



แผนปฏิบัติการ

สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

คำนำ

ตามที่มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้จัดสรรงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 ให้กับหน่วยงานระดับคณะ และคณะวิทยาการจัดการได้จัดสรรงบประมาณมายังสาขาวิชานั้น เพื่อให้คณะผู้บริหารของคณะวิทยาการจัดการสามารถบริหารจัดการงบประมาณได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลจึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 ขึ้น เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินการพัฒนาและบริหารจัดการงานตามภารกิจของสาขาวิชา และเพื่อให้สอดคล้องตามภารกิจของมหาวิทยาลัยและคณะวิทยาการจัดการ ทั้งนี้ คณาจารย์ประจำสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลได้ร่วมกัน ประชุมสร้างความเข้าใจทิศทางนโยบายของมหาวิทยาลัยและคณะ โดยนำมาบูรณาการในการดำเนินงานตามกรอบตัวชี้วัดความสำเร็จ ค่าเป้าหมาย เพื่อให้มีความสอดคล้องกับระดับมหาวิทยาลัยและคณะมากที่สุด โดยได้ระบุรายละเอียดโครงการ กิจกรรม ระยะเวลาในการดำเนินงาน และผู้รับผิดชอบโครงการ/กิจกรรมต่างๆ ไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดในการปฏิบัติงาน ติดตาม และประเมินผล

ทั้งนี้ สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลมีความตระหนัก ให้ความสำคัญและคาดหวังว่าแผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 จะเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินงาน รวมทั้งใช้เป็นกรอบและแนวทางในการวางแผน ควบคุม ติดตาม และประเมินผลการทำงานของสาขาวิชาต่อไป

(อาจารย์ ดร.ณัตตยา เอี่ยมคง)

ประธานสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- ◆ปรัชญา (Philosophy)
- ◆ปณิธาน (Determination)
- ◆วิสัยทัศน์ (Vision)
- ◆พันธกิจ (Mission)
- ◆เป้าประสงค์ (Goals)
- ◆สมรรถนะของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี
- ◆อัตลักษณ์
- ◆เอกลักษณ์

ส่วนที่ 2 รายละเอียดโครงการ กิจกรรม และงบประมาณ

- ◆รายละเอียดกิจกรรมสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

ภาคผนวก

- การวิเคราะห์สถานการณ์ (SWOT Analysis)

ส่วนที่ 1

ข้อมูลทั่วไป

ปรัชญา (Philosophy)

“บัณฑิตก้าวล้ำ นำเทคโนโลยี ตามวิถีดิจิทัล”

ปณิธาน (Determination)

“พัฒนาบัณฑิตสู่โลกดิจิทัล เน้นพัฒนาทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 สร้างบัณฑิตที่มีสมรรถนะความเชี่ยวชาญในวิชาชีพธุรกิจดิจิทัล คิด วิเคราะห์ พัฒนา แก้ปัญหา และบูรณาการได้”

วิสัยทัศน์ (Vision)

“สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญในด้านการบริหารจัดการธุรกิจสู่ธุรกิจดิจิทัลระดับแนวหน้า”

พันธกิจ (Mission)

1. พัฒนาบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถ รู้จักพัฒนาตนเองให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล พร้อมเป็นผู้ปฏิบัติงาน หรือผู้ประกอบการที่มีประสิทธิภาพ และมีคุณธรรมจริยธรรมในการประกอบอาชีพ
2. สร้างความเป็นเลิศทางวิชาการในสาขา สามารถสร้างสรรค์องค์ความรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณะ

เป้าประสงค์ (Goals)

เพื่อพัฒนาบัณฑิตเพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีคุณสมบัติต่อไปนี้

1. มีความรู้ความสามารถ ใฝ่รู้ สามารถพัฒนาตนเอง ให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคมในยุคปัจจุบัน
2. มีความพร้อมเป็นผู้ปฏิบัติงานในหน่วยงานธุรกิจ หรือผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ต่อธุรกิจได้
3. มีคุณธรรม จริยธรรมในการประกอบวิชาชีพ

สมรรถนะของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 : มีแรงบันดาลใจในการทำธุรกิจบนโลกดิจิทัลเป็นจุดเริ่มต้นการคิดสร้างธุรกิจของตนเอง

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 : เรียนรู้เครื่องมือพื้นฐานในการพัฒนาธุรกิจบนโลกดิจิทัล สามารถเลือก คัดสรร ใช้งานเครื่องมือที่เหมาะสมในการทำธุรกิจดิจิทัลได้

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 : สามารถบูรณาการเครื่องมือต่างๆ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาได้

นักศึกษาชั้นปีที่ 4 : สามารถสร้างหรือปรับแผนธุรกิจสู่ธุรกิจดิจิทัลระดับแนวหน้าได้

อัตลักษณ์

“บัณฑิตมีจิตอาสา รู้คิด พัฒนา แก้ปัญหาท้องถิ่น”

เอกลักษณ์

“ปั้นแรงบันดาลใจ สร้างสรรค์ธุรกิจ สู่ธุรกิจดิจิทัลระดับแนวหน้า”

ส่วนที่ 2

รายละเอียดโครงการ กิจกรรม และงบประมาณ

รายละเอียดกิจกรรมสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

| ลำดับ | แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | ตัวชี้วัด | รายละเอียดงบประมาณ | ระยะเวลา ดำเนินการ | ผู้รับผิดชอบ | ผู้ประสานงาน |
|---|---|--|--|---|-----------------------|--------------|--------------|
| ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 การผลิตบัณฑิตโดยกระบวนการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ (Productive Learning) | | | | | | | |
| โครงการพัฒนาทักษะของนักศึกษาที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 รหัส 21-04-03 | | | | | | | |
| 1 | กิจกรรมอบรม Digital Transformation ด้วย Marketplace Model (21-04-03-008) | <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อสร้างความรู้พื้นฐานให้นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ 2. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ในการสร้างหรือใช้เครื่องมือต่างๆ ที่จำเป็นในธุรกิจออนไลน์ 3. เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้มุมมองด้านต่างๆ ในโลกธุรกิจออนไลน์ | <p>เชิงปริมาณ</p> <p>นักศึกษาชั้นปีที่ 3 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p>เชิงคุณภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะพื้นฐานในการเป็นผู้ประกอบการเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถสร้างหรือใช้เครื่องมือต่างๆ ที่จำเป็นในธุรกิจออนไลน์เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51 | <p>งบรายได้ 4,800 บาท</p> <p>ค่าตอบแทน</p> <p>ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 1 คน × 400 บาท × 6 ชั่วโมง × 2 วัน</p> | ม.ค.64 | อ.ชลิยา | สุกัญญา |
| 2 | กิจกรรมเตรียมความพร้อมและสร้างแรงบันดาลใจในการทำธุรกิจบนโลกดิจิทัล (21-04-03-024) | <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อปรับความรู้พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้นักศึกษาสามารถนำไปใช้ในการเรียนได้ 2. เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจรูปแบบของธุรกิจต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต 3. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษาในการลงมือทำธุรกิจออนไลน์ 4. เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถปรับตัวในการเรียนและสิ่งแวดล้อมต่างๆ ในมหาวิทยาลัยได้ | <p>เชิงปริมาณ</p> <p>นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p>เชิงคุณภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มมากขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางเบื้องต้นในการทำธุรกิจออนไลน์ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51 | <p>งบรายได้ 4,800 บาท</p> <p>ค่าตอบแทน</p> <p>ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 2 คน × 400 บาท × 6 ชั่วโมง = 4,800 บาท</p> | ก.ค.64 | ผศ.อาทิมา | สุกัญญา |

| ลำดับ | แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | ตัวชี้วัด | รายละเอียดงบประมาณ | ระยะเวลาดำเนินการ | ผู้รับผิดชอบ | ผู้ประสานงาน |
|-------|---|---|--|--------------------|-------------------|--------------|--------------|
| 3 | กิจกรรมจัดรูปแบบการเรียนการสอนแบบ ABCD | <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงานเชิงผลิตภาพด้วยการสร้าง Banner 2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำ Banner ที่สร้างไปเผยแพร่ผ่านหน้าเว็บไซต์ หรือ โซเชียลมีเดียได้ 3. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจลักษณะการนำไปใช้ของ Banner ในรายวิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบงานธุรกิจ และ รายวิชา ความปลอดภัยของข้อมูลธุรกิจดิจิทัล | <ol style="list-style-type: none"> 1. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยการสร้าง Banner ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถประยุกต์ชิ้นงานนำไปใช้สร้างสรรค์ผ่านการเผยแพร่ในสื่อดิจิทัลได้ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51 | - | มี.ค. 64 | ดร.ณัตตยา | สุกัญญา |
| 4 | กิจกรรมก้าวต่อไปด้วยแผนธุรกิจและช่องทางการประชาสัมพันธ์สินค้าแบบ Disruption | <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักศึกษาเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในการปรับลดขั้นตอนการดำเนินงานของธุรกิจดิจิทัล 2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถวางแผนการดำเนินธุรกิจและช่องทางการประชาสัมพันธ์สินค้าแบบ Disruption ผ่าน Business Model Canvas โดยใช้กรณีศึกษาเป็น ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน สองกลุ่มวิสาหกิจชุมชน คือ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดบ้านกลาง และกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเครื่องเบญจรงค์บ้านเบญจรงค์ 3. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจลักษณะแผนธุรกิจจาก Model Canvas ไปใช้ ด้วยการบูรณาการในรายวิชา รายวิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และโครงการคอมพิวเตอร์ธุรกิจ | <ol style="list-style-type: none"> 1. นักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้สามารถวางแผนการดำเนินธุรกิจและช่องทางการประชาสัมพันธ์สินค้าแบบ Disruption ผ่าน Business Model Canvas ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาเกิดความรู้ ความเข้าใจ ของการปรับลดขั้นตอนการดำเนินงานของธุรกิจดิจิทัล ผ่านแผนธุรกิจที่นักศึกษานำเสนอ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51 | - | ต.ค. 63 | ดร.ณัตตยา | สุกัญญา |

| ลำดับ | แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | ตัวชี้วัด | รายละเอียดงบประมาณ | ระยะเวลาดำเนินการ | ผู้รับผิดชอบ | ผู้ประสานงาน |
|---|---|--|---|--------------------|-------------------|--------------|--------------|
| 5 | กิจกรรม ทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล | <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อประเมินผลการเรียนของนักศึกษาทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ 2. เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาและหลักสูตร 3. เพื่อให้ นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดในรายวิชาและหลักสูตร 4. เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการเรียนการสอน | เชิงปริมาณ <ol style="list-style-type: none"> 1. นักศึกษาสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทุกคน เชิงคุณภาพ <ol style="list-style-type: none"> 1. นักศึกษามีความรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 2. จำนวนรายวิชาอย่างน้อยร้อยละ 25 ของจำนวนรายวิชาทั้งหมดในแต่ละชั้นปี มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เป็นไปตามมาตรฐานการเรียนรู้ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 | - | พ.ศ. 64 | ดร.ไอลดา | สุกัญญา |
| ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาระบบการบริหารจัดการศิลปวัฒนธรรมที่นำไปต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ | | | | | | | |
| โครงการบริหารจัดการงานส่งเสริมศาสนา ทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น รหัส 24-01-04 | | | | | | | |
| 6 | กิจกรรมสื่อดิจิทัลเล่าเรื่อง ถ้วยชามเบญจรงค์ผ่านสื่อดิจิทัล สร้างกระแสอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย | <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อส่งเสริม สนับสนุน และอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทยด้วยลายเบญจรงค์ ผ่านสื่อดิจิทัล 2. เพื่อให้ นักศึกษาได้ฝึกทักษะการสร้าง สื่อดิจิทัล เช่น Content media หรือ สติกเกอร์ไลน์ จากถ้วยชามเบญจรงค์ 3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และถ่ายทอดเนื้อหาความเป็นไทยผ่านสื่อดิจิทัลได้ | เชิงปริมาณ <ol style="list-style-type: none"> 1. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 4 เข้าร่วมกิจกรรมและร่วมกันสร้าง Content Media เกี่ยวกับศิลปะของเครื่องเบญจรงค์ไทย จำนวน 2 เรื่อง และ สติกเกอร์ไลน์จำนวน 1 ชุด 2. ผลงานตีพิมพ์เผยแพร่ในงานประชุมวิชาการ จำนวน 1 ผลงาน เชิงคุณภาพ <ol style="list-style-type: none"> 1. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 4 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51 | - | มี.ค. 64 | ดร.ณัตตยา | เพชรกมล |

ภาคผนวก

การวิเคราะห์สถานการณ์ (SWOT Analysis)
สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

| การวิเคราะห์สถานการณ์ภายใน | |
|--|--|
| จุดแข็ง (Strengths) | จุดอ่อน (Weaknesses) |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. บุคลากรในสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลเป็นอาจารย์ที่มีประสบการณ์ในการสอนและงานวิจัย ลงชุมชน การทำงานด้านการตลาดดิจิทัล 2. การสร้างความคิดแบบอิสระให้นักศึกษาทำให้นักศึกษาเกิดจินตนาการได้มากขึ้น ทำให้นักศึกษาล้ำแสดงออก และสามารถผลิตผลงานที่ดีได้ 3. การปฏิบัติจริงด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (Productive Learning) ทำให้นักศึกษาได้เห็นผลงานของตนเองส่งผลให้เกิดความมั่นใจในศักยภาพของตนเอง 4. หลักสูตรนำแนวการจัดการเรียนการสอนแบบ Cooperative Learning, Project Based Learning มาใช้เพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยการบูรณาการการลงพื้นที่เพื่อให้นักศึกษาได้สัมผัสปัญหาจริง และเรียนรู้การแก้ปัญหาจากประสบการณ์ 5. อาจารย์ทุกท่านมีความใส่ใจดูแลนักศึกษาทุกคน และหากนักศึกษามีปัญหา จะนำปัญหา มาปรึกษาหารือเพื่อหาทางออกให้กับนักศึกษา 6. นักศึกษาส่วนใหญ่มีความสนใจโลกดิจิทัลและพร้อมจะเรียนรู้ 7. นักศึกษามีความสามารถในการค้นคว้าข้อมูลทำให้สามารถประยุกต์ความรู้กับการปฏิบัติงานได้ | <ol style="list-style-type: none"> 1. เครื่องมือที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติ การสร้างตลาดดิจิทัลยังไม่พอเพียง ด้วยข้อจำกัดด้านงบประมาณ 2. คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในห้องปฏิบัติการมีสมรรถนะไม่เหมาะสมกับงานด้านดิจิทัลบางงาน เช่น กราฟิก มัลติมีเดีย 3. ทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้ และสิ่งอำนวยความสะดวกไม่ทันสมัย ความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่มีให้บริการต่ำ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในมหาวิทยาลัยไม่สนับสนุนการเรียนรู้ 4. ไม่มีห้องปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาเป็นของตนเอง 5. ไม่สามารถคัดเลือกนักศึกษาได้ 6. นักศึกษายังขาดความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจในการทำธุรกิจ |

การวิเคราะห์สถานการณ์ภายนอก

| โอกาส (Opportunities) | อุปสรรค (Treats) |
|--|--|
| <p>1. รัฐบาลประกาศนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลทำให้หลักสูตรตอบสนองต่อยุทธศาสตร์ชาติอย่างชัดเจน ส่งผลให้หลักสูตรมีแนวโน้มเป็นที่สนใจของคนทั่วไป</p> <p>2. ธุรกิจในปัจจุบันมีการปรับตัวนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้มากขึ้น คนในยุคปัจจุบันมีความสนใจเรื่องเทคโนโลยีมากขึ้น ทำให้นักศึกษาเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน</p> <p>3. ธุรกิจในปัจจุบันมุ่งเน้นการทำกิจการเล็กๆ ที่เป็นของตนเอง ส่งผลให้มีผู้สนใจทำธุรกิจในโลกดิจิทัลมากขึ้น</p> <p>4. การเป็นหลักสูตรในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ทำให้ได้รับความเชื่อถือจากผู้สนใจเข้าศึกษา</p> <p>5. การบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับชุมชน ส่งผลให้นักศึกษาสามารถนำนวัตกรรมไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับชุมชน ช่วยให้เกิดการยอมรับ และนักศึกษาได้รับการพัฒนาไปในแนวทางที่มหาวิทยาลัยต้องการ</p> | <p>1. มหาวิทยาลัยจำนวนมากเริ่มเปิดหลักสูตรธุรกิจดิจิทัล ทำให้คู่แข่งในตลาดแรงงานมากขึ้น</p> <p>2. เทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว และโลกแห่งข้อมูลข่าวสาร ทำให้หลักสูตรต้องปรับตัวอยู่ตลอดเวลา</p> <p>3. ระเบียบราชการทำให้เกิดความไม่คล่องตัวในการปรับเปลี่ยนให้ทันกับโลกภายนอก</p> <p>4. แนวโน้มค่านิยมในปัจจุบันนิยมส่งบุตรหลานให้เรียนสายอาชีพศึกษามากกว่าสายสามัญ นอกจากนี้อัตราการเกิดของประชากรที่ต่ำมาก ทำให้ผู้เรียนลดลงอย่างเห็นได้ชัด</p> <p>5. ปัจจุบันสายอาชีพฯ สามารถเปิดสอนระดับปริญญาตรีได้เอง ทำให้นักศึกษาที่จบการศึกษาระดับ ปวช. และ ปวส. ไม่สนใจมาศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย</p> <p>6. ผู้สนใจเข้าศึกษาต่อส่วนใหญ่สนใจศึกษาในระดับปริญญาตรีต่อเนื่อง 2 ปี มากกว่าหลักสูตร 4 ปี</p> <p>7. การปรับหลักสูตรให้เป็นหลักสูตร 2 ปี ตัดขาดด้วยระเบียบของกระทรวงอุดมศึกษาฯ จึงทำได้เพียงการให้นักศึกษาเทียบโอน ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาหลายอย่าง เช่น นักศึกษาเทียบโอนหน่วยกิตได้น้อยทำให้ต้องมีเวลาเรียนมาก จึงไม่สนใจที่จะเรียนต่อ</p> |