



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

สาขาวิชา การสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา การสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล ฉบับปี พ.ศ. 2564

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DCC311	การดำเนินธุรกิจ在中ส้าหรรรมสื่อดิจิทัล	3 (3-0-6)
	(Conducting Business in Digital Media Industry)	
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01, 02	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.สาธิต จินจรรยา	☒ อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน	วิทยาลัยนิเทศศาสตร์	☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	8 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1) เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจแนวคิการบริหาร การจัดการ การเป็นเจ้าของกลุ่มทุน และที่มาของรายได้ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

2) เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์แนวโน้มสถานการณ์ธุรกิจสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน โดยเชื่อมโยงแนวคิการสื่อสารการตลาด และการเป็นผู้ประกอบการด้านสื่อดิจิทัล

2. คำอธิบายรายวิชา

แนวโน้มสถานการณ์ธุรกิจสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน แนวคิดการบริหาร การจัดการ การเป็นเจ้าของของกลุ่มทุน
ที่มาของรายได้ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล การเชื่อมโยงแนวคิดการสื่อสารการตลาด และการเป็น
ผู้ประกอบการด้านสื่อดิจิทัล (ตาม มคอ. 2 หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☒ e-mail: salinee.j@rsu.ac.th

☐ Facebook :.....

☐ Line :.....

☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

- 1) (COL1.4) เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลของ องค์กร และสังคม
- 2) (COL2.4) มีความรู้และเข้าใจในการสื่อสารและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพการสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล
- 3) (COL3.2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินข้อมูลต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้รายวิชาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีผลดังต่อไปนี้

วิชา COM 231 การสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อสื่อดิจิทัล		ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ				
การเรียนรู้ ของหลักสูตร (PLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs)	1.คุณธรรม	2.ความรู้	3.ทักษะทางปัญญา	4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลฯ	5.ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลขฯ
PLO1	PLO1.1 มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารและเทคโนโลยีดิจิทัล การค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร การบริหารจัดการเชิงธุรกิจ คอนเทนต์ดิจิทัล การตลาด		COL2.4 มีความรู้และเข้าใจในการสื่อสารและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพการสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล			
POL2	PLO2.1 สามารถสืบค้นข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้			COL3.2 สืบค้น ตีความ และประเมินข้อมูลต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์		
	PLO2.4 สามารถบูรณาการทักษะกับความรู้ทั้งทางวิชาการและวิชาชีพ ต่อยอดไปสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจคอนเทนต์ดิจิทัล					
PLO3	PLO 3.1 มีความเข้าใจในหลักจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพสื่อดิจิทัล	COL1.4 เคารพ และ ปฏิบัติ ตาม กฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์กรและสังคม				

1. จริยธรรม (ตาม มอก.2 หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564)

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.4	เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ภายใต้อำนาจ ของ ธรรมนูญของ องค์การและสังคม	• สอดแทรกประเด็น เกี่ยวกับการเคารพและ ปฏิบัติตามกฎระเบียบ และข้อบังคับต่างๆ ของ ชั้นเรียน ภายใต้อำนาจ ธรรมนูญ มหาวิทยาลัยและสังคม • สอนแทรกเนื้อหาด้าน จรรยาบรรณในการเป็น ผู้ประกอบการสื่อดิจิทัล ในระหว่างที่ทำโครงการ ปลายภาค โดยการพูดคุย กับนักศึกษา เน้นความ รับผิดชอบต่อสังคมตาม หลักธรรมนูญขององค์กร	• สังเกตและประเมินจาก การตรงเวลาของ นักศึกษาในการเข้าชั้น เรียน และการส่งงาน ตามกำหนดระยะเวลาที่ มอบหมาย • การวัดและประเมินผล จากเนื้อหาหลักธรรมนูญ บาลองค์กรในรายงาน โครงการปลายภาค

2. ความรู้ (ตาม มอก.2 หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564)

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.4	มีความรู้และเข้าใจในการสื่อสาร และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขา วิชาชีพการสร้างสรรค์คอนเทนต์ ดิจิทัล	• ศึกษาดูงานองค์กรธุรกิจที่ เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพ การสร้างสรรค์คอนเทนต์ ดิจิทัล เพื่อให้เข้าใจ โครงสร้าง การสื่อสารและ วัฒนธรรมภายในองค์กร	• ประเมินความรู้จากการ เนื้อหา และบทสรุป การศึกษาดูงานองค์กร ธุรกิจสื่อดิจิทัล

