



รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสยาม
คณะ/ภาควิชา	คณะวิทยาศาสตร์ / ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

หมวดที่ 1. ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา	128-338 พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์: (Electronic Commerce)
2. จำนวนหน่วยกิต (ชั่วโมงบรรยาย - ปฏิบัติการ - ค้นคว้าด้วยตนเอง)	3 หน่วยกิต (2-2-5)
3. หลักสูตร และประเภทของรายวิชา	3.1 หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ 3.2 ประเภทของรายวิชา วิชาเลือกเสรี
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์อัญชลี ไชยรินทร์ 4.2 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์อัญชลี ไชยรินทร์
5. ภาคการศึกษา ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษา 1 - 2556 / ชั้นปีที่ 3
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisites)	ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)	ไม่มี
8. สถานที่เรียน	ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ อาคาร 18
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชา ครั้งล่าสุด	วันที่ 29 พฤษภาคม 2556

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p>1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้งานได้ 2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการทำการตลาดออนไลน์ 3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ วางแผน และเลือกใช้เครื่องมือในการพัฒนาเว็บไซต์ E-Commerce ได้อย่างเหมาะสม 4. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ได้
<p>2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนาปรับปรุงรายวิชา</p> <p>เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้งาน เพิ่มความรู้และทักษะในการทำการตลาด ตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน</p>

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

<p>1. คำอธิบายรายวิชา</p> <p>แนะนำเกี่ยวกับการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Commerce : E-Commerce) ความแตกต่างระหว่างธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Business : E-Business) และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ แนวความคิดที่เกี่ยวข้อง ประเภทของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การประมูลออนไลน์ และการประยุกต์ใช้พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด อธิบายถึงเทคโนโลยีพื้นฐานสำหรับการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระบบอินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์ วางแผน การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การเลือกใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบให้เหมาะสม นโยบายเกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของภาครัฐ รวมถึงกฎหมายและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกรรมทางธุรกิจบนอินเทอร์เน็ต ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต การสั่งซื้อและตะกร้าสินค้าออนไลน์ (Shopping Carts) การชำระเงินผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Payment : E-payment) การรักษาความปลอดภัยบนระบบอินเทอร์เน็ต รวมถึงการทำการตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Marketing : E-marketing)</p>											
<p>2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการสอนต่อภาคการศึกษา</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>บรรยาย (Lecture Hours)</th> <th>สอนเสริม ตามความต้องการของ นักศึกษา</th> <th>การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน(Training Hours)</th> <th>การศึกษาด้วย ตนเอง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>30 ชั่วโมง</td> <td></td> <td>30 ชั่วโมง</td> <td>75 ชั่วโมง</td> </tr> </tbody> </table>				บรรยาย (Lecture Hours)	สอนเสริม ตามความต้องการของ นักศึกษา	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน(Training Hours)	การศึกษาด้วย ตนเอง	30 ชั่วโมง		30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง
บรรยาย (Lecture Hours)	สอนเสริม ตามความต้องการของ นักศึกษา	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน(Training Hours)	การศึกษาด้วย ตนเอง								
30 ชั่วโมง		30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง								
<p>3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล</p> <p>อาจารย์ผู้สอนประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านทางเว็บไซต์ของภาควิชาฯ และผ่านอีเมล</p>											

หมวดที่ 4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา

- ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต (1.1)
- มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม (1.2)
- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ (1.3)
- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ (1.4)
- เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม (1.5)
- สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม (1.6)
- มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ (1.7)

1.2 วิธีการสอน

- อาจารย์ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่าง ให้ความสำคัญต่อจรรยาบรรณวิชาชีพ การมีวินัยเรื่องเวลา
- การเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็น

1.3 วิธีการประเมินผล

- พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด
- ประเมินผลระบบงานที่นักศึกษาปฏิบัติ
- ประเมินผลการนำเสนอรายงาน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

2. ความรู้

2.1 ความรู้ ที่ต้องได้รับ

- มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา (2.1)
- สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ (2.4)
- รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง (2.5)
- มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ (2.6)
- มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง (2.7)
- สามารถบูรณาการความรู้ในที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (2.8)

2.2 วิธีการสอน

- อธิบายภาพรวมของความรู้ก่อนเข้าสู่บทเรียน การสรุปย่อความรู้ใหม่หลังบทเรียนพร้อมกับเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม
- ใช้รูปแบบการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ทางปฏิบัติ จากตัวอย่างจริง
- สอนบรรยายร่วมกับการสื่อสาร โดยเน้นให้นักศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง เช่น จากการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต

2.3 วิธีการประเมินผล

- การสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค

