2565). Soft Power

อำนาจแห่งความสร้างสรรค์ เพื่อสรรค์สร้างเศรษฐกิจไทย. สืบค้นวันที่ 22 สิงหาคม 2566

จาก<https://www.businesseventsthailand.com/th/press-media/news-press->

release/detail/1461-soft-power-the-power-of-creativity-to-build-the-thai-economy

Katchwattana, P. (2022, April 16). 5 Soft power แบบไทยๆ ความหวังในการดัน ‘เศรษฐกิจสร้างสรรค์’ ให้โดดเด่นในสายตาชาวโลก. สืบค้นวันที่ 22 สิงหาคม 2566 จาก

<https://www.salika.co/2022/04/16/5-thai-soft-power-way-to-creative-economy/>

กันตลักษณ์. (ม.ป.ป.). Soft power ตามแนวคิดของ Joseph Nye. นาวิกานุสาร, 32-47.

<http://www.navedu.navy.mi.th/stg/tnssc/pdf/84-sp.pdf>

นิติราษฎร์ บุญโย. (2565, 26 มิถุนายน). คนไทยกับซอฟต์แวร์ และการสร้าง Thai Soft Power ในมุมมองใหม่. กรุงเทพธุรกิจ.

<https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/1012090>

สำนักข่าวอินโฟเควสท์ (IQ). (2564, 1 พฤศจิกายน). นายกฯ หนุน Soft Power ผลักดันไทยเป็น ศูนย์กลางการแข่งขัน e-Sport. <https://www.ryt9.com/s/iq03/3268974>

“เกม-อีสปอร์ต” แนวโน้มรุ่งรับเทรนด์ดิจิทัล อุตสาหกรรมคอนเทนต์หนุนโตเพิ่ม. (2565, 321 กันยายน). ฐานเศรษฐกิจดิจิทัล. <https://www.thansettakij.com/tech/it/541108>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2565). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ x นวัตกรรมสู่การผลักดัน Soft Power ไทย ให้ “ขายได้” และ “ขายดี”.

<https://www.cea.or.th/th/single-softpower/creative-economy-thailand-2022>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชา

- ซักถามผู้เรียนในชั้นเรียนโดยผู้สอนและให้เพื่อนร่วมชั้นมีโอกาสดำเนินการด้วยในเวลาเดียวกัน
- ให้ผู้เรียนอธิบายสิ่งที่เรียน และให้ยกตัวอย่างประกอบคำอธิบาย
- ให้ผู้เรียนสรุปบทเรียนหลังจากรับฟังคำบรรยายจากผู้สอน รวมทั้งอธิบายถึงการนำความรู้จากชั้นเรียนไปประยุกต์ใช้ (ผู้เรียนทุกคนต้องส่งไฟล์ดิจิทัลการจดคำบรรยาย 2 ครั้ง คือก่อนสอบกลางภาคและปลายภาค)

7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ใช้กลยุทธ์การสอบ/ทดสอบย่อย และพิจารณาคะแนนดิบและเกรดที่ผู้เรียนทำได้
- สังเกตและให้คะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มและพิจารณาผลงานจากโครงงานกลุ่ม

7.3 การปรับปรุงการสอน

- การประมวลความคิดเห็นของผู้เรียน การประเมินการสอนของตนเองและสรุปปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข เพื่อสรุปเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการปรับปรุงรายวิชาในครั้งต่อไป
- ใช้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาการสอน
- การจัดทำคลังข้อมูลของแบบฝึกหัด

7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา

- มีการทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้โดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ เพื่อตรวจสอบ ผลการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยตรวจสอบข้อสอบ วิธีการให้คะแนนสอบ ผลสอบ และผลการเรียน (เกรด)

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- นำข้อคิดเห็นของผู้เรียนในข้อ 7.1 มาประมวล เพื่อปรับปรุงรายวิชาสำหรับรุ่นต่อไป
- นำผลประเมินจากข้อ 7.2 มาจัดกลุ่มเทียบเคียงกับข้อคิดเห็นของผู้เรียน เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระให้ทันสมัย ปรับวิธีการเรียนการสอน และวิธีการประเมินผลให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- ปรับปรุงเนื้อหาวิชาและวิธีการสอนอย่างสม่ำเสมอตามข้อเสนอแนะข้างต้น