

สัปดาห์ที่ 8 การสำรวจและตรวจสอบธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลตามหลักการพลเมือง
สร้างสรรค์ โดยครอบคลุมรูปแบบธุรกิจดิจิทัล เทคโนโลยีที่ส่งผลต่อธุรกิจ ผลกระทบต่อสังคม
และสิ่งแวดล้อม ความยั่งยืน และ CSR

WEEK 8 LEARNING EXPERIENCE

Creative Citizen Digital Business Detective

“ธุรกิจดิจิทัลนี้ ดีจริงหรือแค่ขายดี?”

คำถามนี้เปิดชั้นเรียน วันนี้เราไม่ได้เรียนเพียงว่า ธุรกิจทำเงินอย่างไร แต่กำลังฝึกมองธุรกิจ
ด้วย “สายตาของพลเมืองสร้างสรรค์”

1. แนวคิดการจัดกิจกรรม

DISCOVER → INVESTIGATE → ANALYZE → JUDGE → REDESIGN → REFLECT

นักศึกษาจะได้รับบทบาทเป็น

 Creative Citizen Digital Business Detective

ภารกิจคือเลือกธุรกิจดิจิทัลจริงที่ตนเองรู้จัก แล้วค้นหาคำตอบว่า

“ธุรกิจนี้สร้างคุณค่าอย่างไร ใช้เทคโนโลยีอะไร มีข้อดีอะไร สร้างผลกระทบอะไร และ
เราจะทำให้มันดีกว่าเดิมได้อย่างไร?”

นี่สอดคล้องโดยตรงกับผลการเรียนรู้ในต้นฉบับที่ต้องการให้นักศึกษาสามารถอธิบายรูปแบบ
ธุรกิจและเทคโนโลยี ตลอดจน วิเคราะห์ผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมภายใต้หลัก
พลเมืองสร้างสรรค์

2. Learning Journey ของคาบ

3 ชั่วโมง แบ่งเป็น 7 ช่วง

เวลา	Learning Experience	เป้าหมาย
10 นาที	HOOK: Digital Life Check	เชื่อมบทเรียนกับชีวิต นักศึกษา
20 นาที	Mini Lesson: Decode Digital Business	สรุปสาระสำคัญ
25 นาที	Mission 1: Business Detective	สำรวจธุรกิจจริง
25 นาที	Mission 2: Technology X-Ray	วิเคราะห์เทคโนโลยี
35 นาที	Mission 3: Benefit & Impact Battle	วิเคราะห์ข้อดีและผลกระทบ

เวลา	Learning Experience	เป้าหมาย
35 นาที	Mission 4: Creative Citizen Redesign	สร้างแนวทางใหม่
20 นาที	Pitch + Reflection	สื่อสารและสรุปการเรียนรู้



3. HOOK — Digital Life Check

“ตั้งแต่ตื่นมา วันนี้เราให้เงินหรือข้อมูลกับธุรกิจดิจิทัลอะไรไปแล้วบ้าง?”

ให้นักศึกษาหยิบโทรศัพท์ขึ้นมา แล้วใช้เวลา 2 นาที สำรวจชีวิตดิจิทัลของตัวเอง

ให้เขียนชื่อบริการ/แพลตฟอร์มที่ใช้วันนี้ 3 รายการ เช่น

สั่งอาหาร / ซื้อของ / ฟังเพลง / ดูวิดีโอ / เรียกรถ / เกม / Cloud / Social Media

จากนั้นถามว่า

คำถามที่ 1

เราเป็น “ลูกค้า” หรือ “ผู้ใช้”?

คำถามที่ 2

ถ้าเราใช้ฟรี ธุรกิจหาเงินจากไหน?

คำถามที่ 3

เราให้อะไรแก่ธุรกิจ นอกจากเงิน?

นักศึกษาจะเริ่มพบว่าอาจมี

Money / Data / Attention / Content / Network

แล้วอาจารย์จึงเข้าสู่คำถามใหญ่

“ของฟรีในโลกดิจิทัล ฟรีจริงหรือ?”

ตรงนี้เปิดประตูเข้าสู่ Business Model ได้สนุกมาก

4. MINI LESSON



Decode the Digital Business

สรุปเนื้อหาเพียง 3 Business Models



e-Commerce

ซื้อ → จ่าย → รับสินค้า/บริการ

ต้นฉบับแบ่งย่อยเป็น B2C, B2B และ C2C และสิ่งที่ปัจจัยสำคัญ เช่น ความสะดวก ความปลอดภัย โลจิสติกส์ และความไว้วางใจ



Subscription

จ่ายเป็นรอบ → ใช้ต่อเนื่อง

หัวใจคือ

Recurring Revenue + Continuous Value



Freemium

ใช้ฟรี → อยากได้มากขึ้น → จ่าย

หัวใจคือ

Free Users → Engagement → Conversion → Paid Users

ซึ่งเป็นสามโมเดลหลักตามต้นฉบับของสัปดาห์นี้



Mini Game: “What Model Am I?”

อาจารย์แสดงสถานการณ์ที่ละใบ

“ใช้ฟรี แต่ต้องจ่ายเพื่อปลดล็อก Feature”

นักศึกษา

F = Freemium

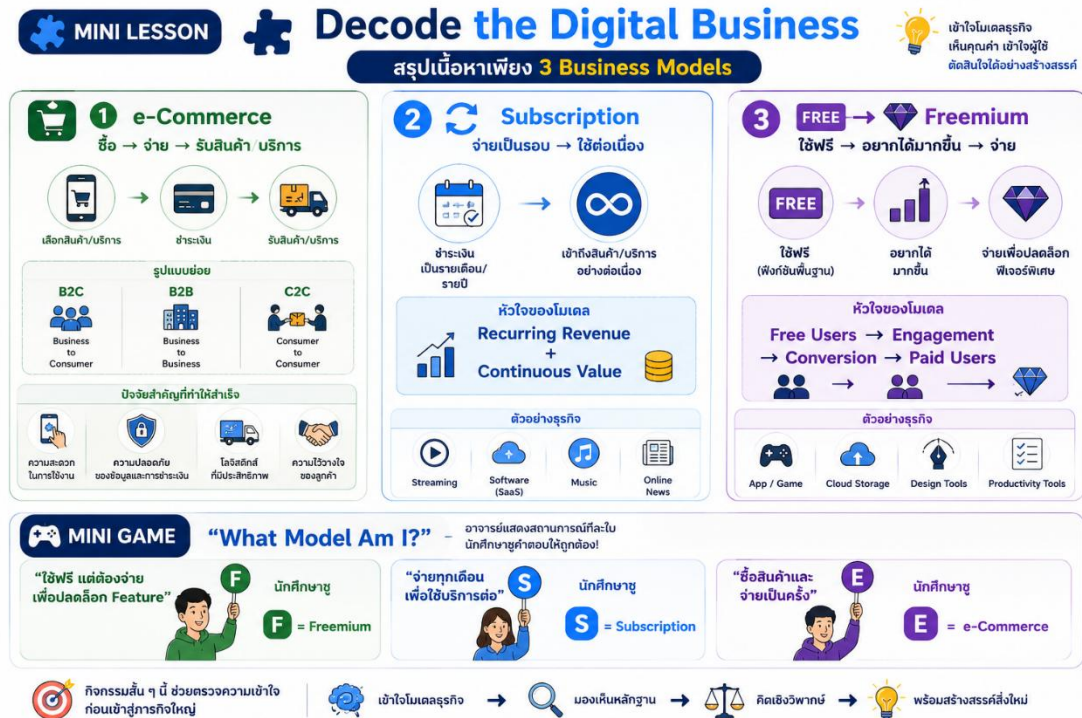
“จ่ายทุกเดือนเพื่อใช้บริการต่อ”

S = Subscription

“ซื้อสินค้าและจ่ายเป็นครั้ง”

E = e-Commerce

กิจกรรมสั้น ๆ นี้ช่วยตรวจสอบความเข้าใจก่อนเข้าสู่ภารกิจใหญ่



5. MISSION 1

 DIGITAL BUSINESS DETECTIVE

“แกะรอยธุรกิจที่เราใช้จริง”

แบ่งกลุ่ม 4–5 คน

เลือกธุรกิจดิจิทัลที่สมาชิกกลุ่มเคยใช้จริง 1 ธุรกิจ

แล้วสร้าง Digital Business Identity Card

คำถาม	คำตอบ
 Business	ธุรกิจอะไร
 Customer/User	ใครใช้
 Value	ให้อะไรแก่ผู้ใช้
 Revenue	เงินมาจากไหน

คำถาม	คำตอบ
 Business Model	e-Commerce / Subscription / Freemium / ผสม
 Digital Touchpoint	ผู้ใช้เจอธุรกิจผ่านอะไร
 Evidence	หลักฐานที่ทำให้เราสรุปเช่นนั้น

กติกาสำคัญ

ห้ามตอบเพียงว่า

“คิดว่าเป็น Freemium”

ต้องตอบว่า

“เราจัดเป็น Freemium เพราะ...”

ตรึงนี้ฝึก Evidence-Based Thinking ตั้งแต่ปี 1

MISSION 1
DIGITAL BUSINESS DETECTIVE

“แกะรอยธุรกิจที่เราใช้จริง”



1 แบ่งกลุ่ม 4-5 คน
ทำงานร่วมกัน


2 เลือกธุรกิจดิจิทัล
ที่สมาชิกกลุ่มเคยใช้จริง 1 ธุรกิจ



DIGITAL BUSINESS IDENTITY CARD	
 Business	ธุรกิจอะไร
 Customer/User	ใครใช้
 Value	ให้อะไรแก่ผู้ใช้
 Revenue	เงินมาจากไหน
 Business Model	e-Commerce / Subscription / Freemium / ผสม
 Digital Touchpoint	ผู้ใช้เจอธุรกิจผ่านอะไร
 Evidence	หลักฐานที่ทำให้เราสรุปเช่นนั้น


จำไว้! การเป็นนักสืบธุรกิจดิจิทัลที่ดี
ต้อง “สงสัย → ค้นหา → วิเคราะห์ → สรุปด้วยหลักฐาน” ไม่ใช่เพียง “เดา”

กติกาสำคัญ

 ห้ามตอบเพียงว่า
“คิดว่าเป็น Freemium”

 ต้องตอบว่า
“เราจัดเป็น Freemium เพราะ...”


TIPS : เก็บหลักฐานให้ครบ

- ข้อมูลจากเว็บไซต์ / แอป / โฆษณา
- รูปแบบการชำระเงิน / ราคา / โปรโมชั่น
- รีวิวผู้ใช้ / ข่าวสาร / รายงาน
- ข้อมูลสถิติ / รายงานนักลงทุน


เป้าหมายของการฝึกนี้

เข้าใจธุรกิจดิจิทัลจากของจริง
ด้วยการสังเกต วิเคราะห์ และใช้หลักฐาน



6. MISSION 2



TECHNOLOGY X-RAY

“มองให้ทะลุ App — ข้างหลังธุรกิจมี Technology อะไร?”

AI/Machine Learning, Blockchain/DLT, IoT และ 5G ในฐานะเทคโนโลยีที่สามารถเปลี่ยนกระบวนการ ผลิตภัณฑ์ บริการ และประสบการณ์ลูกค้า

ไม่ควรตอบเพียง “บริษัทนี้ใช้ AI”

ให้ตอบเป็น Technology Value Chain

TECHNOLOGY



ทำอะไร?



ช่วย Process ไหน?



ใครได้รับประโยชน์?



VALUE คืออะไร?

ตัวอย่าง

AI



วิเคราะห์พฤติกรรม



Recommendation



Customer



ค้นหาสิ่งที่ต้องการเร็วขึ้น

กติกาสเปซ

ถ้าหาหลักฐานไม่ได้ว่าใช้เทคโนโลยีนั้นจริง

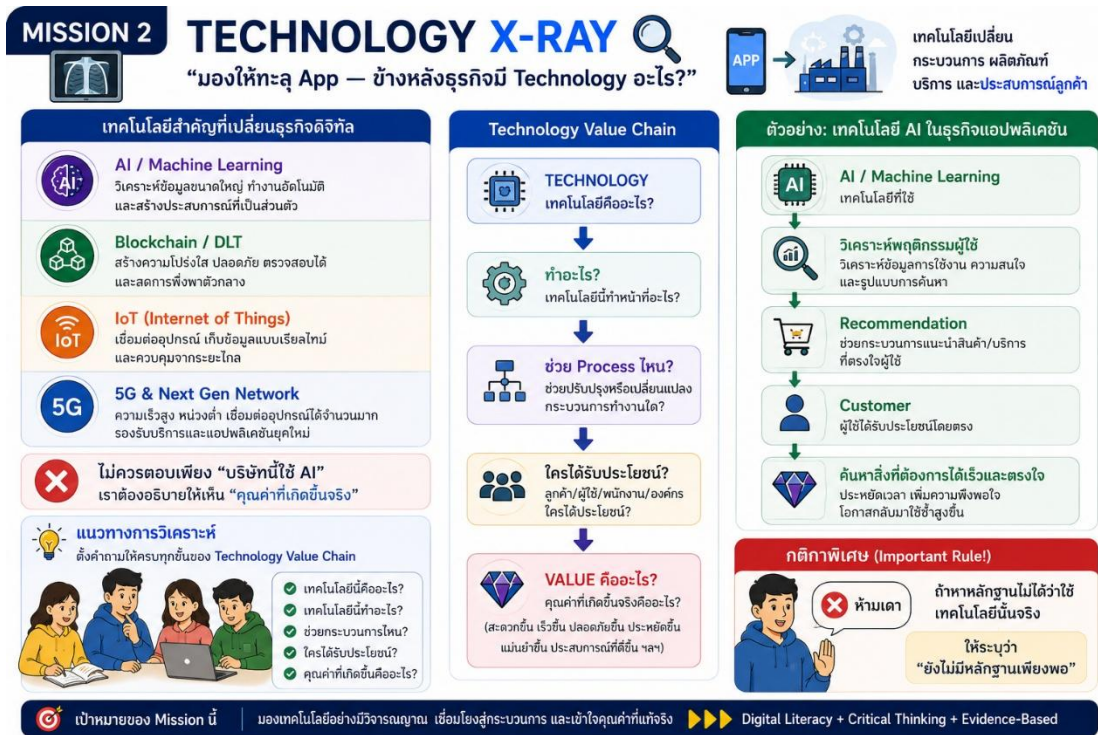


ห้ามเดา

ให้ระบุว่า

“ยังไม่มีหลักฐานเพียงพอ”

นี่เป็นการฝึก Digital Literacy ไปพร้อมกัน



7. MISSION 3 — หัวใจของ Week 8



BENEFIT & IMPACT BATTLE

“ดีต่อฉัน = ดีต่อสังคมจริงหรือ?”

ตรงนี้ผมอยากทำให้สนุกเป็น Battle

แบ่งกระดาษ/Board เป็นสองฝั่ง



TEAM VALUE

ค้นหา

“ธุรกิจนี้มีข้อดีอะไร?”



TEAM IMPACT

ค้นหา

“แต่ธุรกิจนี้อาจสร้างผลกระทบอะไร?”

แล้ววิเคราะห์ผ่าน 5 Lenses

Lens	● Benefits / Value	● Risks / Negative Impacts
 Customer		
 Economy		
 Society		
 Environment		
 Digital Equality		

ประเด็นที่สำคัญมาก เพราะบทเรียนชี้ให้เห็นผลกระทบจาก Data Center, E-waste และการผลิตอุปกรณ์ ตลอดจนประเด็นความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยีและ Digital Divide

MISSION 3

หัวใจของ Week 8

BENEFIT & IMPACT BATTLE

“ดีต่อฉัน = ดีต่อสังคมจริงหรือ?”

★ เป้าหมายของ Mission นี้



TEAM VALUE
 ค้นหา
 “ธุรกิจนี้มีข้อดีอะไร?”

มองหา Benefits / Value

- ทำให้ง่ายขึ้น
- สะดวก รวดเร็ว
- ประหยัดเวลา/ค่าใช้จ่าย
- เพิ่มโอกาส สร้างรายได้
- พัฒนาคุณภาพชีวิต

VS

ถ้าธุรกิจนี้โตขึ้น 10 เท่า
 จะเกิดอะไรขึ้น?

 ผู้ใช้เพิ่มขึ้น
  รายได้เพิ่มขึ้น
  ผลกระทบเพิ่มขึ้น



TEAM IMPACT
 ค้นหา
 “แต่ธุรกิจนี้อาจสร้างผลกระทบอะไร?”

มองหา Risks / Negative Impacts

- ความเสี่ยงด้านข้อมูล/ความเป็นส่วนตัว
- ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี
- ผลกระทบต่อสังคม/พฤติกรรม
- ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
- การใช้ทรัพยากรจำนวนมาก

วิเคราะห์ผ่าน 5 LENSES	Benefits / Value สิ่งดี ๆ ที่ธุรกิจสร้างให้	ข้อกังวลที่ช่วยคิด 💡	Risks / Negative Impacts ผลกระทบเชิงลบ / ความเสี่ยง
 Customer (ผู้ใช้/ลูกค้า)	• สะดวก รวดเร็ว • ใช้เงินง่าย ประสิทธิภาพดี • คำนึงถึงมากขึ้น / เข้าถึงง่าย	• ลูกค้าได้ประโยชน์อะไร? • ชีวิตลูกค้าดีขึ้นอย่างไร?	• เสพติดการใช้งาน / ใช้เวลานานขึ้น • ข้อมูลส่วนบุคคลรั่วไหล • ถูกชักจูงให้ซื้อเกินความจำเป็น
 Economy (เศรษฐกิจ/ธุรกิจ)	• เพิ่มประสิทธิภาพ ลดต้นทุน • สร้างรายได้ / กำไร • สนับสนุนผู้ประกอบการรายย่อย	• ธุรกิจนี้ประโยชน์อะไร? • สร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างไร?	• ยุทธศาสตร์ตลาด / ผู้แข่งขันใหญ่ได้เปรียบ • กสราคาคู่แข่ง/แรงงาน • ไม่สามารถได้เป็นธรรม (แพลตฟอร์มกับเจ้าของเนื้อหา)
 Society (สังคม)	• เชื่อมต่อผู้คน สื่อสารง่าย • ความรู้/ข้อมูลเข้าถึงง่าย • สร้างโอกาสในการเรียนรู้/ทำงาน	• ธุรกิจนี้ส่งผลต่อสังคมอย่างไร? • ช่วยแก้ปัญหาอะไรในสังคม?	• ข่าวปลอม/ข้อมูลบิดเบือน • Cyberbullying / Hate Speech • กระบวนการทุจริต / พฤติกรรมเสี่ยง
 Environment (สิ่งแวดล้อม)	• ลดการใช้กระดาษ/เดินทาง • ส่งเสริมการใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ • นวัตกรรมช่วยลดของเสีย	• ธุรกิจนี้กระทบสิ่งแวดล้อมอย่างไร? • มีส่วนช่วยรักษาโลกหรือไม่?	• ใช้พลังงานสูง (Data Center) • E-waste / ขยะอิเล็กทรอนิกส์ • การผลิตอุปกรณ์ใช้ทรัพยากร/มลพิษ
 Digital Equality (ความเท่าเทียมดิจิทัล)	• เข้าถึงบริการได้ทุกที่ ทุกเวลา • ลดช่องว่างระหว่างเมือง-ชนบท • สร้างโอกาสใหม่ให้คนทุกกลุ่ม	• ทุกคนเข้าถึงธุรกิจนี้ได้เท่าเทียมกันหรือไม่? • มีใครถูกทิ้งไว้ข้างหลัง?	• ผู้ไม่มีอุปกรณ์/อินเทอร์เน็ตเข้าถึง (Digital Divide) • ผู้สูงอายุ/ผู้พิการใช้งานยาก • ภาษา/เนื้อหาไม่ครอบคลุมทุกกลุ่ม

สิ่งทีกลุ่มต้องส่ง

- ตาราง Benefit & Impact ครบ 5 Lenses
- หลักฐาน/เหตุผลประกอบทุกข้อ
- สรุป 3 ประเด็นสำคัญที่ค้นพบ

Remember!

ธุรกิจที่ถอดเย็บ
ไม่ใช่แค่ทำกำไร
แต่ “สร้างคุณค่า”
และ “รับผิดชอบต่อสังคม”
ต่อโลกที่เราทุกคนอยู่ร่วมกัน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง



เข้าใจคุณค่า
ของธุรกิจ



คิดเชิงวิพากษ์
รอบด้าน



มีจิตสำนึก
พลเมืองสร้างสรรค์



ตัดสินใจ และ
สนับสนุนธุรกิจ
อย่างรับผิดชอบ

คำถามชวนคิดก่อนจบ Mission

“ถ้าวันนี้ธุรกิจนี้มีผู้ใช้เพิ่มขึ้น 10 เท่า
โลกจะดีขึ้น หรือเลวลง?”

8. WOW QUESTION

“ถ้าพวกรุ่นนี้ธุรกิจนี้โตขึ้น 10 เท่า จะเกิดอะไรขึ้น?”

พลเมืองสร้างสรรค์-8-การสำรวจและตรวจสอบธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลตามหลักการพลเมืองสร้างสรรค์

। ผศ. ดร.ปรมัตถ์ปัญญปรัชญ์ ต้องประสงค์

ให้นักศึกษาหยุดคิด 3 นาที

สมมติว่า

Users × 10

แล้วถามว่า

Revenue ↑ ?

Convenience ↑ ?

แต่...

Data Collection ↑ ?

Energy ↑ ?

Waste ↑ ?

Social Impact ↑ ?

นี่จะทำให้ นักศึกษาค้นพบแนวคิดสำคัญด้วยตนเองว่า

“สิ่งที่ Scale ไม่ได้มีเฉพาะรายได้ แต่ Impact ก็ Scale ด้วย”

9. MISSION 4

CREATIVE CITIZENSHIP CHECK

“ถ้าเรามองธุรกิจด้วยสายตาของพลเมืองสร้างสรรค์ล่ะ?”

ให้นักศึกษาให้คะแนน 1–5

5C Creative Citizenship Business Check

5C	คำถาม
C1 Customer Value	สร้างคุณค่าจริงให้ผู้ซื้อหรือไม่
C2 Community & Society	สร้างประโยชน์แก่สังคมเพียงใด
C3 Care for Environment	รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมเพียงใด
C4 Conduct & Responsibility	โปร่งใส เป็นธรรม และรับผิดชอบต่อหรือไม่
C5 Creative Shared Value	ธุรกิจ ลูกค้า และสังคมได้รับคุณค่าร่วมกันหรือไม่

เต็ม 25 คะแนน

แต่มีเงื่อนไขว่า **ทุกคะแนนต้องมีเหตุผลหรือหลักฐาน** ไม่ใช่การให้คะแนนตามความชอบส่วนตัว

กำหนดให้ CSR ของธุรกิจดิจิทัลครอบคลุมได้ตั้งแต่การเข้าถึงเทคโนโลยี การรู้เท่าทันสื่อ การต่อต้าน Cyberbullying/Hate Speech ไปจนถึงโครงการเพื่อสังคม และเน้นการประเมิน Social Impact ตลอดจนการสื่อสาร CSR อย่างโปร่งใส

MISSION 4

CREATIVE CITIZENSHIP CHECK

เต็ม
25
คะแนน

“ถ้าเราองค์กรด้วยสายตาของพลเมืองสร้างสรรค์ล่ะ?”

ให้นักศึกษาให้คะแนนแต่ละข้อ 1-5 โดยพิจารณาจากหลักฐานและเหตุผลที่ค้นพบ ไม่ใช่ความรู้สึกหรือความชอบส่วนตัว

เกณฑ์การให้คะแนน

★	★	★	★	★
ดีมาก อันไหน หลักฐาน	น้อย น้อยและ น้อยจน	ปานกลาง ปานกลาง น้อยพอ	ดี ดี ดีพอ	ดีเยี่ยม ดีมาก และดีมาก

5C CREATIVE CITIZENSHIP BUSINESS CHECK				
5C	คำถาม	คะแนน (1-5)	เหตุผล / หลักฐานที่ค้นพบ	อ้างอิง / แหล่งที่มา
C1 Customer Value	สร้างคุณค่าจริงให้ผู้ใช้หรือไม่	1 2 3 4 5 ← ดีมาก ดีเยี่ยม		
C2 Community & Society	สร้างประโยชน์แก่สังคมเพียงใด	1 2 3 4 5 ← ดีมาก ดีเยี่ยม		
C3 Care for Environment	รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมเพียงใด	1 2 3 4 5 ← ดีมาก ดีเยี่ยม		
C4 Conduct & Responsibility	โปร่งใส เป็นธรรม และรับผิดชอบหรือไม่	1 2 3 4 5 ← ดีมาก ดีเยี่ยม		
C5 Creative Shared Value	ธุรกิจ ลูกค้า และสังคมได้รับคุณค่าร่วมกันหรือไม่	1 2 3 4 5 ← ดีมาก ดีเยี่ยม		
คะแนนรวม		/ 25		

จำไว้! คุณภาพของคำตอบสำคัญกว่าคะแนน
ทุกคะแนนต้องมี “เหตุผลและหลักฐาน” สนับสนุนเสมอ

ตัวอย่างหลักฐานที่ประกอบ

รายงานบริษัท ข่าวสาร / บทความ สโลโก้ / โลโก้บริษัท รีวิวจากผู้ใช้ / คอมเมนต์ออนไลน์

ถ้าหากหลักฐานไม่ได้ใช้เทคโนโลยีนั้นจริง ให้ระบุ “ยังไม่มีหลักฐานเพียงพอ”

เป้าหมายของ Mission นี้
 มองธุรกิจดิจิทัลด้วยสายตาพลเมืองสร้างสรรค์ เพื่อประเมินคุณค่า ผลกระทบ และความรับผิดชอบต่อ นำไปสู่การสนับสนุนธุรกิจที่ดีและมีส่วนร่วมสร้างสังคมที่เสถียร

ความหมายของ 5C

- C1 Customer Value**
ธุรกิจสร้างคุณค่าที่แท้จริง ตอบโจทย์ความต้องการ และทำให้ชีวิตผู้ใช้ดีขึ้นหรือไม่
- C2 Community & Society**
ธุรกิจสร้างประโยชน์ให้ชุมชน สังคม และช่วยแก้ปัญหาสังคมหรือไม่
- C3 Care for Environment**
ธุรกิจลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ใช้ทรัพยากร อย่างมีประสิทธิภาพ และรับผิดชอบต่อโลกหรือไม่
- C4 Conduct & Responsibility**
ธุรกิจดำเนินอย่างโปร่งใส เป็นธรรม เคารพสิทธิ และรับผิดชอบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหรือไม่
- C5 Creative Shared Value**
ธุรกิจ ลูกค้า และสังคมเติบโตร่วมกัน เกิดคุณค่าร่วม (Shared Value) อย่างยั่งยืนหรือไม่

CSR ของธุรกิจดิจิทัล ครอบคลุมอะไรบ้าง?

การเข้าถึงเทคโนโลยี
อย่างเท่าเทียม
การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
ความปลอดภัยส่วนบุคคลและการคุ้มครองข้อมูล
สภาพแวดล้อมการทำงานที่เป็นธรรม

การต่อต้าน Cyberbullying และ Hate Speech
การมีส่วนร่วมกับชุมชนและสังคม
การลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
การสื่อสาร CSR อย่างโปร่งใสและตรวจสอบได้

กติกาสำคัญ (Important Rule)

ห้ามเด็ด!

ถ้าหากหลักฐานไม่ได้ใช้เทคโนโลยีนั้นจริง ให้ระบุ “ยังไม่มีหลักฐานเพียงพอ”

10. FINAL MISSION



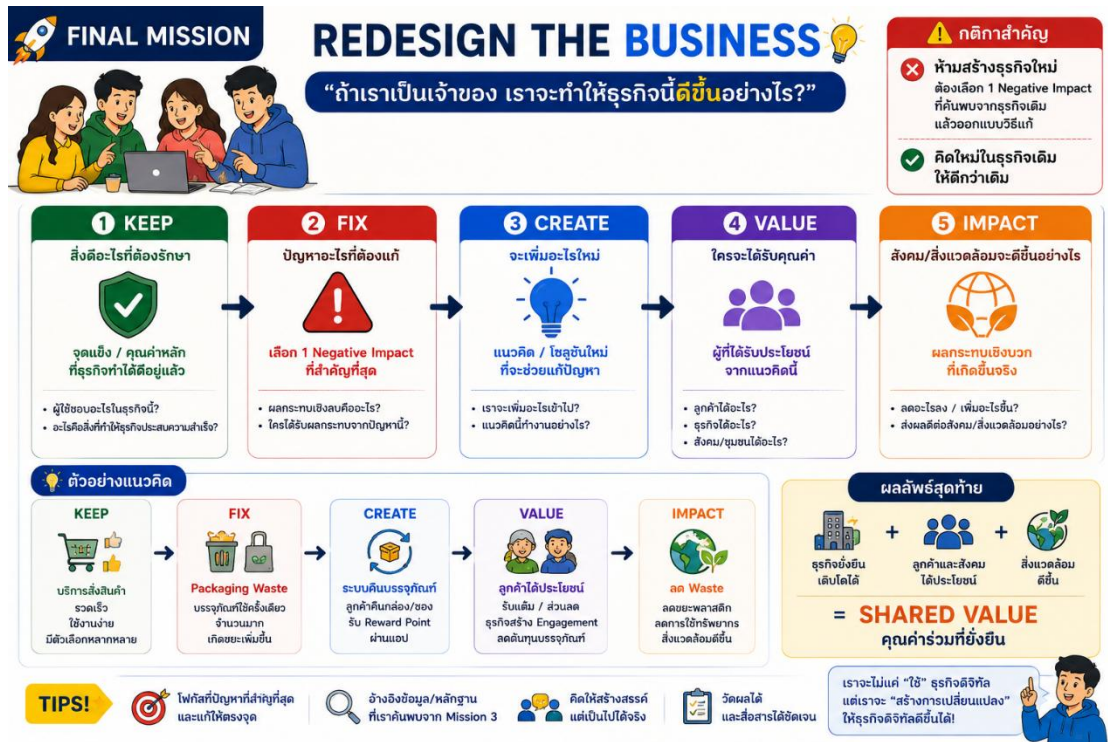
REDESIGN THE BUSINESS

“ถ้าเราเป็นเจ้าของ เราจะทำให้ธุรกิจนี้ดีขึ้นอย่างไร?”

นี่คือส่วน **CREATE** กำหนดให้มิกิตึกว่า **ห้ามสร้างธุรกิจใหม่**

ต้องเลือก **1 Negative Impact** ที่ค้นพบจากธุรกิจเดิม แล้วออกแบบวิธีแก้ไข

ใช้ Framework ง่าย ๆ



11. FINAL PITCH

“60-Second Creative Citizen Pitch”

ผมเสนอ 60 วินาที แทน 3 นาที เพราะปี 1 จะสนุกและกระชับกว่า
แต่ละกลุ่มต้องพูดเพียง 5 ประโยค

1. ธุรกิจที่เราเลือกคือ...
2. คุณค่าหลักที่ธุรกิจสร้างคือ...
3. แต่เราค้นพบผลกระทบว่า...
4. ถ้าเราเป็นเจ้าของ เราจะทำ...
5. เพราะจะทำให้...

จากนั้นเพื่อนโหวต 3 รางวัล

-  Best Business Detective
-  Most Creative Redesign
-  Best Value for Society

12. EXIT TICKET

 “ก่อนออกจากห้อง ตอบเพียง 3 ประโยค”

ให้นักศึกษาทำ 3-2-1 Reflection

3

3 สิ่งที่คุณค้นพบเกี่ยวกับ Digital Business

2

2 ผลกระทบที่คุณไม่เคยนึกถึงมาก่อน

1

1 สิ่งที่คุณจะทำต่างออกไปในฐานะ Creative Citizen

ตรงนี้สำคัญ เพราะกิจกรรมจะกลับจากการวิเคราะห์ “ธุรกิจ” มาสู่การพัฒนา “ตัวนักศึกษา”

**EXIT
TICKET**

EXIT TICKET

“ก่อนออกจากห้อง ตอบเพียง 3 ประโยค”

ให้นักศึกษาทำ 3-2-1 Reflection

คำตอบของคุณ
ช่วยพัฒนา
ธุรกิจ และพัฒนา
ตัวเราเอง



3 3 สิ่งที่คุณค้นพบเกี่ยวกับ Digital Business

1 

2 

3 

★ ฉันเข้าใจธุรกิจดิจิทัลมากขึ้นอย่างไรบ้าง?

2 2 ผลกระทบที่คุณไม่เคยนึกถึงมาก่อน

1 

2 

☹️ ผลกระทบเหล่านี้อาจเกิดขึ้นกับผู้คน สังคม หรือสิ่งแวดล้อมอย่างไร?

1 1 สิ่งที่คุณจะทำต่างออกไปในฐานะ Creative Citizen



★ ฉันจะใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างคุณค่าให้กับธุรกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมได้อย่างไร?

ทำไมต้อง 3-2-1?


ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้

→


ตระหนักถึงผลกระทบที่ลึกซึ้ง

→


นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในตัวเอง

เป้าหมายของกิจกรรม

จากการวิเคราะห์ “ธุรกิจ”
สู่การพัฒนา “ตัวนักศึกษา”
ให้เป็นพลเมืองสร้างสรรค์ที่รับผิดชอบ



💡 **Tips!** เขียนให้สั้น กระชับ และจริงใจ ไม่ต้องสมบูรณ์แบบที่สุด แต่ขอให้เป็นความคิดของคุณเอง

13. ผลงานสุดท้าย: One-Page Canvas

ให้ผลงาน Week 8 มีเพียง 1 หน้า เพื่อไม่สร้างภาระเกินไปสำหรับนักศึกษา



CREATIVE CITIZEN DIGITAL BUSINESS AUDIT CANVAS



💡 **ภารกิจของเรา:** วิเคราะห์ธุรกิจดิจิทัลที่เราใช้จริง มองให้ลึก คิดอย่างสร้างสรรค์ และออกแบบให้ดีกว่าเดิม

BUSINESS MODEL

ธุรกิจทำเงินจากอะไร?

- ประเภทโมเดล:
e-Commerce / Subscription /
Freemium / ผสม
- กลุ่มลูกค้าเป้าหมาย:
- รายได้มาจาก:
- หลักฐานที่ค้นพบ:

TECHNOLOGY

ใช้เทคโนโลยีอะไร และช่วยอะไร?

- เทคโนโลยีหลัก:
- ทำอะไร?
- ช่วย Process ไหน?
- ใครได้รับประโยชน์?
- VALUE ที่เกิดขึ้น:

CUSTOMER VALUE

สร้างคุณค่าอะไรให้ผู้ใช้?

- ผู้ใช้ได้รับอะไร?
- ปัญหาที่ช่วยแก้:
- ประสบการณ์ที่ดี:
- หลักฐาน / ตัวอย่าง:

BENEFITS & VALUE

ธุรกิจนี้มีข้อดีอะไร? คุณค่าอะไรที่สร้างให้กับใครบ้าง?



ลูกค้า / ผู้ใช้



ธุรกิจ / เจ้าของ



เศรษฐกิจ



สังคม / ชุมชน



สิ่งแวดล้อม

IMPACT AUDIT

ธุรกิจนี้อาจสร้างผลกระทบอะไร?

PEOPLE

ผลกระทบต่อผู้คน

-
-
-

SOCIETY

ผลกระทบต่อสังคม

-
-
-

ENVIRONMENT

ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

-
-
-

5C CITIZENSHIP CHECK

ประเมินธุรกิจด้วยมุมมองพลเมืองสร้างสรรค์ (ให้คะแนน 1-5 พร้อมเหตุผล / หลักฐาน)

C1 CUSTOMER VALUE

สร้างคุณค่าจริงให้ผู้ใช้หรือไม่

12345

เหตุผล / หลักฐาน

C2 COMMUNITY & SOCIETY

สร้างประโยชน์แก่สังคมเพียงใด

12345

เหตุผล / หลักฐาน

C3 CARE FOR ENVIRONMENT

รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมเพียงใด

12345

เหตุผล / หลักฐาน

C4 CONDUCT & RESPONSIBILITY

โปร่งใส เป็นธรรม และรับผิดชอบหรือไม่

12345

เหตุผล / หลักฐาน

C5 CREATIVE SHARED VALUE

ธุรกิจ ลูกค้า และสังคมได้รับคุณค่าร่วมกันหรือไม่

12345

เหตุผล / หลักฐาน



PROBLEM TO FIX

เลือก 1 ปัญหาหรือผลกระทบเชิงลบที่สำคัญที่สุด



CREATIVE IDEA

แนวคิด / วิธีการแก้ไข หรือสิ่งที่เราจะเพิ่มเข้าไป



REDESIGN

ออกแบบวิธีการใหม่ในธุรกิจเดิมให้ดีขึ้น



SHARED VALUE

คุณค่าที่เกิดขึ้นร่วมกัน

คุณค่าที่เกิดขึ้นร่วมกันอย่างยั่งยืน



BUSINESS

ธุรกิจเติบโตได้อย่างยั่งยืน

+



CUSTOMER

ลูกค้าได้รับคุณค่าที่ดียิ่งขึ้น

+



SOCIETY

สังคมได้รับประโยชน์และเท่าเทียม

+



ENVIRONMENT

สิ่งแวดล้อมดีขึ้น ยั่งยืนขึ้น

=



SHARED VALUE

14. การประเมินแบบ “Can-Do”

