

ระดับโทษทางวินัย กรณีนิสิตสอบทุจริตหรือทำการทุจริตในการสอบ

1. สอบทุจริต ระดับโทษ พักการศึกษา 1 ภาคการศึกษา
2. ทุจริต ระดับโทษ พักการศึกษา 1 ปีการศึกษา
3. กรณีนิสิตสอบทุจริตหรือทำการทุจริตในการสอบ เป็นครั้งที่สอง ระดับโทษคือ **ให้ออก**



คณะวิศวกรรมศาสตร์ กำแพงแสน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ข้อสอบกลางภาค ประจำภาคปลาย ปีการศึกษา 2563

วิชา 02204372/02204452 การบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน พุธ ที่ 27 มกราคม 2564

เวลา 09.00 -11.00 น.

ผู้สอน อ.ดร. บุญรัตน์ เติมมรด

หมู่ 700

จำนวนนิสิต 54 คน

☐ นาย ☒ นางสาว

ชื่อ.....

นลินทิพย์

นามสกุล.....

กิตติพงษ์

เลขประจำตัว

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

หมู่.....

คำชี้แจง

1. ข้อสอบมี 5 ข้อ ให้ทำข้อสอบทุกข้อ รวมคะแนน 60 คะแนน
2. อนุญาตให้เปิดเอกสารประกอบการเรียนในวิชานี้ ขณะทำข้อสอบได้
3. ให้พิมพ์คำตอบด้วย MS Word โดยเขียนหมายเลขข้อลงในไฟล์ทุกข้อ และให้เขียนคำตอบเรียงตามหมายเลขข้อ
4. การตั้งชื่อไฟล์: ITM_mid_รหัสนิสิต.docx หรือ .doc และให้ upload ไฟล์ขึ้น E-courseware ภายในเวลาที่กำหนด
5. ให้นิสิตเขียนชื่อ-นามสกุล รหัสนิสิต หมู่เรียน ที่ส่วนหัวของไฟล์ (Header) ในไฟล์เอกสาร
6. ห้ามลอกคำตอบกันโดยเด็ดขาด หากตรวจพบจะได้เกรด F ทั้งผู้ลอกและผู้ให้ลอก
7. ห้ามเปิดโปรแกรมอื่น หรือเว็บไซต์อื่น นอกเหนือจากโปรแกรมหรือเว็บไซต์ที่กำหนด ในขณะที่ทำการสอบ
8. ให้เปิดกล้องขณะทำข้อสอบออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม Webex

นายเชาว์ อินทร์ประสิทธิ์
นางสาวบุญรัตน์ เติมมรด

ประธานกรรมการอำนวยการสอบ
กรรมการออกข้อสอบ

1. ตอบคำถามเกี่ยวกับ ยุคสารสนเทศ (Information Age) ต่อไปนี้ (8 คะแนน)

- 1.1 จงระบุเทคโนโลยีที่ถือเป็นตัวขับเคลื่อน (Key driver) ให้เกิดยุคสารสนเทศ พร้อมทั้งอธิบายสั้นๆ
- 1.2 จงระบุคุณลักษณะสำคัญของสินค้า บริการในยุคสารสนเทศ
- 1.3 จงยกตัวอย่างภาคธุรกิจที่ได้รับผลกระทบเชิงลบจากการเปลี่ยนแปลง (Disrupt) ในยุคสารสนเทศ

2. ทดลองใช้เว็บไซต์ ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม 2.1-2.5 (12 คะแนน)

Website	Link	รหัสனிิต ลงท้าย
Measure of America	http://www.measureofamerica.org/maps/	เลขคู่
Twitter sentiment	https://www.csc.ncsu.edu/faculty/healey/tweet_viz/tweet_app/	เลขคู่

- 2.1 เว็บไซต์นำเสนอข้อมูลหรือสารสนเทศเกี่ยวกับอะไร
- 2.2 ข้อมูลหรือสารสนเทศที่นำเสนอในเว็บไซต์นี้มีประโยชน์หรือมีคุณค่าอย่างไร (อธิบายว่าใครจะได้ประโยชน์จากการใช้ข้อมูลสารสนเทศนี้บ้าง)
- 2.3 รูปแบบการนำเสนอข้อมูลหรือสารสนเทศในเว็บไซต์ ทำให้เข้าใจข้อมูลหรือสารสนเทศได้ง่ายขึ้น และรวดเร็วหรือไม่ พร้อมทั้งระบุเหตุผล
- 2.4 ระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในเว็บไซต์ โดยระบุว่า ข้อมูลมาจากแหล่งเดียว หรือหลายแหล่ง, ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และ ข้อมูลเปลี่ยนแปลงบ่อยหรือไม่(static or live)
- 2.5 นิสิตคิดว่าเว็บไซต์ที่ศึกษา เป็น Big data หรือไม่ เพราะเหตุใด

3. อ่านกรณีศึกษาเกี่ยวกับสังคมไร้เงินสด (Cashless Society) แล้วตอบคำถามข้อ 3.1-3.4 (20 คะแนน)

ปัจจุบันมีหลายประเทศทั่วโลกแล้ว ที่กำลังเดินทางไปสู่สังคมไร้เงินสด โดยสวีเดนถือว่าเป็นประเทศแรก ๆ ของโลกที่เข้าสู่ "สังคมไร้เงินสด" ได้สำเร็จ ซึ่งปัจจุบันประเทศสวีเดนมีปริมาณเงินสดที่หมุนเวียนในระบบไม่ถึง 3% เพราะคนในสวีเดนนิยมใช้จ่ายผ่าน Mobile Banking และบัตรเครดิตเป็นหลัก โดยพบว่าคนสวีเดนมีบัตรเครดิตสูงถึง 96% นั่นก็เพราะว่า ตามร้านค้า ร้านอาหาร รถสาธารณะ สามารถรับชำระเงินผ่านบัตรเครดิตได้แทบทั้งหมด แม้กระทั่งการบริจาคเงินในโบสถ์ก็ยังบริจาคผ่านบัตรเครดิตได้เช่นกัน นอกจากนี้เจ้าของร้านค้าต่าง ๆ ก็สามารถปฏิเสธไม่รับเงินสดจากลูกค้าได้อย่างถูกต้องตามกฎหมายอีกด้วย

สาธารณรัฐประชาชนจีน กลายเป็นประเทศที่มีการเติบโตของการใช้จ่ายผ่านระบบดิจิทัลสูงมาก เราจะพบว่าคนจีนราว ๆ 60% ใช้จ่ายผ่าน Mobile Payment เป็นหลัก ซึ่งในปี 2559 คนจีนทำธุรกรรมการเงินผ่าน Mobile Payment เป็นมูลค่าถึง 5.5 ล้านล้านดอลลาร์ ซึ่งคนจีนนิยมชำระเงินผ่าน 2 แอปพลิเคชันหลัก ได้แก่ Alipay และ Wechat pay

เคนยา เป็นอีกหนึ่งประเทศที่ไม่น่าเชื่อเลยว่าสังคมไร้เงินสดพัฒนาไปไกลมาก โดยประชากรเคนยากว่า 15 ล้านคน หรือ 1 ใน 3 ของประเทศนิยมชำระเงินผ่านแอปพลิเคชันเป็นอย่างมาก ซึ่งไม่เพียงแต่การใช้เพื่อซื้อของเท่านั้น แต่ชาวเคนยายังจ่ายค่าเทอม รวมถึงรับเงินเดือนผ่านแอปพลิเคชันในสมาร์ตโฟนอีกด้วย

นอกจากประเทศที่กล่าวมาแล้ว ไทยเราก็มีแนวโน้มที่จะเข้าสู่ "สังคมไร้เงินสด" เช่นกัน ดังเห็นได้จากโครงการใช้จ่ายผ่านระบบ PromptPay และ QR code payment ของรัฐบาล ที่ส่งเสริมให้เกิดการใช้จ่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Payment) มากขึ้น แม้ว่าระบบ QR Code จะไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่ประเทศไทยถือเป็นประเทศแรกที่มีการนำระบบ QR Code มาตรฐาน มาใช้ในการทำธุรกรรมทางการเงิน ที่สามารถใช้ QR Code เดียว แต่สามารถใช้งานได้ทุกธนาคาร ทุกบัตรเครดิต



ในกลุ่มท่าธนาคารใหญ่ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ กสิกรไทย ไทยพาณิชย์ กรุงไทย และออมสิน ก็ตื่นตัวกับระบบการชำระเงินผ่าน QR Code เป็นอย่างมาก ต่างช่วงชิงฐานลูกค้ากันอย่างหนัก เช่น ธนาคารกรุงเทพที่ทดลองชำระเงินผ่าน QR Code ในย่านตลาดละลายนครปฐมและตามตลาดในหัวเมืองใหญ่ เช่น เชียงใหม่และขอนแก่น ขณะที่กสิกรไทยก็เปิดตัวบริการ K Plus บุกแหล่งช้อปปิ้งสำคัญเช่น สยามสแควร์ ตลาดนัดจตุจักร และแพลตตินัม ประตูน้้า ส่วนธนาคารไทยพาณิชย์เปิดตัวแคมเปญ SCB Easy Pay พร้อมกับคาแรกเตอร์ ‘แม่มณี’ เจาะกลุ่มสถานศึกษา เช่น

เกษตรศาสตร์ ธรรมศาสตร์ ต้องจับตาว่า รูปแบบการชำระเงินผ่าน QR Code จะเป็นเครื่องมือให้ประเทศไทยก้าวไปสู่สังคมไร้เงินสดได้เร็วมากน้อยแค่ไหน

- 3.1 เหตุใดรัฐบาลรัฐบาลของหลายๆ ประเทศในโลกจึง ส่งเสริมให้เกิดการใช้จ่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์
- 3.2 จงระบุรูปแบบการชำระเงินผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์มา 3 วิธี พร้อมอธิบายจุดเด่น จุดด้อยของแต่ละวิธี
- 3.3 จงระบุโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT infrastructure) ที่เกี่ยวข้องกับระบบ QR code
- 3.4 ธนาคารต่างๆ ในไทยที่กล่าวในบทความนี้ ลงทุนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อตอบวัตถุประสงค์ใดในการดำเนินธุรกิจ (Business Objective) (ระบุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ พร้อมอธิบายเหตุผล)

4. ถ้าคุณวิศวกรรมศาสตร์ กำแพงแสน ต้องการพัฒนาระบบเช็คชื่อในการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของนิสิต และทำรายงานสรุปการเข้าร่วมกิจกรรมของนิสิต จำนวนนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้งอยู่ระหว่าง 50-2000 คน และในแต่ละครั้งของการจัดกิจกรรมจะมีเวลาลงทะเบียนในการเข้างานประมาณไม่เกิน 45 นาที ระยะเวลาในการพัฒนาระบบจำนวน 6 เดือน สมมติว่านิสิตเป็นเจ้าของโครงการ (Project Manager) ในการพัฒนาระบบนี้ จงตอบคำถามข้อ 4.1-4.4 (15 คะแนน)

4.1 นิสิตจะเลือกใช้วิธีใดในการพัฒนาระบบนี้ (เลือกเพียง 1 วิธีเท่านั้น จากวิธีทั้งหมดที่แสดงด้านล่าง พร้อมทั้งอธิบายเหตุผล)

- การสร้างต้นแบบ (Prototyping)
- การพัฒนาระบบโดยใช้ Agile (Agile Development)
- การจ้างบริษัทจากภายนอก (Outsourcing)
- การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปประยุกต์ (Application Software package)

4.2 นิสิตจะเลือกใช้เทคโนโลยีใด (เช่น QR code, Barcode, RFID, Fingerprint scanner, Image processing) ในการตรวจสอบการเข้าร่วมกิจกรรมของนิสิต (ระบุเทคโนโลยีที่เลือกใช้ พร้อมทั้งอธิบายเหตุผล)

4.3 การเลือกเทคโนโลยีในข้อ 4.2 อยู่ในเฟส (Phase) ใดของกระบวนการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle) (ระบุชื่อเฟส พร้อมทั้งอธิบายรายละเอียดของเฟสนี้และผลลัพธ์ที่ได้จากการทำงานในเฟสนี้)

4.4 จงระบุบุคคล/กลุ่มคน ที่นิสิตหรือทีมพัฒนาจะต้องดำเนินการรวบรวมความต้องการของระบบ (System requirement) และระบุวิธีการที่ใช้ในการรวบรวมความต้องการ พร้อมทั้งอธิบายเหตุผล

5. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของบริษัท Under Armour ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงองค์กร (Organizational change) ระดับใด (5 คะแนน - ระบุระดับการเปลี่ยนแปลงในองค์กร พร้อมรายละเอียด)



บริษัท Under Armour ซึ่งเป็นผู้ผลิตเสื้อผ้ากีฬาชื่อนำ ที่มุ่งเน้นในการพัฒนานวัตกรรมที่จะช่วยเปลี่ยนประสบการณ์การออกกำลังกายของลูกค้า จึงได้พัฒนาแพลตฟอร์ม “connected fitness” ที่สามารถติดตามและวิเคราะห์ข้อมูลด้านสุขภาพของผู้ใช้งานผ่านสมาร์ทโฟน นอกจากนี้บริษัทยังซื้อ MapMyFitness ในปี 2013 และซื้อ Endomondo ในราคา 85 ล้านดอลลาร์ และ MyFitnessPal ในราคา 475 ล้านดอลลาร์

Under Armour ยังพัฒนาอุปกรณ์สวมใส่ (wearable devices) เช่น รองเท้าอัจฉริยะที่ฝังชิปคอมพิวเตอร์ไว้ภายใน เพื่อวัดระยะทางในการเดินทางของผู้สวมใส่ รวมถึงระยะห่างของก้าว และจำนวนก้าวที่เชื่อมกับแอปพลิเคชันในมือถือ ข้อมูลด้านสุขภาพที่รวบรวมได้ผ่านแอปพลิเคชันเหล่านี้ เป็นขุมทรัพย์สำคัญที่ทำให้ Under Armour สามารถเข้าถึงเทรนด์ด้านสุขภาพและฟิตเนสของผู้บริโภค เช่น การค้นพบเทรนด์การเดินออกกำลังกายของชาวออสเตรเลียจากแพลตฟอร์ม ช่วยให้ Under Armour สามารถทำการตลาดได้อย่างตรงจุด และเจาะตลาดได้รวดเร็วกว่าคู่แข่ง