



รายละเอียดของรายวิชา

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต เทคโนโลยีทางธุรกิจดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)
คณะบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ พื้นที่วิทยาเขตวังไกลกังวล

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

BUA 2139	ชื่อวิชาภาษาไทย	ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย
	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ	Digital Literacy

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (3-0-6)

3. ประเภทของรายวิชา

หมวด วิชาเฉพาะ	กลุ่มวิชา พื้นฐานวิชาชีพ
----------------	--------------------------

4. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre – requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

5. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co – requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

6. ภาคการศึกษา /ชั้นปี

ภาคการศึกษาที่ 1	ชั้นปีที่ 1
------------------	-------------

7. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ นพดล สายคติกรณ์
อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ นพดล สายคติกรณ์

8. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

มิถุนายน 2568

9. วัตถุประสงค์และรายละเอียดในการพัฒนา /ปรับปรุงรายวิชา

- 1) ปรับโครงสร้างรายวิชาให้สอดคล้องกับ Outcome-Based Education (OBE) โดยเชื่อมโยง CLOs → PLOs ของหลักสูตร อย่างชัดเจน
- 2) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning, Project-based Learning) เพื่อเพิ่มทักษะการปฏิบัติจริงและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์
- 3) เน้นการสร้าง ทักษะดิจิทัลที่จำเป็นต่อการทำงาน (Workplace Digital Skills) และการดำเนินชีวิตในสังคมดิจิทัล
- 4) เสริมสร้าง ทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurial Competency) เช่น Digital Commerce, การผลิตสื่อดิจิทัล และการวิเคราะห์ข้อมูลออนไลน์

แผนการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ CLO และภาคการทำงาน	ผลการดำเนินการปรับปรุงในครั้งนี้
เชื่อมโยง CLOs กับภาคการทำงานจริง เช่น 1) CLO2 & CLO4 → การใช้เครื่องมือดิจิทัลและการสร้าง Digital Content → ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานด้าน Digital Marketing และ E-commerce 2) CLO3 → การประเมินคุณภาพข้อมูลและข่าวสาร → ตรงกับทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Literacy) ที่องค์กรต้องการ 3) CLO5 → การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม → ตรงกับการกำกับดูแลข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) และการสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมในองค์กร การปรับปรุงวิธีการสอน 1) เพิ่มกิจกรรม Case Study และ Workshop ที่มาจากสถานการณ์จริง (Fake News, Cybersecurity, PDPA) 2) ใช้ Digital Tools เช่น Google Workspace, Canva, Learning Management System (LMS) เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะจริง	1) ด้านโครงสร้าง CLO-PLO: รายวิชาได้รับการปรับปรุงให้สอดคล้องกับ PLOs ของหลักสูตร ครบทั้ง 5 ด้าน (Knowledge, Cognitive, Practical, IT & Communication, Attitude) 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน: มีการเพิ่มกิจกรรมเชิงปฏิบัติและโครงการกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสรู้จากการลงมือทำมากขึ้น 3) ด้านการประเมินผล: ปรับระบบการประเมินผลใหม่ให้หลากหลายขึ้น เช่น Quiz, Assignment, Lab Test, Project, Reflection, Presentation และ Exam 4) ด้านความเชื่อมโยงกับภาคการทำงาน: นักศึกษาได้ฝึกใช้ทักษะที่ตรงกับตลาดแรงงาน เช่น Digital Communication, Cybersecurity Awareness, Digital Content Creation, Data Literacy 5) ผลที่คาดว่าจะได้รับ: - ผู้เรียนมี ทักษะ Digital Literacy ครบทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

แผนการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ CLO และภาคการทำงาน	ผลการดำเนินการปรับปรุงในครั้งนี้
3) บูรณาการ Project-based Learning (PBL) โดยให้นักศึกษาสร้าง Online Campaign/Content เพื่อจำลองการทำงานในองค์กร	- ผู้เรียนสามารถนำทักษะไปใช้ในการทำงานจริง และต่อยอดสู่การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
4) พัฒนารูปแบบ Assessment แบบ Rubric เพื่อวัดผลทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติ	- รายวิชามีความทันสมัยและสอดคล้องกับ วิสัยทัศน์มหาวิทยาลัย “SMART Entrepreneur”

10. คำอธิบายรายวิชา

จริยธรรม ซึ่งประกอบด้วย ความสามารถในการเข้าใจดิจิทัล ที่ทำให้เกิดความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ความเข้าใจสารสนเทศและสามารถประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อสามารถนำไปสู่กระบวนการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงสามารถผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือดิจิทัล ประกอบด้วย สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล การเข้าถึงดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล สุขภาพดียุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ และกฎหมายดิจิทัล

หมวดที่ 2 รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้และการประเมินผล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (ใส่เฉพาะ PLO ที่เกี่ยวข้อง หากเป็นหลักสูตรปรับปรุงเกณฑ์เดิมใช้ TQF 5 ด้านแทน)

รหัส	คำอธิบาย
PLO1	อธิบายหลักการพื้นฐานและแนวคิดด้านบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและชัดเจน
PLO2	สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการนำเสนอและอภิปรายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ตามหน้าที่ความรับผิดชอบ
PLO3	ประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจในการแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ
PLO4	วิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลเชิงธุรกิจที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างเหมาะสม
PLO5	ประเมินและเลือกใช้เทคโนโลยีสืบค้นข้อมูลเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเป็นผู้ประกอบการ
PLO6	สร้างสรรค์นวัตกรรมทางธุรกิจโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาและสนับสนุนการแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ
PLO7	พัฒนาโครงการ สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรมโดยใช้ความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจอัจฉริยะเพื่อแก้ปัญหาในการทำงานและสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจ

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา เมื่อนักศึกษาเรียนรายวิชานี้แล้ว นักศึกษาจะสามารถ

รหัส	คำอธิบาย
CLO 1	สามารถอธิบายแนวคิด สิทธิ ความรับผิดชอบ กฎหมายดิจิทัล และสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การทำงาน และการดำเนินชีวิตอย่างมีจริยธรรม
CLO 2	สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเข้าถึง ค้นหา ประเมิน และสื่อสารสารสนเทศ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น
CLO 3	สามารถวิเคราะห์และประเมินคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และผลกระทบของสื่อและสารสนเทศดิจิทัล เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาในเชิงธุรกิจและสังคม
CLO 4	สามารถสร้างสรรค์และพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลหรือโครงการที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ การสร้างนวัตกรรม และการเพิ่มมูลค่าในบริบทธุรกิจ

3. ความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

ความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7
CLO 1 อธิบายแนวคิด สิทธิ ความรับผิดชอบ กฎหมาย ดิจิทัล และเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมอย่างมีจริยธรรม	✓				✓		
CLO 2 ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเข้าถึง ค้นหา ประเมิน และสื่อสารสารสนเทศทั้งไทยและอังกฤษ อย่างมีประสิทธิภาพ		✓	✓				
CLO 3 วิเคราะห์และประเมินคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และผลกระทบของสื่อและสารสนเทศดิจิทัล เพื่อการตัดสินใจและแก้ปัญหาทางธุรกิจ				✓	✓		
CLO 4 สร้างสรรค์และพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลหรือโครงการโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และเพิ่มมูลค่าในบริบทธุรกิจ						✓	✓

CLO1 สนับสนุน PLO1 และ PLO5 → เน้นด้านความรู้ + จริยธรรมการใช้เทคโนโลยี

CLO2 สนับสนุน PLO2 และ PLO3 → เน้นการสื่อสารและการใช้เครื่องมือดิจิทัล

CLO3 สนับสนุน PLO4 และบางส่วนของ PLO5 → เน้นการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ

CLO4 สนับสนุน PLO6 และ PLO7 → เน้นการสร้างนวัตกรรมและโครงการดิจิทัล

4. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชา (CLO)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	กิจกรรมการเรียนการสอน	วิธีการประเมินผล	เกณฑ์ผ่าน การประเมินผล
CLO1: อธิบายแนวคิด สิทธิ ความรับผิดชอบ กฎหมายดิจิทัล และเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างมี จริยธรรม	- Lecture + Discussion - Case Study: กฎหมาย PDPA, พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ - Reflection Learning	- Quiz / Short Test - Written Assignment - Midterm & Final Exam	≥ 50% ของคะแนน แต่ละกิจกรรม
CLO2: ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการ เข้าถึง ค้นหา ประเมิน และ สื่อสารสารสนเทศ (ไทย- อังกฤษ)	- Workshop: การใช้ Google Tools, Canva, LMS - Group Activity: การนำเสนอออนไลน์ - Peer Collaboration	- Assignment - Lab Test - Group Presentation + Peer Review	Rubric ≥ 60%
CLO3: วิเคราะห์และประเมิน คุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และ ผลกระทบของสื่อดิจิทัล	- Workshop: Fake News Analysis - Debate: “เสรีภาพ vs ความรับผิดชอบ” - Case Study Discussion	- Case Study Report - Debate Rubric - Reflection Journal	Rubric ≥ 60%
CLO4: สร้างสรรค์และพัฒนา เนื้อหาดิจิทัล/โครงการ โดยใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ	- Project-based Learning - Content Creation Lab: Infographic, Video - Group Project & Presentation	- Mini Project (Individual) - Group Project & Presentation - Peer & Self-Assessment	Rubric ≥ 60%

5. การนำปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยในการจัดการเรียนการสอน (ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด)

ปรัชญาการศึกษา	กิจกรรมการเรียนการสอน
"สร้างคนสู่งาน เชี่ยวชาญเทคโนโลยี มุ่งสู่สังคมการประกอบการ"	1. สร้างคนสู่งาน (Work-Readiness) กิจกรรมการเรียนการสอน: - Simulation & Case Study: ให้นักศึกษาวิเคราะห์สถานการณ์จริง เช่น การจัดการข้อมูลดิจิทัลในองค์กร หรือ Cybersecurity Incident - Digital Workplace Practice: ฝึกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่องค์กรจริงนิยมใช้ เช่น Google Workspace, MS Teams, Trello ผลลัพธ์ที่ได้: นักศึกษามีทักษะพร้อมสู่การทำงานจริงและสามารถบูรณาการความรู้สู่การปฏิบัติ 2. เชี่ยวชาญเทคโนโลยี (Technology Competency) กิจกรรมการเรียนการสอน: - Workshop & Lab Practice: ฝึกใช้งานโปรแกรม/แอปพลิเคชัน เช่น Canva, Video Editing, Data Analysis Tools - Digital Project: สร้างสื่อดิจิทัลหรือโครงการออนไลน์ที่ใช้เทคโนโลยีจริง ผลลัพธ์ที่ได้: นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงานได้อย่างเชี่ยวชาญ 3. มุ่งสู่สังคมการประกอบการ (Entrepreneurial Society) กิจกรรมการเรียนการสอน: - Project-Based Learning (PBL): ให้นักศึกษาพัฒนา “Online Campaign” หรือ “Mini E-commerce Project” - Entrepreneurship Pitching: นำเสนอแนวคิดการใช้ดิจิทัลเพื่อเพิ่มมูลค่าในธุรกิจ ผลลัพธ์ที่ได้: นักศึกษามีทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล สามารถใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์คุณค่าใหม่ให้แก่สังคมและเศรษฐกิจ

ตารางสรุปการเชื่อมโยงปรัชญาการศึกษา สู่ CLOs และ PLOs

ปรัชญาการศึกษา	กิจกรรมการเรียนการสอน (Activity)	CLOs ที่เกี่ยวข้อง	PLOs ที่สอดคล้อง
สร้างคนสู่งาน (Work-Readiness)	Simulation & Case Study: วิเคราะห์สถานการณ์จริงด้าน Digital Rights / CybersecurityWorkshop: Digital Workplace Tools (Google Workspace, MS Teams)	CLO1: อธิบายแนวคิด สิทธิ กฎหมาย และเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมCLO2: ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเข้าถึง/สื่อสาร	PLO1: ความรู้พื้นฐานธุรกิจและ ITPLO2: การสื่อสารPLO3: การประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหา
เชี่ยวชาญเทคโนโลยี (Technology Competency)	Workshop & Lab: Canva, Video Editing, Data Analysis ToolsDigital Project: การสร้าง Content ดิจิทัล	CLO2: ใช้เครื่องมือดิจิทัลCLO4: สร้างสรรค์และพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล/โครงการ	PLO3: ใช้ดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจPLO6: การสร้างนวัตกรรมธุรกิจ
มุ่งสู่สังคมการประกอบการ (Entrepreneurial Society)	Project-Based Learning (PBL): Mini E-commerce / Online CampaignPitching: การนำเสนอแนวคิดธุรกิจดิจิทัล	CLO4: สร้างสรรค์และพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล/โครงการ	PLO6: การสร้างสรรค์นวัตกรรมPLO7: การพัฒนาโครงงาน/สิ่งประดิษฐ์
คุณธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล (เสริม)	Debate: เสรีภาพ vs ความรับผิดชอบในโลกดิจิทัลCase Analysis: กรณีละเมิดสิทธิในสื่อสังคม	CLO1: ความรู้/จริยธรรมดิจิทัลCLO3: วิเคราะห์และประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัล	PLO4: วิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลธุรกิจPLO5: การพัฒนานตนเอง/ใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ

6. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต Life-long Learning (LLL) ของหลักสูตร (ถ้ามี)

ทักษะ	กิจกรรมการเรียนการสอน	วิธีการประเมินผล
1. การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Digital Tools for LLL)	- ฝึกใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ (Thai MOOC, Coursera, edX) - Self-directed Learning: เลือกคอร์สออนไลน์ที่สนใจและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้	- Reflection Report - Assignment - Quiz ตรวจสอบความเข้าใจ
2. การคิดเชิงวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ (Critical & Information Literacy)	- Workshop: Fake News Detection - Case Study: วิเคราะห์ข่าวสารดิจิทัลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ - Debate: “ข้อมูลดิจิทัลที่เชื่อถือได้ vs ข่าวลวง”	- Case Study Report - Debate Rubric - Reflection Journal
3. การเรียนรู้เพื่อสร้างคุณค่าใหม่และผู้ประกอบการ (Entrepreneurial LLL)	- Project-based Learning (PBL): สร้าง Online Campaign หรือ Mini E-commerce Project - Group Work + Pitching Idea	- Project Report - Presentation (Rubric) - Peer & Self-Assessment

7. การพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการของหลักสูตร (ถ้ามี)

ทักษะผู้ประกอบการ	กิจกรรมการเรียนการสอน	วิธีการประเมินผล
1. การคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม	- Workshop: Design Thinking เพื่อสร้างไอเดียธุรกิจดิจิทัล - Brainstorming: พัฒนา Value Proposition	- Idea Proposal (Assignment) - Reflection Report - Rubric Creativity
2. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประกอบการ	- Workshop: ใช้แพลตฟอร์ม E-commerce (Shopee, Facebook Page) - Simulation: การสร้าง Content และ Online Campaign	- Digital Campaign Project - Lab Practice - Peer Assessment

ทักษะผู้ประกอบการ	กิจกรรมการเรียนการสอน	วิธีการประเมินผล
3. การสื่อสารและการนำเสนอแผนธุรกิจ	- Pitching Session: นำเสนอ Business Model ต่อเพื่อนและอาจารย์ - Role Play: Investor - Entrepreneur Simulation	- Business Plan Presentation (Rubric) - Video Pitch Submission - Peer Review

8. เกณฑ์การประเมินผลแบบอื่น ๆ (เฉพาะ CLOs ที่จำเป็น แบบ Rubric Score หรืออื่นๆ)

ไม่มี

9. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วน (%)	CLO ที่วัดผล
1. Quiz และ Assignment รายสัปดาห์	แบบทดสอบสั้น/การบ้านเชิงวิเคราะห์	2, 3, 5, 7, 11	15%	CLO1, CLO3
2. Case Study & Reflection Journal	การวิเคราะห์ข่าวสาร/สื่อดิจิทัล + การสะท้อนการเรียนรู้	6, 9, 13, 14	15%	CLO1, CLO3, CLO5
3. Lab Practice & Workshop	การใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Tools, Canva, Security Lab	3, 5, 12	15%	CLO2, CLO4
4. Mini Project (Individual)	การสร้างสื่อดิจิทัล (Infographic/Video)	12	10%	CLO4
5. Group Project (PBL)	Online Campaign / E-commerce Simulation + Report	15-16	20%	CLO2, CLO3, CLO4
6. Midterm Exam	ข้อสอบปรนัย/อัตนัย ครอบคลุมสัปดาห์ 1-7	8	10%	CLO1, CLO2
7. Final Exam	ข้อสอบปรนัย/อัตนัย ครอบคลุมสัปดาห์ 9-16	17	15%	CLO1-CLO4
		รวม	100%	

10. การประเมินผลรายวิชา

ระดับคะแนน (GRADE)	ค่าระดับคะแนน ต่อหน่วยกิต	ผลการศึกษา	ช่วงคะแนน
ก หรือ A	4.0	ดีเยี่ยม (Excellent)	80 ขึ้นไป
ข+ หรือ B+	3.5	ดีมาก (Very Good)	75-79
ข หรือ B	3.0	ดี (Good)	70-74
ค+ หรือ C+	2.5	ดีพอใช้ (Fair Good)	65-69
ค หรือ C	2.0	พอใช้ (Fair)	60-64
ง+ หรือ D+	1.5	อ่อน (Poor)	55-59
ง หรือ D	1.0	อ่อนมาก (Very Poor)	50-54
จ หรือ F	0.0	ตก (Fall)	0-49

หมวดที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		ผลลัพธ์การเรียนรู้รายบทเรียน (LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน	ความ สอดคล้อง กับ CLO
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ			
1	บทนำสู่ Digital Literacy และพลเมืองดิจิทัล	2	2	อธิบายความหมายและความสำคัญของ Digital Literacy	Lecture, Discussion, Course Orientation	CLO1
2	สิทธิและความรับผิดชอบดิจิทัล	2	2	อธิบายสิทธิ หน้าที่ และจริยธรรมของพลเมืองดิจิทัล	Lecture, Case Study (Digital Rights)	CLO1
3	การเข้าถึงและความเท่าเทียมทางดิจิทัล	2	2	ใช้เครื่องมือออนไลน์ในการเข้าถึงและแบ่งปันข้อมูล	Role Play, Collaborative Activity	CLO2
4	การสื่อสารยุคดิจิทัล (Digital Communication)	2	2	ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารทั้งไทยและอังกฤษ	Role Play, Collaborative Activity	CLO1, CLO2
5	ความปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity)	2	2	ใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างปลอดภัย	Lab Practice: Password, 2FA, Cyber Safety	CLO1, CLO2
6	การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media Literacy)	2	2	วิเคราะห์คุณภาพและความน่าเชื่อถือของสื่อ	Case Study: Fake News, Fact-check	CLO3
7	แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)	2	2	ประเมินพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัล	Debate: “เสรีภาพ vs ความรับผิดชอบ”	CLO1– CLO3
8	สอบกลางภาค (Midterm Exam)	2	2	ทดสอบความเข้าใจบทเรียนสัปดาห์ 1–7	Written Exam (ปรนัย + อัตนัย)	CLO1– CLO3

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		ผลลัพธ์การเรียนรู้รายบทเรียน (LLO)	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน	ความ สอดคล้อง กับ CLO
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ			
9	สุขภาพดิจิทัล (Digital Health & Wellness)	2	2	อธิบายผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีต่อสุขภาพ	Workshop: Digital Detox Plan	CLO1
10	ดิจิทัลคอมเมิร์ซ (Digital Commerce)	2	2	วิเคราะห์โอกาสและความท้าทายในธุรกิจดิจิทัล	Case Study: E-Commerce in Thailand	CLO3, CLO4
11	กฎหมายดิจิทัล (PDPA, พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์)	2	2	อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองดิจิทัล	Lecture, Case Analysis	CLO1
12	การสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล (Content Creation)	2	2	สร้างสื่อดิจิทัล (Infographic/Video)	Lab: Canva, Video Editing	CLO4
13	การประเมินข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ	2	2	ประเมินข้อมูลเพื่อแก้ปัญหาทางธุรกิจ	Workshop: Data Evaluation	CLO3
14	Digital Literacy เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (LLL)	2	2	ใช้ Online Learning Platforms เพื่อเรียนรู้ ต่อเนื่อง	Self-directed Learning (Thai MOOC, Coursera)	CLO2, CLO3
15	Digital Literacy & Entrepreneurship	2	2	ออกแบบโครงการดิจิทัลเพื่อสร้างคุณค่า	Project-based Learning (Online Campaign)	CLO4
16	การนำเสนอ Project & Reflection	2	2	นำเสนอผลงานและสะท้อนการเรียนรู้	Group Presentation + Peer Review	CLO2, CLO3, CLO4
17	สอบปลายภาค (Final Exam)	2	2	สรุปและประเมินผลการเรียนรู้สัปดาห์ 9–16	Written Exam + Practical Test	CLO1– CLO4

2. หนังสือ ตำรา สื่อ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

- 1) สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2559). หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) สำหรับพลเมืองไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- 2) สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2561). กรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย. กรุงเทพฯ:

3. แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

Wiroonrath, S., Na-Nan, K., Inmor, S., & Thammarakkitanon, V. (2024). Enhancing digital intelligence among Thai seniors: developing and validating the digital intelligence quotient scale. *Kybernetes*. <https://doi.org/10.1108/k-08-2024-2062>

Phippen, A. (2024). *Digital Literacy*. Elsevier BV. <https://doi.org/10.1016/b978-0-323-95689-5.00097-3>

Hussain, N., & Phulpoto, S. (2024). Digital Literacy: Empowering Individuals in the Digital Age. *Assyifa Learning Journal*, 2(2), 70–83. <https://doi.org/10.61650/alj.v2i2.231>

หมวดที่ 4 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยผู้เรียน

1. การประเมินการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษา
2. การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน
4. การสะท้อนคิดของนักศึกษาต่อวิธีการเรียนรู้

2. การประเมินกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยอาจารย์ผู้สอน

1. การสังเกตการณ์สอนโดยผู้ร่วมสอน
2. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
3. การทวนสอบผลการประเมินการเรียนรู้
4. วิเคราะห์ข้อสอบและคุณภาพของเครื่องมือวัดผล

3. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา

1. การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น
2. การตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา
3. การทวนสอบโดยใช้ข้อสอบหรือการสอบปากเปล่า
4. การสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับความสอดคล้องของข้อสอบกับเนื้อหาที่เรียน

4. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1. ปรับปรุงรายวิชาทุก 3-5 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบ
2. ปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน
3. นำผลการประเมินจาก RMUTR 5 มาประกอบการพิจารณาปรับปรุงการเรียนการสอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ นพดล สายคติกรณ์

ลงชื่อ.....
วันที่รายงาน.....

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

อาจารย์ นพดล สายคติกรณ์

ลงชื่อ.....
วันที่รายงาน.....

หัวหน้าสาขาวิชา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พัทธกรณ์ ชัยพัฒน์เมธี

ลงชื่อ.....
วันที่รายงาน.....