เพื่อให้เชื่อมกับแนวคิด **Creative Citizenship Capability** ที่กำลังพัฒนา ผมแนะนำว่าไม่ควรประเมินเพียงว่าผลงาน “สวยหรือไม่” แต่ดูว่านักศึกษา **ทำอะไรได้**

Can-Do Evidence	คะแนน
ฉันสามารถ จำแนก Business Model พร้อมหลักฐาน	3
ฉันสามารถ อธิบาย Technology → Process → Value	3
ฉันสามารถ วิเคราะห์ Benefits และ Impacts หลายมิติ	4
ฉันสามารถ ประเมินธุรกิจด้วยหลักความรับผิดชอบต่อสังคม/CSR	3
ฉันสามารถ เสนอ Creative Redesign จากปัญหาที่พบ	4
ฉันสามารถ อธิบาย Shared Value ที่จะเกิดขึ้น	2
การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน	1
รวม	20

แก่นที่สุดของ Week 8

นักศึกษาไม่จำเป็นต้องออกจากห้องพร้อมศัพท์ธุรกิจจำนวนมาก แต่ควรออกจากห้องพร้อม
“วิธีคิดใหม่”

USE — ฉันใช้ธุรกิจดิจิทัล



UNDERSTAND — ฉันเข้าใจว่ามันทำงานอย่างไร



QUESTION — ฉันตั้งคำถามกับคุณค่าและผลกระทบ



EVALUATE — ฉันประเมินด้วยเหตุผลและหลักฐาน



CREATE — ฉันเสนอสิ่งที่ดีกว่า



RESPONSIBLE ACTION — ฉันเลือกและลงมือทำอย่างรับผิดชอบต่อสังคม

การประเมินแบบ “Can-Do”

ประเมินจากสิ่งที่นักศึกษาทำได้จริง (Evidence)

Can-Do Evidence		คะแนน
1	ฉันสามารถ จำแนก Business Model พร้อมหลักฐาน	3
2	ฉันสามารถ อธิบาย Technology → Process → Value	3
3	ฉันสามารถ วิเคราะห์ Benefits และ Impacts หลายมิติ	4
4	ฉันสามารถ ประเมินธุรกิจด้วย หลักความรับผิดชอบต่อ CSR	3
5	ฉันสามารถ เสนอ Creative Redesign จากปัญหาที่พบ	4
6	ฉันสามารถ อธิบาย Shared Value ที่เกิดขึ้น	2
7	การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน	1
รวม		20

เกณฑ์การให้คะแนน

- 4 = ทำได้ชัดเจน มีหลักฐานครบถ้วน และอธิบายได้ลึกซึ้ง
- 3 = ทำได้ดี มีหลักฐานเพียงพอ อธิบายได้ชัดเจน
- 2 = ทำได้บางส่วน มีหลักฐานบางส่วน ต้องพัฒนาเพิ่มเติม
- 1 = ทำได้น้อย มีหลักฐานน้อย ต้องได้รับการสนับสนุนอย่างมาก

หลักการสำคัญ
ประเมิน “สิ่งที่ทำได้” ไม่ใช่แค่ “ผลงานสวย”
เน้น Evidence, เหตุผล และผลกระทบ

★ แก่นที่สุดของ Week 8

นักศึกษาไม่จำเป็นต้องออกจากห้องพร้อมศัพท์ธุรกิจจำนวนมาก แต่ควรออกจากห้องพร้อม “วิธีคิดใหม่”

USE
ฉันใช้ธุรกิจดิจิทัล

UNDERSTAND
ฉันเข้าใจว่ามันทำงานอย่างไร

QUESTION
ฉันตั้งคำถามกับคุณค่าและผลกระทบ

EVALUATE
ฉันประเมินด้วยเหตุผลและหลักฐาน

CREATE
ฉันเสนอสิ่งที่ดีกว่า

RESPONSIBLE ACTION
ฉันเลือกและลงมือทำอย่างรับผิดชอบ

ฉันรู้ว่าธุรกิจดิจิทัลอะไรบ้าง และฉันเป็นผู้ให้บริการ

ฉันเข้าใจกระบวนการทำงาน โมเดลรายได้ และเทคโนโลยีที่อยู่เบื้องหลัง

ฉันทบทวนว่า มันดีต่อใคร? และอาจกระทบใครบ้าง? อย่างไร?

ฉันวิเคราะห์ เปรียบเทียบ ประเมินด้วยข้อมูล หลักฐาน และหลักความรับผิดชอบต่อสังคม

ฉันออกแบบแนวทางใหม่ เพื่อแก้ปัญหาและสร้างคุณค่าที่ดีกว่าเดิม

ฉันตัดสินใจ สนับสนุน หรือเปลี่ยนพฤติกรรม ในฐานะพลเมืองสร้างสรรค์

★ เป้าหมายสูงสุด: เป็นพลเมืองดิจิทัลที่คิดเป็น มีความรับผิดชอบ และสร้างคุณค่าให้สังคม

ประเด็นที่ “ธุรกิจสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล” มาบรรจบกับ “พลเมืองสร้างสรรค์” ได้พอดี เพราะนักศึกษาไม่ได้ถูกสอนให้ถามเพียงว่า “Digital Business ทำกำไรได้ไหม?” แต่เริ่มถามคำถามที่ใหญ่ขึ้นว่า “เราจะสร้างธุรกิจดิจิทัลที่เติบโตไปพร้อมกับการสร้างคุณค่าให้ผู้คน สังคม และสิ่งแวดล้อมได้อย่างไร?”

และนั่นสอดคล้องกับทศวรรษที่มุ่งให้นักศึกษาสามารถประเมินและสนับสนุนธุรกิจดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม