



## แผนปฏิบัติการ

สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

คณะวิทยาการจัดการ

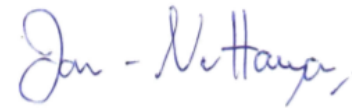
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

## คำนำ

ตามที่มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้จัดสรรงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ให้กับหน่วยงานระดับคณะ และคณะวิทยาการจัดการได้จัดสรรงบประมาณมายังสาขาวิชานั้น เพื่อให้คณะผู้บริหารของคณะวิทยาการจัดการสามารถบริหารจัดการงบประมาณได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลจึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ขึ้น เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินการพัฒนาและบริหารจัดการงานตามภารกิจของสาขาวิชา และเพื่อให้สอดคล้องตามภารกิจของมหาวิทยาลัยและคณะวิทยาการจัดการ ทั้งนี้ คณาจารย์ประจำสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลได้ร่วมกัน ประชุมสร้างความเข้าใจทิศทางนโยบายของมหาวิทยาลัยและคณะ โดยนำมาบูรณาการในการดำเนินงานตามกรอบตัวชี้วัดความสำเร็จ ค่าเป้าหมาย เพื่อให้มีความสอดคล้องกับระดับมหาวิทยาลัยและคณะมากที่สุด โดยได้ระบุรายละเอียดโครงการ กิจกรรม ระยะเวลาในการดำเนินงาน และผู้รับผิดชอบโครงการ/กิจกรรมต่างๆ ไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการปฏิบัติงาน ติดตาม และประเมินผล

ทั้งนี้ สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลมีความตระหนัก ให้ความสำคัญและคาดหวังว่าแผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 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)

“บัณฑิตนักพัฒนา ผู้นำธุรกิจสร้างสรรค์ ประยุกต์เทคโนโลยี สร้างรายได้พัฒนาท้องถิ่น”

### ปณิธาน (Determination)

“พัฒนาบัณฑิตเป็นนักธุรกิจดิจิทัล เน้นสร้างธุรกิจใหม่ พัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างรายได้แก่ชุมชนท้องถิ่น ด้วยการประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 และสมรรถนะวิชาชีพของนักธุรกิจดิจิทัล”

### วิสัยทัศน์ (Vision)

“สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลมุ่งผลิตบัณฑิต สร้างดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Digital Platform) สู่อุตสาหกรรมสมัยใหม่”

### พันธกิจ (Mission)

- พัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้ในการพัฒนาตนเองทั้งในวิชาชีพและความรู้ในการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มอย่างมืออาชีพ พร้อมเป็นนักธุรกิจดิจิทัล หรือผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่มีความรู้ด้านแพลตฟอร์มสมัยใหม่ ด้วยจรรยาบรรณในการประกอบวิชาชีพ
- สร้างความเป็นเลิศทางวิชาการผ่านการบูรณาการงานวิจัยและการแข่งขันในการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มทางธุรกิจด้วยความคิดสร้างสรรค์จากองค์ความรู้จนสามารถสังเคราะห์และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณชนได้

### เป้าประสงค์ (Goals)

เพื่อพัฒนาบัณฑิตเพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีคุณสมบัติต่อไปนี้

- มีความรู้ในการพัฒนาตนเองในวิชาชีพและความรู้สมัยใหม่ในการประกอบธุรกิจดิจิทัล
- มีความพร้อมเป็นนักธุรกิจดิจิทัลหรือผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลเป็นผู้พัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม ด้วยการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสู่ธุรกิจที่ทันสมัย

3. มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มอย่างมีจรรยาบรรณในการประกอบวิชาชีพ

### สมรรถนะของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 : มีแรงบันดาลใจในการทำธุรกิจบนโลกดิจิทัลเป็นจุดเริ่มต้นการคิดสร้างธุรกิจของตนเอง

KPI : มีรายงานการวิเคราะห์ภาพรวมของธุรกิจที่ตนเองสนใจ และแผนธุรกิจอย่างง่าย อย่างน้อย 5 ชิ้นงาน

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 : เรียนรู้เครื่องมือพื้นฐานในการพัฒนาธุรกิจบนโลกดิจิทัล สามารถใช้และประยุกต์เครื่องมือในการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มในการทำธุรกิจดิจิทัลสมัยใหม่ได้

KPI : มีงานประจำวิชาที่สื่อถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ในรายวิชานั้นๆ อย่างน้อย 5 ชิ้นงาน

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 : สามารถบูรณาการเครื่องมือต่างๆ มาประยุกต์สร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มธุรกิจใหม่ สร้างยอดขายและสร้างรายได้ให้ชุมชน

KPI : มีผลงานของนักศึกษาในรายวิชาบูรณาการ เช่น การวิจัยและวิเคราะห์ธุรกิจดิจิทัล การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล การวิเคราะห์และออกแบบระบบการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล สัมมนาธุรกิจดิจิทัล อย่างน้อย 5 ชิ้นงาน

นักศึกษาชั้นปีที่ 4 : สามารถสร้างแผนธุรกิจสู่ดิจิทัลแพลตฟอร์มของธุรกิจที่มีความทันสมัย

KPI : 1. มีธุรกิจบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม อาจเป็นสินค้า บริการ หรือความบันเทิง ตามความถนัด อย่างน้อยร้อยละ 70 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4

2. นักศึกษาทุกคนผ่านการฝึกสหกิจศึกษา และมีชิ้นงานร่วมกับสถานประกอบการ

### อัตลักษณ์

“บัณฑิตใฝ่รู้ มีทักษะ สร้างสรรค์ธุรกิจสู่ดิจิทัลแพลตฟอร์มของธุรกิจที่ทันสมัย สร้างยอดขาย มีรายได้คืนท้องถิ่น”

### เอกลักษณ์

“อิสระแห่งจินตนาการ ผสานเทคโนโลยีใหม่ สร้างสรรค์แพลตฟอร์มธุรกิจดิจิทัล”

## 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	พัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลด้านรูปแบบการเผยแพร่ความรู้ผ่านสื่อและช่องทางดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สร้างความมั่นใจในการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้กับนักศึกษาผ่านการฝึกฝนทักษะจากการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัล</li> <li>2. ศึกษาเรียนรู้ทดลองใช้เครื่องมือในการพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลจากการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัล</li> <li>3) เพื่อมุ่งให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเข้าใจหลักการการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และสามารถนำไปใช้ได้ 3 ด้าน ต่อไปนี้ ทักษะการเรียนรู้ทักษะชีวิต และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</li> </ol>	<p><b>เชิงปริมาณ</b></p> <p>นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน รายวิชาการบริหารลูกค้าสัมพันธ์ในธุรกิจดิจิทัลเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p><b>เชิงคุณภาพ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการบริหารลูกค้าสัมพันธ์ในธุรกิจ มีความรู้ความเข้าใจในการ โดยวัดจากความสามารถในการประยุกต์ใช้สื่อเพื่อการสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าได้ จำนวน 1 ชิ้นงาน</li> <li>2. นักศึกษามีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจไม่น้อยกว่า 3.51</li> </ol>	<p><b>งบรายได้ 6,400 บาท</b></p> <p><b>ค่าตอบแทน</b></p> <p>ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 1 คน × 400 บาท × 8 ชั่วโมง × 2 วัน</p>	จ.ค.64	ดร.ณัตตยา	
2	กิจกรรมเตรียมความพร้อมและสร้างแรงบันดาลใจในธุรกิจบนโลกดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อปรับความรู้พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้นักศึกษาสามารถนำไปใช้ในการเรียนได้</li> <li>2. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจรูปแบบของธุรกิจต่างๆบนอินเทอร์เน็ต</li> <li>3. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษาในการลงมือทำธุรกิจออนไลน์</li> <li>4. เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถปรับตัวในการเรียนและสิ่งแวดล้อมต่างๆ ในมหาวิทยาลัยได้</li> </ol>	<p><b>เชิงปริมาณ</b></p> <p>นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p><b>เชิงคุณภาพ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มมากขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</li> <li>2. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางเบื้องต้นในการทำธุรกิจออนไลน์ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</li> <li>3. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51</li> </ol>	<p><b>งบรายได้ 4,800 บาท</b></p> <p><b>ค่าตอบแทน</b></p> <p>ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 2 คน × 400 บาท × 6 ชั่วโมง = 4,800 บาท</p>	ก.ค.64	ผศ.ชลิยา	

ลำดับ	แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	รายละเอียดงบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ	ผู้ประสานงาน
3	กิจกรรมจัดรูปแบบการเรียนการสอนแบบ ABCD : กิจกรรมยิง Ads ให้ตรงกลุ่มเป้าหมายสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล	1. เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะประสบการณ์โดยตรงสำหรับการเป็นนักโฆษณาออนไลน์ผ่านการเรียนรู้ และปฏิบัติจริง	<b>เชิงปริมาณ</b> 1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. กลุ่มเป้าหมายมีการเข้าถึงการโฆษณา ไม่น้อยกว่าร้อยละ 300 ครั้ง <b>เชิงคุณภาพ</b> 1. นักศึกษาได้รับประสบการณ์จากการปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการลงโฆษณาออนไลน์เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษามีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	<b>หมวดใช้สอย 4,900 บาท</b> ค่าลงโฆษณาออนไลน์ผ่าน Google Ads. และ Facebook Ads. 4,900 บาท	พ.ย.64 – มี.ค.65	ดร.ณัตตยา	
4	กิจกรรม ทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล	1. เพื่อประเมินผลการเรียนของนักศึกษาทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ 2. เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาและหลักสูตร 3. เพื่อให้ศึกษามีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดในรายวิชาและหลักสูตร 4. เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการเรียนการสอน	<b>เชิงปริมาณ</b> 1. นักศึกษาสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทุกคน <b>เชิงคุณภาพ</b> 1. นักศึกษามีความรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ ทั้ง 5 ด้าน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 2. จำนวนรายวิชาอย่างน้อยร้อยละ 25 ของจำนวนรายวิชาทั้งหมดในแต่ละชั้นปี มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เป็นไปตามมาตรฐานการเรียนรู้ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	-	พ.ค. 64	ดร.ไอลดา	
<b>ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาระบบการบริหารจัดการศิลปวัฒนธรรมที่นำไปต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์</b>							
<b>โครงการบริหารจัดการงานส่งเสริมศาสนา ทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น รหัส 24-01-04</b>							
5	กิจกรรม Brush for Digital painting : ออกแบบตราสินค้าดิจิทัลและพัฒนาผลิตภัณฑ์	1. เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้ทดลองใช้เครื่องมือในการพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลจากการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลสร้างความมั่นใจในการเป็นนักออกแบบดิจิทัลในธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	<b>เชิงปริมาณ</b> นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน รายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบงานธุรกิจ เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 <b>เชิงคุณภาพ</b>	<b>หมวดตอบแทน 6,400 บาท</b> ค่าตอบแทนวิทยากร 8 ชั่วโมง x 2 วัน x 400 บาท = 6,400 บาท	พ.ย. 64	ดร.ณัตตยา	



ลำดับ	แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	รายละเอียดงบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ	ผู้ประสานงาน
		<p>2. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะการประยุกต์ใช้ Digital painting brush มาออกแบบตราสินค้าและผลิตภัณฑ์</p> <p>3. เพื่อมุ่งให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเข้าใจหลักการศึกษาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 และสามารถนำไปใช้ได้ 3 ด้าน ต่อไปนี้ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>1. นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบงานธุรกิจ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียน 2/64 มีความรู้ความเข้าใจในการโดยวัดจากความสามารถในการสร้างตราสินค้าและพัฒนาสินค้า จำนวน 1 ชิ้นงาน</p> <p>2. นักศึกษามีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจไม่น้อยกว่า 3.51</p>				

ภาคผนวก

การวิเคราะห์สถานการณ์ (SWOT Analysis)  
สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

การวิเคราะห์สถานการณ์ภายใน

จุดแข็ง (Strengths)

- บุคลากรในสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลเป็นอาจารย์ที่มีประสบการณ์ในการสอน และงานวิจัยลงชุมชน การทำงานด้านการตลาดดิจิทัล
- การจัดการเรียนการสอนของสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลเน้นเชิงผลิตภาพ (Productive Learning) และการเรียนรู้จากชิ้นงาน (Project Base Learning) ทำให้นักศึกษาได้ทดลองทำเพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตนเอง
- นักศึกษาส่วนใหญ่มีความสนใจโลกดิจิทัลและพร้อมจะเรียนรู้
- นักศึกษามีความสามารถในการค้นคว้าข้อมูลทำให้สามารถประยุกต์ความรู้กับการปฏิบัติงานได้
- มีพื้นที่ให้นักศึกษาได้ลงปฏิบัติงานกับชุมชนท้องถิ่น และประเมินรายได้ที่เกิดกับชุมชนได้
- มหาวิทยาลัยมีโครงการ Startup ส่งเสริมการสร้างธุรกิจใหม่ให้กับนักศึกษาในการวางแผนธุรกิจและทดลองทำได้ นักศึกษาสามารถนำความคิดสร้างสรรค์ของตนที่เกิดจากจินตนาการมาทำธุรกิจได้

จุดอ่อน (Weaknesses)

- สถานการณ์โรคระบาดโควิดทำให้การดำเนินกระบวนการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์
- ปัญหาเรื่องระบบเครือข่าย การใช้งานส่วนบุคคล งบประมาณสนับสนุนทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้ และสิ่งอำนวยความสะดวกยังขาดความทันสมัย
- ขาดซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ที่นักศึกษาสามารถเข้าใช้งานได้

## การวิเคราะห์สถานการณ์ภายนอก

โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Treats)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. รัฐบาลส่งเสริมมหาวิทยาลัยในการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นทำให้นักศึกษามีพื้นที่ได้ลงปฏิบัติงานกับชุมชน</li> <li>2. ธุรกิจดิจิทัลในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับอย่างรวดเร็ว และเป็นที่สนใจในการพัฒนาธุรกิจส่วนตัว และธุรกิจขนาดใหญ่</li> <li>3. การวิเคราะห์ข้อมูลกับธุรกิจเป็นสิ่งสำคัญในปัจจุบันนี้ สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลจึงสนับสนุนการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อโอกาสในการสร้างงานตรงกับสายที่นักศึกษาจบ</li> <li>4. การเป็นหลักสูตรในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ทำให้ได้รับความเชื่อถือจากผู้สนใจเข้าศึกษา</li> <li>5. การบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับชุมชน ส่งผลให้นักศึกษาสามารถนำนวัตกรรมไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับชุมชน ช่วยให้เกิดการยอมรับ และนักศึกษาได้รับการพัฒนาไปในแนวทางที่มหาวิทยาลัยต้องการ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีหลักสูตรใหม่เปิดแข่งขันกันมากขึ้น และหลักสูตรระยะสั้นเพิ่มมากขึ้นด้วย</li> <li>2. รัฐบาลให้การสนับสนุนให้เรียนสายอาชีวศึกษามากกว่าสายสามัญ นอกจากนี้ อัตราการเกิดของประชากรต่ำ ปริมาณผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้น</li> </ol>