กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน
เลขที่รับ ๘๕๘๐
วันที่ ๒ ก.พ. ๖๖
เวลา ๑๕.๓๘ น.

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๒๑๗๘
ที่ กษ ๐๘๓๗.๐๔/๘๕ **วันที่** ๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖
เรื่อง สรุปบทเรียนที่ได้จากการพัฒนาความรู้

เรียน ผอ.กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน

ตามที่ดิฉันได้เข้ารับการอบรม หลักสูตร **"ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (Understanding and Using Digital Technology)"** ในวันที่ 20 มกราคม 2566 และหลักสูตร **"การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการทำงานภาครัฐ (Essential Digital Tools for Workplace)"** ระหว่างวันที่ 20 – 31 มกราคม 2566 ทาง https://e-learning.dga.or.th จัด โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (Thailand Digital Government Academy) เสร็จเรียบร้อยแล้ว นั้น

ในการนี้ขอส่งสรุปบทเรียนที่ได้จากการพัฒนาความรู้ในการอบรม หลักสูตร **"ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (Understanding and Using Digital Technology)"** ตามรายละเอียดที่แนบ พร้อมแนบใบประกาศการผ่านหลักสูตร ทั้ง 2 หลักสูตร มาพร้อมนี้ เพื่อประกอบการประเมินตัวชี้วัดระดับความสำเร็จของการพัฒนาความรู้ มีการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ๑ เรื่อง โดยพัฒนาครบถ้วนตามเงื่อนไขของหลักสูตร และพัฒนาความรู้ ๑ เรื่อง

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และโปรดนำเรียน ผอ.กนผ. เพื่อทราบ

(นางวิรัธกานต์ พุ่มทอง)
นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ

เรียน ผอ.กนผ.
เพื่อโปรดทราบ

(นางสาวกรรณิสา สฤษฏ์ศิริ)
นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ
ผู้อำนวยการกลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน
๒ ก.พ. ๖๖

ลงนามแล้ว
- วภก. ศก. รวบรวม

(นายเชฏฐรุจ จันทร์แปลง)
ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน
- ๒ ก.พ. ๒๕๖๖

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

****

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ.....นางวิรัธกานต์.....นามสกุล.....พุ่มทอง.....
ตำแหน่ง...นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ...กลุ่ม/ฝ่าย..กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน.....
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ
.....**ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (Understanding and Using Digital Technology)**.....
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ
.....ทาง https://e-learning.dga.or.th .....
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ
.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (Thailand Digital Government Academy).....
ตั้งแต่วันที่.....20.....เดือน.....มกราคม.....พ.ศ. ...2566.. ถึงวันที่.....20.....เดือน...มกราคม.....พ.ศ. ...2566.....
เพื่อ ☑ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

เรื่องที่ 1 จริยธรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โษฑศ์รัตต ธรรมบุษดี

จริยธรรม (ethics) หมายถึง หลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหรือควบคุมการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ หลักของความถูกต้องและความผิดที่บุคคลใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ หรือเป็นหลักเกณฑ์ที่ประชาชนตกลงร่วมกันเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกันในสังคม

จริยธรรมในการใช้งานคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ ใน 4 ประเด็น ตัวย่อว่า PAPA ได้แก่ 1) ความเป็นส่วนตัว (Privacy) 2) ความถูกต้อง (Accuracy) 3) ความเป็นเจ้าของ (Property) และ 4) การเข้าถึงข้อมูล (Data accessibility)

1) **ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy)**
- สิทธิในการควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น
- การละเมิดความเป็นส่วนตัว
- เข้าไปอ่าน e-mail ใช้คอมพิวเตอร์ตรวจจับการทำงานของพนักงาน รวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลสร้างเป็นฐานข้อมูลแล้วเอาไปขาย เป็นต้น
- ทำธุรกิจผ่านเว็บไซต์เพื่อรวบรวมข้อมูลไปขาย
- ใช้โปรแกรม sniffer วิเคราะห์การใช้ internet ติดตามผู้ใช้เพื่อทำการส่ง e-mail ขายสินค้า ทำให้เกิด อีเมล์ขยะ (junk mail) ที่ผู้รับไม่ต้องการ เรียกว่า สแปม

2) **ความถูกต้อง (Information accuracy)**
- ความถูกต้องขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบันทึกข้อมูล
- ต้องมีผู้รับผิดชอบในเรื่องความถูกต้อง
- ต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องก่อนการบันทึก
- เช่น ถ้าให้ลูกค้าป้อนข้อมูลเอง ต้องให้สิทธิในการเข้าไป ตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง
- ข้อมูลต้องมีความทันสมัยอยู่เสมอ

3) **ความเป็นเจ้าของ (Intellectual Property ; IP)** กรรมสิทธิในการถือครองทรัพย์สิน โดยทรัพย์สินแบ่งเป็น
- จับต้องได้ คอมพิวเตอร์ รถยนต์
- จับต้องไม่ได้แต่บันทึกลงในสื่อต่าง ๆ ได้ (ทรัพย์สินทางปัญญา) บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้รับความคุ้มครองสิทธิภายใต้กฎหมาย
- ความลับทางการค้า เกี่ยวกับสูตร กรรมวิธีการผลิต รูปแบบสินค้า
- ลิขสิทธิ์ สิทธิในการกระทำใด ๆ เกี่ยวกับ งานเขียน ดนตรี ศิลปะ คุ้มครองในเรื่องการคัดลอกผลงานหรือทำซ้ำ โดยคุ้มครอง 50 ปีหลังจากได้แสดงผลงานครั้งแรก

- สิทธิบัตร หนังสือที่คุ้มครองเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ หรือ ออกแบบผลิตภัณฑ์ มีอายุ 20 ปี นับตั้งแต่วันที่ขอรับสิทธิ
- สิทธิความเป็นเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน ที่จับต้องได้ หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญา
- ความเป็นเจ้าของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มักจะหมายถึงลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์
- ต้องมีการออกแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้

4) การเข้าถึงข้อมูล (Data accessibility) กำหนดสิทธิ์ตามระดับผู้ใช้งาน ป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่าง ๆ กับข้อมูลของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง และต้องมีการออกแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้

บัญญัติ 10 ประการ ของการใช้อินเตอร์เน็ต

1. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์**ทำร้าย**หรือ**ละเมิดผู้อื่น**
2. ต้องไม่**รบกวน**การทำงานของผู้อื่น
3. ต้อง**ไม่สอดแนม** แก้ไข หรือเปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการ**โจรกรรมข้อมูล**ข่าวสาร
5. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์**สร้างหลักฐาน**ที่เป็นเท็จ
6. ต้องไม่**คัดลอกโปรแกรม**ของผู้อื่นที่**มีลิขสิทธิ์**
7. ต้องไม่**ละเมิดการใช้ทรัพยากร**คอมพิวเตอร์โดยที่ตนเอง**ไม่มีสิทธิ์**
8. ต้อง**ไม่**นำเอา**ผลงาน**ของ**ผู้อื่น**มาเป็น**ของตน**
9. ต้องคำนึงถึง**สิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคม**ที่เกิดจากการกระทำของท่าน
10. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดย**เคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท**

กฎใหม่ลิขสิทธิ์ พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2558 มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 4 ส.ค. 2558 เป็นต้นไป

1. ห้าม ลบ หรือ เปลี่ยนแปลง (ชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์/เจ้าของผลิตภัณฑ์
2. ห้ามลำลาย 'พาสเวิร์ด' หรือมาตรการ ป้องกันการเข้าถึงงานที่มีลิขสิทธิ์
3. เปิดดูภาพยนตร์หรือฟังเพลงจากเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ แต่ห้ามก๊อบปี้
4. ผู้ให้บริการอินเตอร์เน็ต (Liability Limitation of ISP) เช่น Youtube หากปฏิบัติตามคำสั่งศาลให้เอาไฟล์ละเมิดออกจากเว็บไซต์แล้ว ไม่ผิด
5. นำภาพเขียน หนังสือ ซีดีเพลง/ภาพยนตร์ เป็นต้น ที่มีลิขสิทธิ์ไปขายเป็นมือสองสามารถทำได้ แต่ต้องดูกฎหมายอื่นด้วย เช่น การขายซีดีภาพยนตร์ต้องดูว่าผิดกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือไม่ เป็นต้น
6. นักแสดงมีสิทธิระบุชื่อตัวเองในการแสดง และห้ามไม่ให้ใครทำความเสียหายต่อชื่อเสียงหรือเกียรติคุณ
7. ศาลมีอำนาจสั่งให้ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์จ่ายค่าเสียหายเพิ่มขึ้นไม่เกิน 2 เท่า กรณีปรากฏหลักฐานว่าจงใจเผยแพร่งานที่มีลิขสิทธิ์สู่สาธารณะ
8. ศาลมีอำนาจสั่งริบหรือทำลายสิ่งที่ละเมิด

โทษ ผู้กระทำผิดใหม่ มีโทษปรับ 10,000-100,000 บาท

ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา

สิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร	ลิขสิทธิ์	เครื่องหมายการค้า	ความลับทางการค้า	สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์	ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย
ต้องยื่นขอรับการคุ้มครอง	ไม่จำเป็นต้องยื่นขอรับการคุ้มครอง (จดแจ้ง)	ต้องยื่นขอรับการคุ้มครอง	ไม่จำเป็นต้องยื่นขอรับการคุ้มครอง	ต้องยื่นขอรับการคุ้มครอง	จดแจ้ง
อายุการคุ้มครอง 20/10 ปี	อายุการคุ้มครอง ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ + 50 ปีนับจากที่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต	ต่ออายุได้ทุก ๆ 10 ปี	ตราบเท่าที่ยังคงเป็นความลับอยู่	ตลอดไป (หากไม่ถูกระงับการใช้งาน)	ตลอดไป
คุ้มครองการประดิษฐ์ (ผลิตภัณฑ์กรรมวิธี และการใช้งาน)	คุ้มครองผลงานวรรณกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย ศิลปประยุกต์ นาฏกรรม โปรแกรมคอมพิวเตอร์	คุ้มครอง สัญลักษณ์ เครื่องหมาย สี กลุ่มของสี ตัวอักษร	คุ้มครองข้อมูลความลับทางการค้า เช่น สูตรการผลิต ฐานข้อมูลลูกค้า	คุ้มครองผลผลิตที่มีความเกี่ยวโยงกับลักษณะทางภูมิศาสตร์	องค์ความรู้ของกลุ่มบุคคลท้องถิ่น และศิลปวัฒธรรมพื้นบ้าน

สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Right, IPR) เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right)

ผู้ทรงสิทธิ หรือเจ้าของมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในทรัพย์สินทางปัญญานั้น ผู้ใดต้องการนำ IP ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ ต้องได้รับอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิก่อน มีอายุการคุ้มครองจำกัดตามกฎหมาย และบังคับสิทธิได้ในประเทศที่จดทะเบียน (ยกเว้นลิขสิทธิ์)

ลิขสิทธิ์คือ

- สิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive rights)
- คุ้มครองเฉพาะรูปแบบของการแสดงออกของความคิด (expression of ideas) ไม่คุ้มครองถึงตัวความคิดซึ่งยังไม่ได้ถ่ายทอดปรากฏออกมา
- งานลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องมีความใหม่ (novelty) ขอเพียงแต่ให้เกิดจากความคิดริเริ่มของตนเอง (original) ไม่ลอกเลียนแบบใคร
- กฎหมายคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์มิให้ผู้อื่นลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำ ตลอดจนห้ามมิให้มีการใช้ประโยชน์จากรูปแบบของการแสดงออกของความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยไม่ได้รับอนุญาต
- อายุการคุ้มครองของลิขสิทธิ์จึงมีระยะเวลายาวนานกว่าการคุ้มครองการประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร

ลิขสิทธิ์ (Copyright) กฎหมายลิขสิทธิ์มีวัตถุประสงค์ให้ความคุ้มครองป้องกันผลประโยชน์ทั้งทางเศรษฐกิจและทางศีลธรรม ซึ่งบุคคลพึงได้รับจากผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากความนึกคิดและสติปัญญาของตน แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่ากฎหมายลิขสิทธิ์จะปิดกั้นสาธารณชนที่จะใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์ ในทางตรงกันข้ามกฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งที่จะสร้างดุลยภาพในการคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์และการแสวงหาผลประโยชน์จากงานสร้างสรรค์โดยสาธารณชนหรือบุคคลอื่นในสังคม

งานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรมและศิลปกรรม 9 ประเภท ได้แก่ (1) วรรณกรรม (2) นาฏกรรม (3) ศิลปกรรม (4) ดนตรีกรรม (5) โสตทัศนวัสดุ (6) ภาพยนตร์และเสียงประกอบของภาพยนตร์ (7) สิ่งบันทึกเสียง (8) งานแพร่เสียงแพร่ภาพ (9) งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะ

สิ่งที่ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

- การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือวิธีทำงาน แนวความคิดหลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์
- ข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสาร ไม่ใช่ลักษณะของงานริเริ่มสร้างสรรค์ในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ
- รัฐธรรมนูญและกฎหมาย
- ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานของรัฐหรือของท้องถิ่น
- คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัยและรายงานของทางราชการ
- คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ข้างต้น ที่กระทรวง ทบวง กรมหรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น
- ตัวอย่างของสิ่งที่ไม่ถือเป็นงานลิขสิทธิ์ เช่น รายชื่อของผู้ใช้โทรศัพท์ (จาก ก-ฮ) ในสมุดโทรศัพท์ ชื่อทั่วไป ชื่อเรื่อง วลีสั้น ๆ คำขวัญ เป็นต้น

สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Rights) เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการแก่งานของตนดังต่อไปนี้

1. ทำซ้ำ คือการคัดลอก เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ ไม่ว่าโดยวิธีใด ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าทั้งหมด หรือบางส่วน และดัดแปลงคือการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน
2. เผยแพร่ต่อสาธารณชน คือการนำงานสร้างสรรค์ออกเผยแพร่ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนโดยวิธีต่าง ๆ เช่น การแสดง การบรรยาย การทำให้ปรากฏด้วยเสียง ด้วยภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย เป็นต้น
3. ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์และสิ่งบันทึกเสียง
4. ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
5. อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ โดยจะกำหนดเป็นเงื่อนไขหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขที่กำหนดจะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์

- กฎหมายให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานทั่วไปตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และต่อไปอีก 50 ปี หลังจากผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต
- งานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ จะมีอายุการคุ้มครอง 50 ปี นับตั้งแต่วันที่สร้างสรรค์
- หากมีการนำงานออกโฆษณา โดยความยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์จะมีอายุ 50 ปี นับตั้งแต่การโฆษณาครั้งแรก ซึ่ง

นับในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง หรือกรณีของงานภาพถ่ายโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ งานศิลปะประยุกต์ หรืองานสร้างสรรค์โดยการจ้างหรือตามคำสั่งของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ หรือท้องถิ่น หรือกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายก่อนที่จะได้มีการโฆษณานั้น

การละเมิดลิขสิทธิ์ : การที่บุคคลใดกระทำการใดแก่งานลิขสิทธิ์ซึ่งกฎหมายกำหนดว่าเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะกระทำได้ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน แบ่งออกได้เป็น

1. การละเมิดลิขสิทธิ์โดยทางตรง

(1) การทำซ้ำ ดัดแปลง

(2) การเผยแพร่ต่อสาธารณชนซึ่งในกรณีของโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึง

(3) การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าวโดยไม่ได้รับอนุญาตด้วย

2. การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม ได้แก่ การที่รู้หรือมีเหตุอันควรรู้อยู่แล้วว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่ยังกระทำการเพื่อหากำไรจากงานนั้น การกระทำดังกล่าว ได้แก่

(1) การขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ

(2) การเผยแพร่ต่อสาธารณชน

(3) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของไรสิทธิ์

(4) การนำเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อการใด ๆ นอกจากเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว

การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์และการโอนลิขสิทธิ์

- การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้ลิขสิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชนหรือให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์

- อาจอนุญาตบุคคลมากกว่าหนึ่งคนให้ใช้สิทธิได้ในเวลาเดียวกัน เว้นแต่จะมีการกำหนดเป็นหนังสือระบุเป็นข้อห้ามไว้

- การโอนสิทธิ เจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนลิขสิทธิ์ทั้งหมดหรือบางส่วน โดยอาจมีกำหนดระยะเวลาหรือไม่ก็ได้ ทั้งนี้ หากการโอนมิใช่เป็นทางมรดก เจ้าของลิขสิทธิ์ต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน และหากในสัญญาโอนไม่ได้กำหนดระยะเวลาโอนไว้ก็จะถือว่าการโอนนั้นมีกำหนดระยะเวลา 10 ปี

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ หลักการ

- ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์

- ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

- มาตรา 32 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง*มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์* ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท

(3) ติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

(4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

(5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

(6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์การสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันการศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันการศึกษา ทั้งนี้ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร

(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ใน

- มาตรา ๓๓ การกล่าว คัด ลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง

- มาตรา ๓๔ การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

(1) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น

(2) การทำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษา

- **มาตรา ๓๕** การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

(1) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(2) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(3) ติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(5) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรโดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย

(6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

(7) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

(8) ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้

(9) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิง หรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน

เบราเซอร์และความเป็นส่วนตัว

ในการรักษาความปลอดภัยเบราว์เซอร์จะช่วยปกป้องคุณจากมัลแวร์ (ซอฟแวร์ที่เป็นอันตรายต่อคอมพิวเตอร์), ฟิชชิ่ง (การปลอมแปลงอีเมลหรือเว็บไซต์รูปแบบหนึ่ง) และการโจมตีทางออนไลน์อื่น ๆ จะช่วยให้การเรียกข้อมูลของคุณเป็นส่วนตัวมากขึ้น

เรื่องที่ 2 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ สมานชื่น

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ ทำให้ลดค่าใช้จ่ายและระยะเวลา

วิถีชีวิตดิจิทัล (Digital Lifestyle) ความแตกต่าง ในอดีตกับปัจจุบัน

สื่อในอดีต	สื่อในปัจจุบัน
1. ช้า, ล้าสมัย	1. รวดเร็ว
2 ค่าใช้จ่ายสูง	2. ประหยัดค่าใช้จ่าย
3. เน้นตอบสนองชุมชน	3. ไม่สนใจใกล้/ไกล
4. การแพร่กระจายของข่าวสารมุ่งเน้นทิศทางเดียว, มีผลสะท้อนกลับชัดเจน	4. การแพร่กระจายของข่าวสารในแนวราบ (เชิงปฏิสัมพันธ์)
5. ข้อจำกัดด้านพื้นที่/เวลา	5. ไร้ขีดจำกัดพื้นที่และเวลา
6. นำเสนอโดยนักสื่อสารมวลชน	6. นำเสนอโดยมือสมัครเล่น

ประเภทของสื่อดิจิทัล ได้แก่ ภาพดิจิทัล เสียงดิจิทัล วิดีโอดิจิทัล ทีวีดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตดิจิทัล

อินเทอร์เน็ต (Internet) ย่อมาจาก "Inter Connection network" ซึ่งหมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนข้อมูล ใช้ในการสื่อสาร เช่น e-mail, chat, telephone ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น ส่งไฟล์ต่าง webboard เป็นเครื่องมือทางธุรกิจ เช่น เวปไซต์บริษัท ระบบธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นข้อมูล และเพื่อความบันเทิง

แบนด์วิดท์ (Bandwidth)

• แบนด์วิดท์ (Bandwidth) หมายถึงอัตราการส่งข้อมูล ผ่านตัวกลางไปยังอีกสถานที่หนึ่ง ซึ่งตัวกลางนั้นจะเป็นสายทองแดงหรือสายใยแก้วนำแสง ก็จะมีผลให้อัตราการส่งข้อมูลไปยังสถานที่หนึ่งที่แตกต่างกัน มีหน่วยเป็น บิตต่อวินาที bps (bit per second), กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) และ เมกกะบิตต่อวินาที (Mbps)

ประเภทของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบใช้สาย (Wire Internet) และแบบไร้สาย (Wireless Internet)

Bluetooth คือ ระบบสื่อสารของอุปกรณ์อิเล็คโทรนิคแบบสองทาง ด้วยคลื่นวิทยุระยะสั้น (Short-Range Radio Links) โดยปราศจากการใช้สายเคเบิ้ล หรือ สายสัญญาณเชื่อมต่อ

Cloud คือ ที่จัดเก็บข้อมูล พื้นที่จัดเก็บข้อมูลของ Cloud Storage ก็เหมือนกับฮาร์ดดิสก์ของคอมพิวเตอร์แต่มีพื้นที่จัดเก็บข้อมูลได้อย่างมหาศาล และถูกติดตั้งอยู่ที่ Data Center จะเข้าถึงพื้นที่จัดเก็บข้อมูลของตนได้ด้วยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตพร้อมทั้งล็อกอินเข้าระบบด้วยแอ็กเคาต์ที่ได้รับการอนุมัติ

Big Data ลักษณะพิเศษของ Big Data

Volume	Velocity	Variety
คือข้อมูลมหาศาลขนาดใหญ่ มีจำนวนมากเกินกว่าระบบฐานข้อมูลแบบเดิม ๆ จะสามารถที่จะจัดการได้	ข้อมูลที่ต้องวิเคราะห์เข้าสู่ระบบฐานข้อมูลอย่างรวดเร็ว โดยให้ความสำคัญกับข้อมูลที่เป็น Real-time	ข้อมูลที่มีความหลากหลายทั้งที่เป็นแบบโครงสร้างหรือรูปแบบที่ไม่แน่นอน

IoT หรืออินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (Internet of Things) หมายถึง เครือข่ายรวมของอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อถึงกันและเทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกในการสื่อสารระหว่างอุปกรณ์กับระบบคลาวด์ ตลอดจนระหว่างอุปกรณ์ด้วยกันเอง จากการเกิดขึ้นของชิปคอมพิวเตอร์ราคาไม่แพงและการสื่อสารโทรคมนาคมที่มีแบนด์วิดท์สูง จึงทำให้ตอนนี้เรามีอุปกรณ์หลายพันล้านเครื่องที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งหมายความว่าอุปกรณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น แปรงสีฟัน เครื่องดูดฝุ่น รถยนต์ และเครื่องจักรสามารถใช้เซ็นเซอร์เพื่อรวบรวมข้อมูลและตอบสนองต่อผู้ใช้ได้อย่างชาญฉลาด

เรื่องที่ 3 ความเข้าใจและการสื่อสารยุคดิจิทัล โดย ดร.ปรัชญ์ สง่างาม

บทบาท ผู้รับสาร ผู้ส่งสาร

ความหมายข้อเท็จจริง (Fact) และข้อคิดเห็น (Opinion)

"ข้อเท็จจริง" ข้อความแห่งเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือเป็นอยู่ตามจริง ข้อความหรือเหตุการณ์ที่จะต้องวินิจฉัยว่าเท็จหรือจริง 1) มีความเป็นไปได้ 2) มีความสมจริง 3) มีหลักฐานเชื่อถือได้ และ 4) มีความสมเหตุสมผล

"ข้อคิดเห็น" ความเห็น ความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหา 1) เป็นข้อความที่แสดงความรู้สึก 2) เป็นข้อความที่แสดงความคาดคะเน 3) เป็นข้อความที่แสดงการเปรียบเทียบอุปมาอุปมัยและ 4) เป็นข้อความที่เป็นข้อเสนอแนะหรือเป็นความคิดเห็นของผู้พูดเอง

ความแตกต่างระหว่างการสื่อสารด้วยวิธีต่าง ๆ และความเหมาะสม

- การสื่อสารแบบสมวาร Synchronous (ประสานเวลา) VS อสมวาร (ไม่ประสานเวลา) Asynchronous
- ตัวต่อตัว VS เป็นกลุ่ม
- ทางการ กับ ไม่ทางการ
- เรื่องสำคัญ เรื่องเร่งด่วน
- จำเป็นต้องบันทึกไว้อ้างอิงภายหลัง

การสื่อสารแบบตัวต่อตัว กับ แบบกลุ่ม เล่น Social Network ให้ปลอดภัย "รู้" ไว้เลี่ยงอันตราย 1) คิดให้รอบ 2) ระมัดระวัง 3) พิมพ์ URL โดยตรง 4) รอบคอบ 5) ตั้งค่า 6) ไม่แสดงข้อมูล 7) Do Not Track 8) ใช้วิจารณญาณ 9) ควบคุมการใช้งาน และ 10) สังคมเสรี

เรื่องที่ 4 ความปลอดภัยยุคดิจิทัล โดย อาจารย์มนัสศิริ จันสุทธิรางกูร

ความเป็นส่วนตัว

- Digital Footprint (รอยเท้าดิจิทัล) คือ ร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่ฝังไว้และติดตามได้ เมื่อผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลหรืออินเทอร์เน็ต ได้กระทำการใดๆ ในโลกดิจิทัล เป็นข้อเขียน รูปภาพ สิ่งต่าง ๆ ที่เราเขียนหรือลงไว้ใน Social Media ทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็น Facebook,Twitter, Instagram, Social Cam หรือช่องทางไหนก็ตาม

ความมั่นคงปลอดภัย

- การพิสูจน์ตัวตน • การกำหนดสิทธิ์ • การเข้ารหัสข้อมูล • มัลแวร์ • การหลอกลวง และ • ภัยจากสาธารณะ

รหัสผ่านที่ไม่ควรตั้ง

- ใช้รหัสเดียวกันหมด รู้รหัสเดียวสามารถเข้าถึงได้หมด
- ไม่มีการเปลี่ยนรหัสผ่าน
- คาดเดาง่าย เช่น 1234567
- ประกอบด้วยข้อมูลบุคคล เช่น วันเกิด เบอร์โทร
- ใช้คำมีความหมาย เช่น ชื่อเล่น love happy
- ใช้ตัวพิมพ์ทั้งหมด ไม่มีตัวเลขหรือตัวอักษรผสม

รหัสผ่านที่ดี

- ใช้รหัสผ่านที่ยาว (อย่างน้อย 8 ตัว)
- ใช้ตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็ก ตัวเลข รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ ประกอบกัน
- ใช้สัญลักษณ์อย่างน้อยหนึ่งตัวในตำแหน่งที่ 2 - 6
- ใช้ตัวอักษรที่แตกต่างกันอย่างน้อย 4 ตัว (อย่าใช้ตัวอักษรซ้ำกัน) ใช้ตัวเลขและตัวอักษรแบบสุ่ม

การพิสูจน์ตัวตน

การพิสูจน์ตัวบุคคลโดยใช้ 2 ปัจจัย (Two-Factor Authentication) คือ การใช้ปัจจัยที่สอง ร่วมกับการล็อกอินด้วยรหัสผ่านตามปกติ ซึ่งหลังจากการล็อกอินด้วยรหัสผ่านแล้วระบบจะถามรหัสยืนยันจากอุปกรณ์อื่น เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือ Token เพื่อความปลอดภัยมากขึ้น อาทิ Google 2 Factor Authentication เป็นต้น

การกำหนดสิทธิ์ (Authorization)

หลักการสิทธิน้อยที่สุด Principle of Least Privilege สามารถใช้ปรับปรุงความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ นี่เป็นเรื่องพื้นฐานแต่สำคัญมากที่มักถูกมองข้าม หลักการนี้ คือ ผู้ใช้ จะต้องมีระดับต่ำที่สุดของสิทธิตามความต้องการเพื่อกระทำงานตามที่มอบหมาย

การเข้ารหัสข้อมูล

HTTPS ย่อมาจาก Hypertext Transfer Protocol Secure หรือ Hypertext Transfer Protocol Over SSL (Secure Socket Layer) เป็นการทำงานเหมือนกับ HTTP ธรรมดาแต่ทำอยู่บน SSL. เพื่อให้เกิดความปลอดภัยในการส่งข้อมูลมากยิ่งขึ้น มีรูปแบบดังนี้ 1) การใช้งาน URL จะเข้าต้นด้วย https:// ตามด้วยชื่อของเว็ปไซต์ 2) ทำงานที่พอร์ต (port) 443 (มาตรฐาน) 3) ส่งข้อมูลเป็นแบบ Cipher text คือ มีการเข้ารหัสข้อมูลในระหว่างการส่ง (Encryption) สามารถถูกดักจับได้ แต่อ่านข้อมูลนั้นไม่รู้เรื่อง และ 4) มีการทำ Authentication เพื่อตรวจสอบยืนยันระบุตัวตน

WPA2 คือ เทคโนโลยีการรักษาความปลอดภัยที่ปกป้องเครือข่าย Wi-Fi ของคุณโดยการเข้ารหัสการจราจรบนเครือข่าย นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้ใช้ที่ไม่ได้รับอนุญาตเข้าถึงเครือข่ายได้ยากขึ้น

มัลแวร์ (malware – malicious software) คือ โปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์และเพื่อมาล้วงข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์

การหลอกลวง (Scam) เล่ห์อุบาย แผนการร้าย คำนี้หากอยู่ในวงการออนไลน์ จะใช้เรียกพฤติกรรม ที่มีเจตนาหลอกลวงให้เสียทรัพย์ ให้เสียข้อมูล ตัวอย่างการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต เช่น Email Scams Phishing Scam เป็นต้น

การโจมตีแบบวิศวกรรมสังคม (Social Engineering)

Phishing คือ คำที่ใช้เรียกเทคนิคการหลอกลวงโดยใช้อีเมลหรือหน้าเว็บไซต์ปลอมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล เช่น ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน หรือข้อมูลส่วนบุคคลอื่น ๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการเข้าถึงระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือสร้างความเสียหายในด้านอื่น ๆ เช่น ด้านการเงิน เป็นต้น

การหลอกลวงออนไลน์ (Fraud)

ข้อควรระวังเมื่อซื้อสินค้าออนไลน์ ให้ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของร้านค้าเสมอ ซื้อสินค้าที่จ่ายผ่านบัตรเครดิต ผ่านระบบที่น่าเชื่อถือ อาทิ Verified toy VISA และ MasterCard SecureCode เป็นต้น เช็คยอดหนี้ในบัตรเครดิตอย่างละเอียด ไม่ส่งข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลรหัสผ่าน ระวังเมื่อพบร้านที่ขายสินค้าถูกมาก ๆ เมื่อเทียบกับร้าน

Mobile Security and Privacy

ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยบนมือถือ ซึ่งในยุคปัจจุบันเราใช้อุปกรณ์ประเภทเคลื่อนที่ได้ จัดเก็บข้อมูลสำคัญมากขึ้น อาทิเช่น รายชื่อผู้ติดต่อ รูปถ่าย ภาพเคลื่อน รวมทั้งเอกสารสำคัญเรื่องงานไว้บนโทรศัพท์มือถือเคลื่อนที่มากขึ้น ให้ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสบนมือถือ ติดตั้งเฉพาะโปรแกรมที่น่าเชื่อถือ ปิดการใช้งาน WIFI และ Bluetooth เมื่อไม่ได้ใช้งาน ปรับปรุงระบบปฏิบัติการให้ทันสมัยอยู่เสมอ สำรองข้อมูลที่สำคัญ และตั้งค่าให้มือถือพบข้อมูลอัตโนมัติเพื่อสูญหาย

2.2 ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☑ต่อตนเอง

1) มีความรู้ ความเข้าใจความรู้ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2) รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อดิจิทัลเพื่อเลือกใช้ทำงานได้อย่างเหมาะสม

3) มีความเข้าใจและปฏิบัติงานด้านดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย ตลอดจนตระหนักถึงภัยคุกคามทางดิจิทัลและสามารถตรวจสอบการทำงานตามหลักปฏิบัติงานที่ดีได้ในเบื้องต้น

4) มีความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำงานผลิตชุดข้อมูลสำหรับการบริการสาธารณะ และมีความรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

☑ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

.....นำไปใช้ประยุกต์ใช้ประกอบการทำงาน ตามภารกิจหน้าที่ของกรมฯ ให้มีประสิทธิภาพ ในด้านเกี่ยวกับสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธินั้นบนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัล การสื่อสารผ่านทางสื่อ และเครื่องมือทางดิจิทัลในแง่มุมต่าง ๆ ความมั่นคง ความเป็นส่วนตัวในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในยุคดิจิทัล รวมถึงภัยในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในแง่วิธีการที่ได้รับการคุกคาม ผลกระทบที่เกิดขึ้น การป้องกัน การลดความเสี่ยง ตลอดจนการทำงานสารสนเทศและสื่อในยุคดิจิทัลเพื่อที่สามารถระบุข้อมูลที่ต้องการหาข้อมูลนั้น ประเมินประโยชน์ ความเกี่ยวข้อง ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของข้อมูลนั้นจากแหล่งต่าง ๆ ได้.....

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

.....ไม่มี.....

2.4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

.....บุคลากรทุกคนควรเข้ารับการอบรม เนื่องจากในยุคปัจจุบันเครื่องมือทางดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในการทำงานมากขึ้น จึงจำเป็นต้องมีความรู้ด้านเกี่ยวกับสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธินั้นบนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัล การสื่อสารผ่านทางสื่อและเครื่องมือทางดิจิทัลในแง่มุมต่าง ๆ ความมั่นคง ความเป็นส่วนตัวในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในยุคดิจิทัล รวมถึงภัยในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้การทำงานตามภารกิจหน้าที่ของกรมฯ ได้รับประโยชน์และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด.....

ลงชื่อ.....

(นางวิรัธกานต์ พุ่มทอง)

ตำแหน่ง นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ

ผู้รายงาน

วันที่.....1.....เดือน.....กุมภาพันธ์.....พ.ศ. .....2566....

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

( ) ทราบ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายเชฏฐรุจ จันทร์แปลง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่.....๒.....เดือน.....กุมภาพันธ์.....พ.ศ. .....๒๕๖๖.....

DGA
Digital Government Development Agency

TDGA
สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
THAILAND DIGITAL GOVERNMENT ACADEMY

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

วิรัธกานต์ พุ่มทอง

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ
(Understanding and Using Digital Technology)

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 2 : 30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 20 ม.ค. 2566

(นางไอรดา เหลืองวิไล)
รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล
รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

951ea2da
Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล(องค์การมหาชน) (สพร.) - Digital Government Development Agency (Public Organization) (DGA)
Date: 2023-01-20T18:10:04.538+07:00

DIGITAL GOVERNMENT DEVELOPMENT AGENCY

สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล TDGA THAILAND DIGITAL GOVERNMENT ACADEMY

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

วิรัธกานต์ พุ่มทอง

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการทำงานภาครัฐ

(Essential Digital Tools for Workplace)

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 3 : 15 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 1 ก.พ. 2566

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

2b79d2e1

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล(องค์การมหาชน) (สพร.) - Digital Government Development Agency (Public Organization) (DGA)
Date: 2023-02-01T18:08:02.572+07:00