**ใบความรู้ที่ 2**

**สื่ออิเล็กทรอนิกส์**

**ความหมายเกี่ยวกับธุรกิจ**

**ธุรกิจ (Business)** หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่ทำให้การผลิตสินค้าและบริการ มีการซื้อขายแลกเปลี่ยน มีการจำหน่าย มีการกระจายสินค้า และมีประโยชน์ คือ ได้กำไรจากสินค้านั้น

**การดำเนินธุรกิจ** หมายถึง การทำกิจกรรมใดๆ ที่ทำให้เกิดสินค้าหรือบริการ แล้วมีการแลกเปลี่ยนซื้อขายกัน และมีวัตถุประสงค์ที่จะได้รับประโยชน์จากสินค้านั้นๆ โดยผ่านช่องทางการจำหน่าย ในรูปแบบของร้านค้า ฝากขาย และดำเนินธุรกิจผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

**ความสำคัญของการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานธุรกิจด้านต่างๆ**

ความสำคัญของการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานธุรกิจด้านต่างๆ มีดังนี้

1.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานด้านธุรกิจการศึกษา (Education) เช่น

- การเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

- การดุผลการเรียน

2.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานด้านธุรกิจการเงินและการธนาคาร (Finance) เช่น

- การให้บริการกับลูกค้าด้านการเงิน

-การชำระค่าบริการต่างๆ เป็นต้น

3.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานทางด้านธุรกิจโรงแรม (Hotel) เช่น

- การสั่งจองที่พัก

-การเข้าไปดูรายละเอียดที่พัก

4.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานด้านธุรกิจสายการบิน (Airway) เช่น

- การตรวจดูตารางการบิน

- การสั่งจองตั๋วเครื่องบิน

5.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานด้านธุรกิจการแพทย์ (Medical Profession) เช่น

- การวินิจฉัยโรค

- การเอ็กซเรย์

6.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานด้านธุรกิจบันเทิง เช่น

- การดูตารางการฉายภาพยนตร์

- การฉายภาพยนตร์ตัวอย่าง

7.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานด้านธุรกิจการสื่อสาร (Communication) เช่น

- การรับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

8.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานด้านธุรกิจตลาดหลักทรัพย์ (Stock Exchange) เช่น

- การดูข้อมูลการซื้อ-ขายหุ้น

9.การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานด้านธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ (Printing Media) เช่น

-การดูข้อมูลข่าวสารประจำวัน

**ลักษณะของธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)**

                ลักษณะของธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) คือธุรกิจที่ดำเนินการซื้อขายบนอินเทอร์เน็ตอย่างเป็นระบบและเป็นการดำเนินธุรกิจที่น่าเชื่อถือมากกว่า

ข้อดี

- สามารถดำเนินการได้ 24 ชั่วโมง

- ลดปัญหาในการเดินทาง

ข้อเสีย

-ผู้ซื้อและผู้ขายจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้และมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

-ต้องมีระบบรักษาความปลอดภัยที่น่าเชื่อถือและไว้วางใจได้

**ประโยชน์ของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์**

1.ประโยชน์ต่อผู้บริโภค

-ได้รับความสะดวกรวดเร็วในการซื้อสินค้า

-ทำให้สินค้านั้นถูกลง เพราะไม่ต้องผ่านคนกลาง

2.ประโยชน์ต่อผู้ผลิต

- สามารถขยายตลาดใหม่ได้มากขึ้น

-ลดค่าใช้จ่ายในการจัดเก็บเอกสาร

3.ประโยชน์ต่อผู้จัดจำหน่าย

- เพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานและการขาย

- สามารถเข้าถึงลูกค้าได้ทั่วโลก

**วัตถุประสงค์ของการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานธุรกิจ**

สรุปได้ดังนี้

1.เพื่อให้ธุรกิจของตนเองพร้อมให้บริการแก่ลูกค้าบนอินเทอร์เน็ต

2.เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างเครือข่ายของธุรกิจ

3 .เพื่อให้ข้อมูลของธุรกิจพร้อมให้ลูกค้าเข้ามาค้นหาได้

4.เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการลูกค้า

5.เพื่อขยายผลและขอบเขตการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ให้มากขึ้น

6.เพื่อขจัดปัญหาด้านเวลาดำเนินการของธุรกิจ

7.เพื่อขายสินค้าหรือบริการ

8.เพื่อนำเสนอข้อมูลของธุรกิจแบบมัลติมีเดีย (Multimedia)

9.เพื่อเข้าสู่ตลาดที่ลูกค้ามีความต้องการบริโภคสินค้าสูง (Highly Desirable Demographic Market)

**ความหมายของสังคมออนไลน์**

    สังคมออนไลน์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Social Online หรือ Social Media ซึ่งนิยมเรียกกัน คือ Social Media คำว่า Social Media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีำการตอบสองทางสังคมได้หลายทิสทางโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบบทความ วิดิโอ เพลง รูปภาพ ฯลฯ โดยผ่าน Social Network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์

**ประเภทของสังคมออนไลน์**

1. Weblogs หรือ Blogs เช่น OKnation, Exteen

2. Social Networking เช่น Facebook, Myspace, ning

3. Micro Blogging หรือ Micro Sharing

4. Online Vodeo เช่น Youtube

5. Photo Sharing เช่น Photoshop

6. Wikis เช่น Google, Earth

7. Virtual Worlds เช่น Second Life

8. Crowd Sourcing เช่น Idea Storm, Mystarbucks Idea

9. Podcasting หรือ Podcast เช่น Dual Geek Podcast

10. Discuss/Review/Opinion เช่น Epinions, Moutshut

**วัตถุประสงค์ของสังคมออนไลน์**

1. เผยแพร่ตัวตน (Identity Network)

2. เผยแพร่ผลงาน (Creative Network)

3. ความสนใจตรงกัน (Interested Network)

4. โลกเสมือน (Virtual life/Game online)

**ประโยชน์ของสังคมออนไลน์**

1. ใช้แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้

2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดใหญ่

3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร

4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานตัวเอง

5. ใช้เป็นสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์

6. สร้างสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

**โทษของสังคมออนไลน์**

1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย

2. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน

3. ถ้าผู้ใช้หมกหมุ่นอยู่กับสังคมออนไลน์มากเกินไป อาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำ

**ข้อควรระวังเกี่ยวกับสังคมออนไลน์**

1. พึงตระหนักว่า ข้อความหรือความเห็นที่เผยแพร่บนสังคมออนไลน์ เป็นข้อความที่สามารถเข้าถึงได้โดยสาธารณะ

2. ใช้ความระมัดระวังอย่างยิ่ง ในการเผยแพร่ความคิดเห็นที่อาจกระตุ้นนำไปสู่ความรุนแรง

3. ต้องไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

**ระบบ Social Network**

    ระบบ Social Network ประกอบด้วย อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ (Hardware) และอุปกรณ์เครือข่าย (Network) ดังนี้

    ฮาร์ดแวร์ ประกอบด้วย

                            - คอมพิวเตอร์

[](https://sites.google.com/site/internetjamesji/na-senx-neuxha-cak-kar-reiyn-ru-dwy-tnxeng/hnwy-thi-1-khwam-ru-beuxng-tn-keiyw-kab-sangkhm-xxnlin/ty.png?attredirects=0)

[-](https://sites.google.com/site/internetjamesji/na-senx-neuxha-cak-kar-reiyn-ru-dwy-tnxeng/hnwy-thi-1-khwam-ru-beuxng-tn-keiyw-kab-sangkhm-xxnlin/untitled.png?attredirects=0) สมาร์ทโฟน

[](https://sites.google.com/site/internetjamesji/na-senx-neuxha-cak-kar-reiyn-ru-dwy-tnxeng/hnwy-thi-1-khwam-ru-beuxng-tn-keiyw-kab-sangkhm-xxnlin/fr.png?attredirects=0)

                                -สมาร์ททีวี



                             - แท็บเล็ต

[](https://sites.google.com/site/internetjamesji/na-senx-neuxha-cak-kar-reiyn-ru-dwy-tnxeng/hnwy-thi-1-khwam-ru-beuxng-tn-keiyw-kab-sangkhm-xxnlin/ku.png?attredirects=0)

**อุปกรณ์เครือข่าย**

                  - เซิร์ฟเวอร์ (Server)

                  - ไคลเอนต์ (Client)

                  - ฮับ (HUB) หรือรีพีตเตอร์

                  - เน็ตเวิร์ก สวิตช์ (Switch)

                  - เราท์เตอร์ (Router)

                  - บริดจ์ (Bridge)

                  - เกตเวย์ (Gateway)