

ภาคผนวก ก

**แบบสอบถามความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา : นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยี
สารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล**

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการค้นคว้าเชิงวิจัย มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา : นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดจากการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ของนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาต่อไป

รายละเอียดของแบบสอบถาม

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ตอนที่ 3 กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ตอนที่ 4 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. ชั้นปีที่ศึกษา ☐ ชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี ☐ ชั้นปีที่ 2 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี
☐ ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี ☐ ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี
☐ ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา)
☐ ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา)
3. รายรับเฉลี่ยต่อเดือน
☐ ต่ำกว่า 3,000 บาท ☐ 3,000-5,000 บาท ☐ 5,000 บาทขึ้นไป
4. มีประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook มาแล้วกี่ปี
☐ ต่ำกว่า 2 ปี ☐ 2-4 ปี ☐ 4-6 ปี ☐ มากกว่า 6 ปีขึ้นไป
5. มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) หรือไม่
☐ มี ☐ ไม่มี (ทำเฉพาะตอนที่ 3)

ตอนที่ 2 ประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์มาแล้วกี่ปี
☐ ต่ำกว่า 1 ปี ☐ 1-2 ปี ☐ 2-3 ปี ☐ มากกว่า 3 ปีขึ้นไป
2. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มาแล้วกี่ปี
☐ ต่ำกว่า 1 ปี ☐ 1-2 ปี ☐ 2-3 ปี ☐ มากกว่า 3 ปีขึ้นไป
3. ท่านมีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ Cityville เกมจำลองเมืองเล็กๆ ผู้เล่นจะต้องพัฒนาเมืองเล็กๆ จนกลายเป็นเมืองใหญ่
☐ Zynga Slingo เกมแนวเสี่ยงดวง วิธีการเล่นคล้ายกับการเล่นบิงโกทั่วไป แต่จะเปลี่ยนจากการสุ่มตัวเลข มาเป็นแบบ Random

- ☐ Texas HoldEm Poker เกมไพ่ Poker
- ☐ Bubble Safari เกมมีผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นสิง Bubble เพื่อออกตามหาและช่วยเหลือคนรักและเพื่อนๆ
- ☐ The Ville รูปแบบการเล่นเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวันของตัวละคร คล้ายกับเกม The Sims Social
- ☐ เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) อื่นๆ

4. ท่านใช้อุปกรณ์ใดสำหรับเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ☐ Note Book ☐ Tablet ☐ Smart Phone
 - ☐ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....
5. สถานที่ที่ท่านใช้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ☐ หอพัก ☐ บ้าน ☐ ร้านอินเทอร์เน็ต
 - ☐ ห้างสรรพสินค้า ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....
6. ความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ตอบได้ปกติ)
- ☐ 1-2 วัน ☐ 3-4 วัน
 - ☐ 5-6 วัน ☐ ทุกวัน
7. เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)
- ☐ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง ☐ 1 - 2 ชั่วโมง
 - ☐ 2 - 3 ชั่วโมง ☐ 3 ชั่วโมงขึ้นไป

ตอนที่ 3 กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยแต่ละช่องมีความหมายดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง (ระดับ 5)	หมายถึง คำถามนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
เห็นด้วย (ระดับ 4)	หมายถึง คำถามนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านมาก
ไม่แน่ใจ (ระดับ 3)	หมายถึง คำถามนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านปานกลาง
ไม่เห็นด้วย (ระดับ 2)	หมายถึง คำถามนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านน้อย
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (ระดับ 1)	หมายถึง คำถามนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านน้อยที่สุด

รายการประเมินกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง					
2. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เพิ่มขึ้นจากการเรียนในห้องเรียน					
3. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ					
4. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการเล่นเกม					
5. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าการอ่านหนังสือ					
6. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนาให้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น					
7. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถช่วยฝึกให้เกิดทักษะในการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต					

8. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถช่วยพัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นที่เล่นเกมออนไลน์นั้น					
9. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านความคิด วิเคราะห์ หรือแยกแยะข้อมูล					
10. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยก่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการความคิดอย่างเป็นระบบ					

ตอนที่ 4 ผลกระทบจากจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยแต่ละช่องมีความหมายดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง (ระดับ 5)	หมายถึง	คำถวมนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
เห็นด้วย (ระดับ 4)	หมายถึง	คำถวมนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านมาก
ไม่แน่ใจ (ระดับ 3)	หมายถึง	คำถวมนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านปานกลาง
ไม่เห็นด้วย (ระดับ 2)	หมายถึง	คำถวมนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านน้อย
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (ระดับ 1)	หมายถึง	คำถวมนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านน้อยที่สุด

รายการประเมินผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นเวลานานมักเกิดอาการปวดเมื่อยต่างๆ ตามมา					
2. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เวลาพักผ่อนลดน้อยลง					
3. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผลการเรียนลดลง					
4. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ต้องขาดเรียน					
5. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทำให้ได้รู้จักสังคมใหม่และเพื่อนใหม่					
6. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยเสริมสร้างความสามัคคีภายในหมู่เพื่อน					
7. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มีเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ กับเพื่อนน้อยลง					
8. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทำให้สิ้นเปลืองเงิน					

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

ภาคผนวก ข
แบบทดสอบ

แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่าน
เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา :
นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตวังไกลกังวล

คำชี้แจง

แบบทดสอบนี้เป็นส่วนหนึ่งของการค้นคว้าเชิงวิจัย มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการวัดผลความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา : นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตวังไกลกังวล เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดจากการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ของนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาต่อไป

รายละเอียดของแบบทดสอบ

แบบทดสอบแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 กระบวนการคิด

ตอนที่ 2 กระบวนการเรียนรู้

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย X ในตัวเลือกที่ท่านคิดว่าคือคำตอบที่ถูกต้อง

ตอนที่ 1 กระบวนการความคิด จำนวน 10 ข้อ

- ข้อ 1. ข้อใดจัดเป็นอุปกรณ์รับเข้า (Input)
 - ก. Mouse
 - ข. Monitor
 - ค. UPS
 - ง. Printer
 - ข้อ 2. จากรูปที่นำมา แสดงให้เห็นว่ามีการทำงานกับข้อมูลที่เซลล์ใดของ Microsoft Excel
- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | A | B | C | D |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
- ก. เซลล์ (Cell) : B
 - ข. เซลล์ (Cell) : 3
 - ค. เซลล์ (Cell) : B3
 - ง. เซลล์ (Cell) : B3
- ข้อ 3. จากคำอธิบายที่ว่า “การประมวลผลข้อมูลที่มีลักษณะของการประมวลผลข้อมูล โดยข้อมูลที่ถูกป้อนเข้าสู่ระบบจะไม่ถูกประมวลผลทันที แต่จะถูกพักไว้ก่อน แล้วค่อยประมวลผลทีเดียวตามระยะเวลาที่กำหนด” เป็นลักษณะของการประมวลผลข้อมูลรูปแบบใด
 - ก. Bit
 - ข. Batch
 - ค. Bite
 - ง. Real-time
- ข้อ 4. จากความหมายที่ว่า “ระบบ EIS คือระบบสารสนเทศที่ผู้บริหารระดับสูงสามารถใช้เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการบริหารและสนับสนุนการตัดสินใจ โดยให้ข้อมูลที่ทันกับความต้องการ เพื่อใช้บังคับ

- การรวมการบริหารงานต่างๆ” ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ใช่กิจกรรมที่ผู้บริหารจะนำระบบ EIS เข้ามาใช้บริหารงานขององค์กร
 - ก. เพื่อใช้ในการกำหนดวิสัยทัศน์ขององค์กร
 - ข. เพื่อใช้ในการกำหนดภารกิจวัตถุประสงค์ขององค์กร
 - ค. เพื่อใช้ในการพิจารณาเลื่อนตำแหน่งของพนักงาน
 - ง. เพื่อใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ขององค์กร
- ข้อ 5. ข้อใดไม่ส่งผลกระทบต่อความถี่ของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของข้อมูลในองค์กร
 - ก. ลักษณะขององค์กร
 - ข. ลักษณะของกิจกรรม
 - ค. ลักษณะของโครงสร้างขององค์กร
 - ง. ลักษณะของพยากรณ์อากาศ
- ข้อ 6. เครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Networks) คือการนำกลุ่มของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่างๆ มาเชื่อมต่อกันเป็นเครือข่าย ซึ่งสิ่งสำคัญที่ทำให้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์บนเครือข่ายสามารถสื่อสารเพื่อรับ-ส่งข้อมูลระหว่างกันได้คือข้อใด
 - ก. ตัวกลาง (Transmission Medium)
 - ข. อินเทอร์เน็ต (Internet)
 - ค. ดาวเทียม (satellite)
 - ง. ถูกทุกข้อ
- ข้อ 7. ระบบประมวลผลรายการเปลี่ยนแปลง (TPS) มีลักษณะใกล้เคียงกับระบบใด

- ก. ระบบสารสนเทศด้านการบัญชี (Accounting Information System: AIS)

ข. ระบบการจัดการรายงาน (Management Report System: MRS)

ค. ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (Management Information System: MIS)

ง. ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ (Decision Support System: DSS)
8. อุปกรณ์ในข้อใดที่จัดอยู่ในกลุ่มของอุปกรณ์แสดงผล (Output) ทั้งหมด
- ก. Keyboard/ Printer/ Mouse

ข. Printer/ Microphone/ Monitor

ค. Microphone/ Keyboard/ Mouse

ง. Printer/ Monitor/ Speaker

9. ข้อใดคือลักษณะของรายการเปลี่ยนแปลง (Transaction)
- ก. ฐานข้อมูลที่เกิดขึ้นรายเดือน

ข. ข้อมูลที่เกิดขึ้นประจำวัน

ค. ฐานข้อมูลที่เกิดขึ้นรายปี

ง. ข้อมูลที่เกิดขึ้นประจำปี
10. การพัฒนาให้ระบบคอมพิวเตอร์มีความรู้ รู้จักใช้เหตุผล ในการวิเคราะห์ปัญหา โดยใช้ความรู้ที่มีหรือจาก ประสบการณ์ในการแก้ปัญหาหนึ่ง ไปแก้ไขปัญหานั้น อย่างมีเหตุผล เป็นความหมายของระบบใด
- ก. ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ

ข. ระบบผู้เชี่ยวชาญ

ค. ระบบเครือข่ายเส้นประสาท

ง. ระบบประมวลผลรายการเปลี่ยนแปลง

ตอนที่ 2 กระบวนการเรียนรู้

1. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์

ก. Hardware

ข. Software

ค. Network

ง. People ware
2. ส่วนประกอบของ Microsoft Excel ส่วนใดที่รวบรวม คำสั่งต่างๆ ของเมนู เพื่อให้ผู้ใช้เรียกใช้งานได้ง่ายขึ้น

ก. Ribbon

ข. Title Bar

ค. Formula Bar

ง. Worksheet
3. ฟังก์ชันใดที่ใช้ในการตรวจสอบเงื่อนไขที่กำหนดของ Microsoft Excel

ก. IF

ข. IE

ค. ELSE

ง. ROUND
4. ฟังก์ชันใดที่ใช้ในการนับจำนวนข้อมูลของ Microsoft Excel

ก. AVERAGE

ข. COUNT

ค. CAUSE

ง. MODE
5. หลักในการพิมพ์สูตรสำเร็จหรือฟังก์ชันในเซลล์ของ Microsoft Excel จะต้องพิมพ์เครื่องหมายใดนำหน้าสูตร

ก. *

ข. :

ค. ;

ง. =
6. ฟังก์ชัน Financial ของ Microsoft Excelเป็นฟังก์ชันที่นำไปใช้เกี่ยวกับข้อใด

ก. เป็นการคำนวณแบบมีเงื่อนไขตรงทางคณิตศาสตร์ มีผลลัพธ์ที่เป็นจริง หรือเท็จ

ข. เกี่ยวกับข้อมูลประเภทตัวอักษร
- ก. เกี่ยวกับการเงิน

ง. เกี่ยวกับการค้นหา และอ้างอิงข้อมูลภายในตารางตามเงื่อนไขที่กำหนด
7. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของคอมพิวเตอร์

ก. เป็นเครื่องมือที่มีความสามารถในการคำนวณอัตโนมัติ

ข. เป็นอุปกรณ์ที่มีความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่ง

ค. เป็นเครื่องมือที่ไม่มีหน่วยความจำในตัวเครื่อง

ง. เป็นอุปกรณ์ที่มีหน่วยประมวลผลกลาง
8. ระบบสารสนเทศที่มีการเก็บข้อมูลจุดเดียวเรียกว่าระบบอะไร

ก. Data Base

ข. Data Center

ค. Data One

ง. Data Mining
9. จากคำอธิบายที่ว่า “สาเหตุที่ทำให้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้าเป็น ต่อธุรกิจมาจากการเกิดขึ้นขององค์กรที่จัดว่าเป็นองค์กร ดิจิทัล” คำว่าองค์กรดิจิทัลหมายความว่าอย่างไร

ก. องค์กรยุคใหม่

ข. องค์กรที่นำแฟชัน

ค. องค์กรที่นำระบบคอมพิวเตอร์มาใช้งานต่างๆ

ง. องค์กรที่นำเครื่องคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ๆ มาใช้
10. ข้อใดไม่จัดว่าเป็นทรัพยากรในระบบสารสนเทศ

ก. องค์ความรู้

ข. เงิน

ค. บุคลากร

ง. จอพีดีแรว์