3. ทักษะ (ตาม มอค.2 หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564)

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.2	สามารถสืบค้น ตีความ และ ประเมินข้อมูลต่าง ๆ เพื่อใช้ในการ การแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	ให้นักศึกษาสืบค้น ตีความ และประเมินข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคู่แข่งทางธุรกิจ (Competitor Analysis)	ประเมินผลจากรายงาน และการนำเสนองาน หน้าชั้นเรียน

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา - วัตถุประสงค์การเรียนการสอน - วิธีการจัดการเรียนการสอน - เกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียน - สำรวจความเข้าใจเรื่องธุรกิจสื่อดิจิทัล	- กำหนดกฎ กติกาของการเรียนร่วมกัน - บรรยายโดยใช้ Power Point	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
2	แนวคิดหลักการบริหาร - การจัดการสมัยใหม่ - POLC 4M's / 8M's	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกรณีศึกษา		
3	แนวคิดเกี่ยวกับองค์กรธุรกิจ - โครงสร้างองค์กร - การกำหนดนโยบาย / วิสัยทัศน์ - การจัดการทรัพยากรมนุษย์ - วัฒนธรรมองค์กร - หลักธรรมาภิบาลองค์กร	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกรณีศึกษา - มอบหมายให้วิเคราะห์กรณีศึกษาเพื่อวิเคราะห์โครงสร้างองค์กร วัฒนธรรมองค์กร และหลักธรรมาภิบาลองค์กรธุรกิจสื่อดิจิทัลชั้นนำ	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
4	ภาพรวมอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล - สถานการณ์อุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล - แนวโน้มเทคโนโลยีใหม่ที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ จากกรณีศึกษา	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
5	การเป็นผู้ประกอบการด้านสื่อ ดิจิทัล (1) • การเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล • คุณลักษณะของผู้ประกอบการดิจิทัล • การสร้างธุรกิจและกระบวนการจัดตั้งธุรกิจ	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ จากกรณีศึกษา	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
6	การเป็นผู้ประกอบการด้านสื่อ ดิจิทัล (2) • การแสวงหาโอกาสใหม่ทางธุรกิจ (กลุ่มทุน / Pain point) • ที่มาของรายได้ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ พร้อมยกตัวอย่าง	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
7	การสร้างแผนธุรกิจสื่อดิจิทัล Business Model Canvas	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ พร้อมยกตัวอย่าง - จับกลุ่ม มอบหมายงานในชั้นเรียน	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
8	พักเบรก			
9	การสร้างแผนธุรกิจสื่อดิจิทัล Business Model Canvas (2)	- ติดตามความคืบหน้าโครงร่าง Business Model Canvas - มอบหมายให้นักศึกษาพัฒนางานต่อเนื่องสู่ผลงานปลายภาค	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
10	ศึกษาดูงานธุรกิจสื่อดิจิทัล (1)	- ศึกษาดูงานนอกสถานที่ โดยมีวิทยากรพิเศษ บรรยาย และนำชม	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
11	ศึกษาดูงานธุรกิจสื่อดิจิทัล (2)	- หน่วยงานต่าง ๆ ในองค์กรธุรกิจสื่อดิจิทัล - แลกเปลี่ยน อภิปรายกลุ่มจากกรณีศึกษา - มอบหมายให้จัดทำบทสรุปการศึกษาดูงาน ในประเด็นเกี่ยวกับโครงสร้างองค์กร วิสัยทัศน์ วัฒนธรรมองค์กร และหลักธรรมาภิบาลองค์กร ฯลฯ	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
12	หลักการตลาดยุคดิจิทัล (1) การวิเคราะห์เปรียบเทียบคู่แข่งทาง ธุรกิจ (Competitor Analysis)	- บรรยายโดยใช้ Power Point - จับกลุ่ม สืบค้น วิเคราะห์ตีความ กรณีศึกษา เพื่อประเมินเปรียบเทียบ คู่แข่งทางธุรกิจขององค์กรสื่อดิจิทัล	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
13	หลักการตลาดยุคดิจิทัล (3) กลยุทธ์การตลาด แบบ STP Marketing	- บรรยายโดยใช้ Power Point - จับกลุ่ม วิเคราะห์กรณีศึกษา และ จัดทำ STP Marketing	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
14	หลักการตลาดยุคดิจิทัล (3) กลยุทธ์การตลาดแบบ 8P Marketing	- บรรยายโดยใช้ Power Point - แลกเปลี่ยน อภิปราย จาก กรณีศึกษา	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
15	หลักการ Pitching เพื่อระดมทุน หรือหาพาร์ทเนอร์	- บรรยายโดยใช้ Power Point - แลกเปลี่ยน อภิปราย จาก กรณีศึกษา	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
16	การนำเสนอแผนธุรกิจสื่อดิจิทัล (Final Project)	- แลกเปลี่ยน อภิปรายร่วมกันในชั้น เรียน	3	อ.สาลิน จินจรรยา อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
รวม			15	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.4 จริยธรรม	- การเข้าชั้นเรียน และการตรงต่อเวลา	ตลอดภาคเรียน	10%
	- การมีส่วนร่วม การเสนอความคิดเห็น และการรับฟังความเห็นของ เพื่อนร่วมงาน	9, 16	10%
	- รายงานสรุปการศึกษาดูงาน (ประเด็นหลักธรรมาภิบาลองค์กร)	10-11	5%
	- รายงานแผนธุรกิจฯ	16	5%
2.4 ความรู้	- แบบฝึกหัด	3	5%
	- รายงานสรุปการศึกษาดูงาน (ประเด็นโครงสร้าง วัฒนธรรมองค์กร ฯลฯ)	10-11	10%
	- การนำเสนอแผนธุรกิจฯ	16	10%
	- รายงานแผนธุรกิจฯ	16	5%

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
3.2 ทักษะ	- แบบฝึกหัด	12-13	10%
	- การนำเสนอแผนธุรกิจฯ	16	20%
	- รายงานแผนธุรกิจฯ	16	10%

3. ความสอดคล้อง Course Learning Outcome (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้

CLOs	1.จริยธรรม					2.ความรู้					3.ทักษะทางปัญญา					4.ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลฯ				5.ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขฯ			
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4
CLO 1.4 เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์กรและสังคม				✓																			
CLO 2.4 มีความรู้และเข้าใจในการสื่อสารและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพการสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล									✓														
CLO 3.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินข้อมูลต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์												✓											

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอนรายวิชา DCC311 การดำเนินธุรกิจในอนาคตในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล. สาขาวิชาการสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, 2566.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เกศินี บัวดิศ. (2555) โครงสร้างการบริหารการจัดการสื่อสมัยใหม่. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 11(12), 13-18.

ฐิตินัน บ. คอมมอน. (2553) การบริหารสื่อโทรทัศน์ในยุคดิจิทัล: บทเรียนจากนานาประเทศสู่ไทย ในการบริหารจัดการ: แนวคิดและทางเลือกร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, 155-170.

- ณัฐชดา วิจิตรจามรี. (2558). **การสื่อสารในองค์กร** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สมานการพิมพ์.
- พรณรงค์ พงษ์กลาง. (2560). การบริหารจัดการสื่อโทรทัศน์ในศตวรรษที่ 21. **วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย**, 23(1), 90-102.
- สุพานี สฤญวานิช. (2552). **พฤติกรรมองค์กรสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- Armin Beverungen and Lisa Conrad. (2019). **The organizational powers of (digital) media**. Retrieved from www.researchgate.net/publication/335126892_The_organizational_powers_of_digital_media
- Mierzejewska, D. (2011). Media management in theory and practice. In M. Deuze. **Managing media work**. London: Sage. Retrieved from www.google.co.th/books

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลกระบวนการวิชาโดยนักศึกษา

- ☒ การประเมินประสิทธิภาพการสอนโดยนักศึกษา
- ☐ แบบประเมินกระบวนการวิชา
- ☐ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- ☐ การสะท้อนคิด จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- ☒ ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนรู้

- ☒ แบบประเมินผู้สอน
- ☐ สะท้อนโดยนักศึกษา
- ☐ ผลการสอบ
- ☐ การทวนสอบผลประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
- ☒ การประเมินโดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ
- ☐ การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

- ☐ สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- ☐ การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- ☒ การสังเกตการสอนของผู้ร่วมทีมการสอน

4. กระบวนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนการวิชาของนักศึกษา

- ☐ มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบรายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

- ☒ การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำภาควิชาและคณะ
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ
ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของกระบวนวิชา

- ☒ ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4
- ☐ ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา