บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สถานีพัฒนาที่ดินนนทบุรี โทรศัพท์ ๐ ๒๕๙๕ ๐๖๒๖

ที่ กษ ๐๘๐๘.๑๖/ ๕๕ **วันที่** ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง ขอส่งแบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการผ่านสื่อการเรียนการสอน

เรียน ผู้อำนวยการสถานีพัฒนาที่ดินนนทบุรี

ตามที่ กรมพัฒนาที่ดิน อนุมัติให้ข้าราชการ พนักงานราชการ ภายในหน่วยงานของกรมพัฒนาที่ดินทั้งส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค ฝึกอบรมพัฒนาความรู้ของข้าราชการรอบที่ ๑ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ (ตุลาคม ๒๕๖๘ – มีนาคม ๒๕๖๙) นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้า ได้ทำการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนการสอนในการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ๒ เรื่อง คือ หลักสูตร “ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ” และหลักสูตร “การออกแบบบริการดิจิทัลภาครัฐ” จัดอบรมโดย สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (Thailand Digital Government Academy) เสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงขอส่งแบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการหลักสูตร “ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ” พร้อมแนบประกาศนียบัตรที่ผ่านเงื่อนไขของหลักสูตรทั้ง ๒ หลักสูตร มาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นางสุดารัตน์ จันทรสมบัติ)
นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ
สถานีพัฒนาที่ดินนนทบุรี สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑
รอบการประเมินที่.....๑/๒๕๖๙....ตั้งแต่วันที่...๑ ตุลาคม ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙.....
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ชื่อ-นามสกุล นางสุดารัตน์ จันทรสมบัติ **ตำแหน่ง** นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ
กลุ่ม/ฝ่าย สถานีพัฒนาที่ดินนนทบุรี สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑
หัวข้อการพัฒนา ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ
สถานที่ สถานีพัฒนาที่ดินนนทบุรี **วันที่** ๒๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙
วิทยากร/ผู้ให้ความรู้ ผศ.ดร.โษฑศ์รัตต ธรรมบุษดี, ผศ.ดร.ทวีศักดิ์ สมานชื่น, ดร.ปรัชญ์ สง่างาม, อาจารย์มนัสศิริ จันสุทธิรางกูร สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
หน่วยงานที่จัดอบรม สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

สรุปสาระสำคัญ

๑. จริยธรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

จริยธรรม (ethics) เป็นหลักเกณฑ์ที่ประชาชนตกลงร่วมกันเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติร่วมกันในสังคม หมายถึงหลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหรือควบคุมการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ เป็นหลักของความถูกต้องและความผิดที่บุคคลใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ

จริยธรรมในการใช้งานคอมพิวเตอร์ คือ จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศจะกล่าวถึงใน ๔ ประเด็น ในลักษณะตัวย่อว่า PAPA

๑. ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy)

- สิทธิในการควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น
- การละเมิดความเป็นส่วนตัว เช่น การเข้าไปอ่าน e-mail ใช้คอมพิวเตอร์ตรวจจับการทำงานของพนักงานและรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลสร้างเป็นพื้นฐานข้อมูลแล้วเอาไปขาย, การทำธุรกิจผ่านเว็บไซต์เพื่อรวบรวมข้อมูลไปขาย, การใช้โปรแกรม sniffer วิเคราะห์การใช้ internet ติดตามผู้ใช้เพื่อทำการส่ง e-mail ขายสินค้า ทำให้เกิดอีเมล์ขยะ (junk mail) ที่ผู้รับไม่ต้องการ เรียกว่า สแปม

๒. ความถูกต้อง (Information Accuracy)

- ความถูกต้องขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบันทึกข้อมูล
- ต้องมีผู้รับผิดชอบในเรื่องความถูกต้อง
- ต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องก่อนการบันทึก เช่น ถ้าให้ลูกค้าป้อนข้อมูลตัวเองต้องให้สิทธิในการเข้าไปตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง
- ข้อมูลต้องมีความทันสมัยอยู่เสมอ

๓. ความเป็นเจ้าของ (Intellectual Property)

- กรรมสิทธิในการถือครองทรัพย์สิน โดยทรัพย์สินแบ่งเป็น จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์, รถยนต์ และจับต้องไม่ได้แต่บันทึกลงสื่อต่างๆ ได้ ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญา เช่นบทเพลง, โปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ได้รับความคุ้มครองสิทธิภายใต้กฎหมาย
  - ความลับทางการค้า เกี่ยวกับสูตร วิธีการผลิตและรูปแบบการค้า
  - ลิขสิทธิ์ สิทธิในการกระทำใดๆ เกี่ยวกับ งานเขียน ดนตรี ศิลปะคุ้มครองในเรื่องการลอกงาน/ทำซ้ำ โดยคุ้มครอง ๕๐ ปี หลังจากที่ได้แสดงผลงานครั้งแรก

• สิทธิบัตรหนังสือที่คุ้มครองเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์หรือออกผลิตภัณฑ์ มีอายุ ๒๐ ปี นับตั้งแต่วันที่ขอรับสิทธิ

- สิทธิความเป็นเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน ที่จับต้องได้ หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญา

- ความเป็นของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ เช่น software license, shareware, freeware

๔. การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility)

- กำหนดสิทธิตามระดับผู้ใช้งาน
- ป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่างๆกับข้อมูลของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง
- ต้องมีการออกแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้

บัญญัติ ๑๐ ประการ ของการใช้อินเตอร์เน็ต

๑. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น
๒. ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
๓. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือเปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
๔. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
๕. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
๖. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
๗. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
๘. ต้องไม่เอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
๙. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของท่าน
๑๐. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกาและมีมารยาท

หลัก ๓ ประการของการไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ ๑.ขออนุญาต ๒.ให้เครดิต ๓.ห้ามดัดแปลง

สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Right, IPR) เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right) หรือก็คือผู้ทรงสิทธิ เจ้าของมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในทรัพย์สินทางปัญญานั้น ผู้ใดที่ต้องการนำไปใช้ประโยชน์ต้องได้รับอนุญาตจากผู้มีสิทธิก่อนซึ่งมีอายุการคุ้มครองจำกัดตามกฎหมายและบังคับสิทธิได้ในประเทศที่จดทะเบียน (ยกเว้นลิขสิทธิ์)

ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive Right) คุ้มครองเฉพาะรูปแบบการแสดงออกของความคิด (expression of ideas) ไม่คุ้มครองถึงตัวความคิดที่ยังไม่ได้ถ่ายทอดปรากฏออกมา งานลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องมีความใหม่ (novelty) ขอเพียงแต่ให้เกิดจากความคิดริเริ่มของตนเอง ไม่ลอกเลียนแบบใคร กฎหมายคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์มิให้ผู้อื่นลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำ ห้ามมิให้มีการใช้ประโยชน์จากการแสดงออกของความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยไม่ได้รับอนุญาต อายุการคุ้มครองของลิขสิทธิ์มีระยะเวลานานกว่าการประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร

สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ คือ กลุ่มของสิทธิ (Bundle of Rights) ประกอบด้วยสิทธิใหญ่ ๒ ประการ คือ

๑. สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Rights) เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการแก่งานของตนดังต่อไปนี้

(๑) ทำซ้ำ คือการคัดลอก เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ ไม่ว่าโดยวิธีใดในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน และดัดแปลงหรือการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(๒) เผยแพร่ต่อสาธารณชน คือการนำงานสร้างสรรค์ออกเผยแพร่ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนโดยวิธีต่างๆ เช่นการแสดง การบรรยาย การทำให้ปรากฏด้วยเสียง ด้วยภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย เป็นต้น

(๓) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์และสิ่งบันทึกเสียง

(๔) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น

(๕) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ โดยจะกำหนดเป็นเงื่อนไขหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขที่กำหนดจะเป็นการกำจัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

๒. สิทธิในทางศีลธรรม (Moral Rights) หรือธรรมสิทธิ์ ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และห้ามมิให้มีการบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลง หรือกระทำการให้เกิดความเสียหาย ต่อชื่อเสียงของผู้สร้างสรรค์

อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์

- กฎหมายให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานทั่วไปตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และต่อไปอีก ๕๐ ปี หลังจากผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต

- งานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ จะมีอายุการคุ้มครอง ๕๐ ปี นับตั้งแต่วันที่สร้างสรรค์

- หากมีการนำงานออกโฆษณา โดยความยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์จะมีอายุ ๕๐ ปี นับตั้งแต่การโฆษณาครั้งแรก ซึ่งนับในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง หรือกรณีของงานภาพถ่ายโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ งานศิลปะประยุกต์ หรืองานสร้างสรรค์โดยการจ้างหรือตามคำสั่งของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ หรือท้องถิ่น หรือกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายก่อนที่จะได้มีการโฆษณานั้น

การละเมิดลิขสิทธิ์ หมายถึง การที่บุคคลใดกระทำการใดแก่งานลิขสิทธิ์ซึ่งกฎหมายกำหนดว่าเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะกระทำได้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน แบ่งออกเป็น

๑. การละเมิดลิขสิทธิ์โดยทางตรง

(๑) การทำซ้ำ ดัดแปลง

(๒) การเผยแพร่ต่อสาธารณชนซึ่งในกรณีของโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง และโปรแกรมคอมพิวเตอร์

(๓) การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าวโดยไม่ได้รับอนุญาตด้วย

๒. การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม ได้แก่ การที่รู้หรือมีเหตุอันควรรู้อยู่แล้วว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่ยังกระทำการเพื่อหากำไรจากงานนั้น การกระทำดังกล่าว ได้แก่

(๑) การขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ

(๒) การเผยแพร่ต่อสาธารณชน

(๓) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์

(๔) การนำเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อการใดๆ นอกจากเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว

การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์และโอนลิขสิทธิ์

- การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้ลิขสิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชนหรือให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์ อาจอนุญาตบุคคลมากกว่าหนึ่งคนให้ใช้สิทธิ์ได้ในเวลาเดียวกัน เว้นแต่จะมีการกำหนดเป็นหนังสือระบุเป็นข้อห้ามไว้

- การโอนสิทธิ เจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนลิขสิทธิ์ทั้งหมดหรือบางส่วน โดยอาจมีกำหนดระยะเวลาหรือไม่ได้ก็ได้ ทั้งนี้ หากการโอนมิใช่เป็นทางมรดก เจ้าของลิขสิทธิ์ ต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน และหากในสัญญาโอนไม่ได้กำหนดระยะเวลาโอนไว้ก็จะถือว่าการโอนนั้นมีกำหนดระยะเวลา ๑๐ ปี

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ หลักการคือ ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์และต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

สรุปบราวเซอร์และความเป็นส่วนตัว

ถ้าคุณเลือกที่จะปกป้องความเป็นส่วนตัวของคุณในบราวเซอร์ บราวเซอร์จะคล้ายกับการรักษาความปลอดภัยใน ชีวิตประจำวัน เช่น การล็อคประตูและติดตั้งสัญญาณเตือนจะช่วยป้องกันคุณจากขโมย

ในการรักษาความปลอดภัยบราวเซอร์จะช่วยปกป้องคุณจากมัลแวร์ (ซอฟแวร์ที่เป็นอันตรายต่อคอมพิวเตอร์), ฟิชชิ่ง(การปลอมแปลงอิเมลหรือเว็บไซต์รูปแบบหนึ่ง)และการโจมตีทางออนไลน์อื่นๆ จะช่วยให้การเรียกดูข้อมูลของคุณเป็นส่วนตัวมากขึ้น

นอกจากนั้น บราวเซอร์สามารถสร้างไดอารี่ ความเป็นส่วนตัว หรือโหมด ไม่ระบุตัวตน ที่จะถูกจัดเก็บไว้บนคอมพิวเตอร์ของคุณ ประวัติในเว็บไซต์ที่คุณคุกกี้ที่ส่งไปยังบราวเซอร์ของคุณและไฟล์ใดๆที่คุณสั่งบราวเซอร์จะจำรหัสหรือข้อมูลในแบบฟอร์มของคุณและเก็บไว้บนคอมพิวเตอร์ ที่จะไม่ปรากฏข้อมูลใดๆ เมื่อคุณเข้าใช้งาน

๒. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์และการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ ทำให้ลดค่าใช้จ่ายและระยะเวลา

วิถีชีวิตดิจิทัล (Digital Lifestyle) ความแตกต่างในอดีตกับปัจจุบัน

สื่อในอดีต	สื่อในปัจจุบัน
๑. ช้า, ล้าสมัย	๑. รวดเร็ว
๒. ค่าใช้จ่ายสูง	๒. ประหยัดค่าใช้จ่าย
๓. เน้นตอบสนองชุมชน	๓. ไม่สนใจใกล้/ไกล
๔. การแพร่กระจายของข่าวสารมุ่งเน้นทิศทางเดียว, มีผลสะท้อนกลับชัดเจน	๔. การแพร่กระจายของข่าวสารในแนวราบ (เชิงปฏิสัมพันธ์)
๕. ข้อจำกัดด้านพื้นที่/เวลา	๕. ไร้ขีดจำกัดพื้นที่และเวลา
๖. นำเสนอโดยนักสื่อสารมวลชน	๖. นำเสนอโดยมือสมัครเล่น

ประเภทของสื่อดิจิทัล ได้แก่ ภาพดิจิทัล, เสียงดิจิทัล, วิดีโอดิจิทัล, ทีวีดิจิทัล, อินเทอร์เน็ตดิจิทัล

อินเตอร์เน็ต (Internet) ย่อมาจาก "Inter Connection network" หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนข้อมูล

ประโยชน์ของ Internet

- ใช้ในการสื่อสาร เช่น email , chat , telephone.
- ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น ส่งไฟล์ต่าง webboard
- เป็นเครื่องทางธุรกิจ เช่น เวปไซต์บริษัท ระบบธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
- สืบค้นข้อมูล เช่น google, bing, aol, yahoo
- เพื่อความบันเทิง เช่น youtube, sanook

การเข้าถึงอินเตอร์เน็ต

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

การเข้าถึงอินเตอร์เน็ตมี ๒ ประเภท คือ

๑. การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบใช้สาย (Wire Internet) ได้แก่ Modem Dial, Lease Line, ADSL, LAN, และ Fiber Optic

๒. การเชื่อมต่ออินเตอร์เน็ตแบบไร้สาย (Wireless Internet) ได้แก่ WI-FI, และ Mobile Phone

๓. ความเข้าใจและการสื่อสารยุคดิจิทัล

การสื่อสารในยุคดิจิทัล (Digital Communication) คือการแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต เช่น โซเชียลมีเดีย อีเมล แชท ซึ่งเน้นความรวดเร็ว ทั่วถึง โต้ตอบได้ทันที (Real-time) และไร้พรมแดน เปลี่ยนบทบาทผู้รับสารให้เป็นผู้ส่งสารได้เอง แต่ต้องคำนึงถึงความถูกต้อง ปลอดภัย ความรับผิดชอบ และการสร้างความสัมพันธ์

ความหมายของข้อเท็จจริง (Fact) และข้อคิดเห็น (Opinion)

ข้อเท็จจริง หมายถึง ข้อความแห่งเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือเป็นอยู่ตามจริง/ข้อความหรือเหตุการณ์ที่จะต้องวินิจฉัยว่าเท็จหรือจริง ซึ่งข้อเท็จจริงนั้นต้องสามารถพิสูจน์สนับสนุนยืนยันได้ ลักษณะของข้อเท็จจริงจะต้องมีความเป็นไปได้ มีความสมจริง มีหลักฐานเชื่อถือได้ และมีความสมเหตุสมผล

ข้อคิดเห็น หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหา ซึ่งไม่สามารถสนับสนุนยืนยันได้ มีลักษณะเป็นข้อความที่แสดงความรู้สึก แสดงความคาดคะเน เปรียบเทียบ อุปมาอุปมัย เป็นข้อความที่เป็นข้อเสนอแนะหรือเป็นความคิดเห็นของผู้พูดเอง

๔. ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) คือ ขอเขียน รูปภาพ สิ่งต่างๆ ที่เราเขียนหรือลงไว้ใน Social Media ทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Instagram, Social Cam หรือช่องทางอื่นๆ ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐาน เช่น ภาพหรือข้อมูลส่วนตัว (หมายเลขโทรศัพท์, ที่อยู่, หมายเลขบัตรประชาชน) การดำเนินชีวิตและการเป็นอยู่ ภาพกับเพื่อน กลุ่มต่างๆ ความสัมพันธ์กับคนต่างๆ เช่น เพื่อนใน Facebook (เพื่อนร่วมงาน, เจ้านาย) การทิ้ง Digital Footprint อาจก่อให้เกิดอันตรายเมื่ออยู่ในมือของผู้ไม่หวังดี เช่น ข้อมูลมีโอกาสโดนทำสำเนาไปนับไม่ถ้วน ทำให้เสียภาพพจน์และภาพลักษณ์ โดยไม่อาจแก้ไขได้ ดั้งนั้นควรคิดให้ดีก่อนโพสท์

การพิสูจน์ตัวตน การพิสูจน์ตัวบุคคลโดยใช ๒ ปัจจัย (Two-Factor Authentication) คือการใช ปัจจัยที่สองร่วมกับการล็อกอินด้วยรหัสผ่านตามปกติ ซึ่งหลังจากการล็อกอินด้วยรหัสผ่านแล้วระบบจะถามรหัสยืนยันจากอุปกรณ์อื่น เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือ Token เพื่อความปลอดภัยมากขึ้น

การกำหนดสิทธิ์ (Authorization) หลักการสิทธิน้อยที่สุด Principle of Least Privilege สามารถใช้ปรับปรุงความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ นี่เป็นเรื่องพื้นฐานแต่สำคัญมากที่มักถูกมองข้าม หลักการนี้คือผู้ใช้จะต้องมีระดับต่ำที่สุดของสิทธิตามความต้องการเพื่อกระทำงานตามที่มอบหมาย

การเข้ารหัสข้อมูล HTTPS ย่อมาจาก Hypertext Transfer Protocol Secure หรือ Hypertext Transfer Protocol Over SSL (Secure Socket Layer) เป็นการทำงานเหมือนกับ HTTP ธรรมดา แต่ทำอยู่บน SSL เพื่อให้เกิดความปลอดภัยในการส่งข้อมูลมากยิ่งขึ้น มีรูปแบบดังนี้

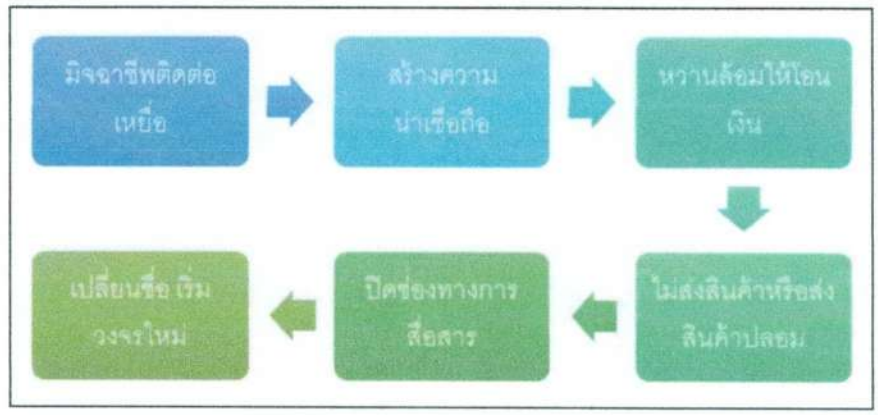
- การใช้งาน URL จะขึ้นต้นด้วย https:// ตามด้วยชื่อของเว็ปไซด์
- ทำงานที่พอร์ต (port) ๔๔๓ (มาตรฐาน)
- ส่งข้อมูลเป็นแบบ Cipher text คือ มีการเข้ารหัสข้อมูลในระหว่างการส่ง (Encryption) สามารถถูกดักจับได้ แต่อ่านข้อมูลนั้นไม่รู้เรื่อง
- มีการทำ Authentication เพื่อตรวจสอบยืนยันระบุตัวตน

การเข้ารหัสข้อมูล WPA๒ คือ เทคโนโลยีการรักษาความปลอดภัยที่ปกป้องเครือข่าย Wi-Fi ของคุณ โดยการเข้ารหัสการจราจรบนเครือข่าย นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ใช้ที่ไม่ได้รับอนุญาตเข้าถึงเครือข่ายได้ยากขึ้น

มัลแวร์ (Malwere – Malicious Softwere) คือโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์และเพื่อมาล้วงข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์

การหลอกลวง (Scam) คือเล่ห์อุบาย แผนการร้าย คำนี้หากอยู่ในวงการออนไลน์จะใช้เรียกพฤติกรรมที่มีเจตนาหลอกลวงให้เสียทรัพย์ ให้เสียข้อมูล ตัวอย่างการหลอกลวงทางอินเตอร์เน็ต เช่น Email Scams Phishing Scam เป็นต้น

การหลอกลวงออนไลน์ (Fraud)



ประโยชน์ที่ได้รับ/ประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

- ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความรวดเร็วในการทำงาน
- ลดความผิดพลาด ช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย
- ช่วยให้การสื่อสารและทำงานร่วมกันในทีมมีความยืดหยุ่นและทันสมัย
- สร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

( ) ทราบ

.....

.....

.....

(ลงนาม).....

(นางสุดารัตน์ จันทรสมบัติ)
นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ

(ลงนาม).....

(นายพินิจ งาเนียม)
ผู้อำนวยการสถานีพัฒนาที่ดินนนทบุรี
ผู้รับรองผลการพัฒนาความรู้

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ สุดารัตน์ จันทรสมบัติ

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

(Understanding and Using Digital Technology)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:30 **ชั่วโมง**

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2569

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (depa.)
Date: 2026-02-16T07:23:46.899+07:00

2dc47f10

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ สุดารัตน์ จันทรสมบัติ

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

การออกแบบบริการดิจิทัลภาครัฐ

(Government Digital Service Design)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2569

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)
Date: 2026-02-22T23:00:59.330+07:00

0a97cccc