

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๒
รอบการประเมินที่ ๒/๒๕๖๘ ตั้งแต่วันที่ ๑ เมษายน ๒๕๖๘ - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๘
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ชื่อ-นามสกุลนางสาวจินดาวรรณ พิมพนวน.....ตำแหน่ง นักวิชาการแผนที่ภาพถ่ายทางอากาศ.....
หน่วยงาน กลุ่ม/ฝ่าย/สพด./ศูนย์.....กลุ่มสำรวจเพื่อทำแผนที่ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๒.....
หัวข้อการพัฒนา.....ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ.....
วันที่๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๘.....สถานที่.....สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๒.....
หน่วยงานที่จัดอบรม.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA).....
สรุปสาระสำคัญ

จริยธรรม (ethics) หมายถึง หลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติ หรือควบคุมการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ หรือ หลักของความถูกต้อง และความผิดที่บุคคลใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ โดยสรุปเป็นหลักเกณฑ์ที่ประชาชนตกลงร่วมกัน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกัน

จริยธรรมในการใช้งานคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ มี ๔ ประเด็น ในลักษณะตัวย่อว่า PAPA

ประกอบด้วย

๑) ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy) คือ สิทธิในการควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผย ให้กับผู้อื่น การละเมิดความเป็นส่วนตัว เช่น การเข้าไปอ่าน e-mail การส่ง e-mail ขยายสินค้าทำให้เกิดอีเมลขยะ (junk mail) ที่ผู้รับไม่ต้องการ เรียกว่า สแปม

๒) ความถูกต้อง (Information Accuracy) คือ ความถูกต้องขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบันทึก ข้อมูลต้องมีผู้รับผิดชอบในเรื่องความถูกต้อง มีการตรวจสอบความถูกต้องก่อนการบันทึก

๓) ความเป็นเจ้าของ (Intellectual Property: IP) คือ (๑) กรรมสิทธิในการถือครองทรัพย์สิน โดยทรัพย์สินแบ่งเป็น จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์ รถยนต์ และจับต้องไม่ได้แต่บันทึกลงในสื่อต่าง ๆ ได้ เช่น ทรัพย์สินทางปัญญา บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (๒) ได้รับความคุ้มครองสิทธิภายใต้กฎหมาย เช่น ลิขสิทธิ์ (๓) สิทธิความเป็นเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิในการถือครองทรัพย์สิน ที่จับต้องได้ หรืออาจเป็นทรัพย์สิน ทางปัญญา และ (๔) ความเป็นเจ้าของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง สิทธิซอฟต์แวร์

๔) การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) คือ การกำหนดสิทธิตามระดับผู้ใช้งาน เพื่อป้องกัน การเข้าไปดำเนินการต่าง ๆ กับข้อมูลของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง และต้องมีการออกแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการ เข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้

ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive rights) คุ้มครองเฉพาะรูปแบบของการแสดงออกของ ความคิด (expression of ideas) ไม่คุ้มครองตัวความคิดที่ยังไม่ได้ถ่ายทอด เพียงแต่เกิดจากความคิดริเริ่มของตนเอง (original) ไม่ลอกเลียนแบบใคร กฎหมายคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์มิให้ผู้อื่นลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำ ตลอดจนห้ามมิให้มิให้มีการใช้ประโยชน์จาก รูปแบบของการแสดงออกของความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยไม่ได้รับอนุญาต และอายุการคุ้มครองของลิขสิทธิ์จะมีระยะเวลายาวนานกว่าการคุ้มครองการประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร

พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ.๒๕๕๘ มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ ๔ ส.ค ๒๕๕๘ เป็นต้นไป
ประกอบด้วย

๑. ห้ามลบ หรือเปลี่ยนแปลงชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์
๒. ห้ามทพลายพาสเวิร์ด หรือมาตรการป้องกันการเข้าถึงผลงานที่มีลิขสิทธิ์
๓. ห้ามทำการก๊อปปี้ เช่นเพลง หรือภาพยนตร์
๔. ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่นยูทูป หากปฏิบัติตามคำสั่งศาลให้เอาไฟล์ละเมิดออกจากเว็บไซต์แล้วถือว่าไม่ผิด
๕. การนำภาพเขียน หนังสือ ซีดีเพลง/ภาพยนตร์เป็นต้นไปขายเป็นมือสองสามารถทำได้ แต่ต้องดูกฎหมายอื่นด้วย
๖. นักแสดงมีสิทธิสิทธิระบุชื่อตัวเองในการแสดง และห้ามไม่ให้ใครทำความเสียหายต่อชื่อเสียง
๗. ศาลมีอำนาจสั่งให้ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์จ่ายค่าเสียหายเพิ่มขึ้นไม่เกิน ๒ เท่า กรณีจงใจเผยแพร่ผลงานที่มีลิขสิทธิ์สู่สาธารณะ
๘. ศาลมีอำนาจสั่งริบหรือทำลายสิ่งทีละเมิด

ข้อควรจำ ๓ ประการ พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์

๑. การขออนุญาต
๒. การให้เครดิต
๓. ห้ามดัดแปลงข้อมูล

ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Right, IPR) เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Rights) ผู้ทรงสิทธิหรือเจ้าของมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในทรัพย์สินทางปัญญานั้น ผู้ใดต้องการนำ ไปใช้ประโยชน์ต้องได้รับอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิก่อน มี

กฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นการให้ความคุ้มครองป้องกันผลประโยชน์ทั้งทางเศรษฐกิจและทางศีลธรรมซึ่งบุคคล พึงได้รับจากผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากความนึกคิดและสติปัญญาของตน งานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความ คุ้มครอง ประกอบด้วยงานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรมและศิลปกรรม ๙ ประเภท ดังนี้

- ๑) **วรรณกรรม** เช่น หนังสือหรือสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ สุนทรพจน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (software) ฯลฯ
- ๒) **นาฏกรรม** เช่น ท่ารำ ท่าเต้น การแสดงโดยวิธีใด ๆ
- ๓) **ศิลปกรรม** เช่น ภาพเขียน ภาพวาด ภาพถ่าย รูปปั้น สิ่งปลูกสร้าง เป็นต้น
- ๔) **ดนตรีกรรม** ได้แก่ งานเพลงต่าง ๆ คำร้อง ทำนอง และการเรียบเรียงเสียงประสาน
- ๕) **โสตทัศนวัสดุ** เช่น วีดีโอเทป
- ๖) **ภาพยนตร์และเสียงประกอบของภาพยนตร์**
- ๗) **สิ่งบันทึกเสียง** เช่น แผ่นเสียง เทป แผ่นซีดี เป็นต้น
- ๘) **งานแพร่เสียงแพร่ภาพ** หมายถึง การกระจายเสียงทางวิทยุกระจายเสียง และการกระจายภาพ

และเสียงทางวิทยุโทรทัศน์

๙) งานอื่นใดในแผนการรณรงค์ แผนวิทยาศาสตร์หรือศิลปะ

สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ ประกอบด้วยสิทธิใหญ่ ๒ประการ คือ

๑) สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Rights) คือ เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการแก่งานของตน เช่น ทำซ้ำ โดยการคัดลอก เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง เป็นต้น เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์และสิ่ง บันทึกเสียง ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น และอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ โดยจะกำหนดเป็นเงื่อนไขหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขที่กำหนดจะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

๒) สิทธิทางศีลธรรม (Moral Rights) ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะแสดงตัวว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และห้ามมิ ให้มีการบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลง หรือกระทำการให้เกิดความเสียหาย

การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ ทำให้ลดค่าใช้จ่ายและระยะเวลา

ประเภทของสื่อดิจิทัล ได้แก่ ภาพดิจิทัล เสียงดิจิทัล วิดีโอดิจิทัล ที่วีดิทัศน์ และอินเทอร์เน็ตดิจิทัล อินเทอร์เน็ต (Internet) หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนข้อมูล

ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ใช้ในการสื่อสาร ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล เป็นเครื่องมือทางธุรกิจ สืบค้นข้อมูล เพื่อความบันเทิง

แบนด์วิดท์ (Bandwidth) หมายถึง อัตราการส่งข้อมูล ผ่านตัวกลางไปยังอีกสถานที่หนึ่ง ซึ่งตัวกลางนั้นจะ เป็นสายทองแดงหรือสายใยแก้วนำแสง ก็จะมีผลให้อัตราการส่งข้อมูลไปยังสถานที่หนึ่งที่แตกต่างกัน ซึ่งมีหน่วย เป็น บิตต่อวินาที bps (bit per second), กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) และ เมกะบิตต่อวินาที (Mbps)

ประเภทของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

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

๒) การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย (Wireless Internet) ได้แก่ Wi-Fi, Mobile Phone เทคโนโลยีดิจิทัลอื่นๆ

๓) Big Data มี ๓ ลักษณะ ประกอบด้วย (๑) Volume คือ ข้อมูลมหาศาลขนาดใหญ่ มีจำนวนมาก เกินกว่าระบบฐานข้อมูลแบบเดิม ๆ จะสามารถที่จะจัดการได้ (๒) Velocity คือ ข้อมูลที่ต้องวิเคราะห์เข้าสู่ระบบ ฐานข้อมูลอย่างรวดเร็ว โดยให้ความสำคัญกับข้อมูลที่เป็น Real-time และ (๓) Variety คือ ข้อมูลที่มีความ หลากหลายทั้งที่เป็นแบบโครงสร้างหรือรูปแบบที่ไม่แน่นอน

การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

เสิร์ชเอนจิน (Search Engine) เป็นการค้นหาสิ่งที่ต้องการรู้ในข่ายเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการ ค้นหา ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น Google Yahoo

การค้นหาตำแหน่ง (Google Map) โดยการใส่คำที่ต้องการค้นหา สามารถดูสภาพแวดล้อม ผ่านมุมมองถนน (Street View) และท่องเที่ยวกับ Google Street View

ความเข้าใจและสื่อสารยุคดิจิทัล

บทบาทการสื่อสาร ประกอบด้วย ผู้รับสารและผู้ส่งสาร โดยสารที่ใช้มีการแสดงข้อเท็จจริง (Fact) และข้อคิดเห็น (Opinion)

ข้อเท็จจริง คือ ข้อความแห่งเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือเป็นอยู่ตามจริง หรือเหตุการณ์ที่จะต้องวินิจฉัยว่าเท็จหรือจริง สามารถพิสูจน์สนับสนุนยืนยันได้

ข้อคิดเห็น คือ ความเห็น ความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหา ไม่สามารถพิสูจน์สนับสนุนยืนยันได้

ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

ความเป็นส่วนตัว (Privacy) ส่วนสำคัญคือ รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) โดยข้อมูลต่างๆ เช่น ข้อความ รูปภาพ สิ่งต่าง ๆ และลงไว้ใน Social Media Facebook, Twitter, Instagram, Social Cam หรือช่องทางไหนก็ตาม ซึ่งอันตรายของการทิ้ง Digital Footprint ข้อมูลมีโอกาสโดนทำสำเนาไปนับไม่ถ้วน และอยู่ในมือผู้ไม่หวังดี ทำให้เสียภาพพจน์ และภาพลักษณ์โดยไม่อาจแก้ไขได้

ความมั่นคงปลอดภัย (Security) ดังนี้

๑) การกำหนดรหัสผ่าน

๒) การพิสูจน์ตัวตน การพิสูจน์ตัวบุคคลโดยใช้ ๒ ปัจจัย (Two-Factor Authentication) คือ การใช้ปัจจัยที่สอง ร่วมกับการล็อกอินด้วยรหัสผ่านตามปกติ ซึ่งหลังจากการล็อกอินด้วยรหัสผ่านแล้วระบบจะถาม รหัสยืนยันจากอุปกรณ์อื่น เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือ Token เพื่อความปลอดภัยมากขึ้น อาทิ Google ๒ Factor Authentication เป็นต้น

๓) การกำหนดสิทธิ์ (Authorization) หลักการสิทธิประโยชน์ที่สุด Principle of Least Privilege สามารถใช้ปรับปรุงความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ เป็นเรื่องพื้นฐานแต่สำคัญมากที่มักถูกมองข้าม หลักการนี้ คือผู้ใช้ จะต้องมียกระดับต่ำที่สุดของสิทธิตามความต้องการเพื่อการทำงานตามที่มอบหมาย

๔) การเข้ารหัสข้อมูล HTTPS ย่อมาจาก Hypertext Transfer Protocol Secure หรือ Hypertext Transfer Protocol Over SSL (Secure Socket Layer) เป็นการทำงานเหมือนกับ HTTP ธรรมดาแต่ทำอยู่บน SSL เพื่อให้ เกิดความปลอดภัยในการส่งข้อมูลมากยิ่งขึ้น

๕) มัลแวร์ (malware - malicious software) คือ โปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์และเพื่อมาล้วงข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ เช่น WannaCry ไวรัสเรียกค่าไถ่

๖) การหลอกลวง (Scam) เล่ห์อุบาย แผนการร้าย คำนี้หากอยู่ในวงการออนไลน์ จะใช้เรียกพฤติกรรมที่มีเจตนาหลอกลวง ให้เสียทรัพย์ ให้เสียข้อมูล การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต เช่น Email Scams Phishing Scam เป็นต้น โดยการใช้การโจมตีแบบวิศวกรรมสังคม (Social Engineering) จากความไม่รู้เท่าทันของผู้ใช้งาน โดยใช้อีเมลหรือหน้าเว็บไซต์ปลอม เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล

๗) ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยบนมือถือ (Mobile Security and Privacy) สร้างความปลอดภัยดังนี้

- (๑) ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสบนมือถือ
- (๒) ติดตั้งเฉพาะโปรแกรมที่น่าเชื่อถือ
- (๓) ปิดการใช้งาน WIFI และ Bluetooth เมื่อไม่ได้ใช้งาน
- (๔) ปรับปรุงระบบปฏิบัติการให้ทันสมัยอยู่เสมอ
- (๕) สำรองข้อมูลที่สำคัญ

(๖) ตั้งค่าให้มือถือพบข้อมูลอัตโนมัติเพื่อสูญหาย

พฤติกรรมเสี่ยง เมื่อใช้อุปกรณ์ในที่สาธารณะ

(๑) เชื่อมกับไวไฟที่ไม่ได้เข้ารหัส

(๒) ไม่ระวังว่ามีผู้อื่นแอบฟังบทสนทนาอยู่

(๓) ไม่ระวังผู้อื่นแอบหน้าจอ

(๔) ไม่ระวังรอบตัว

ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. มีความรู้ความเข้าใจด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ตามแนวทางของศตวรรษที่ ๒๑
เกี่ยวกับรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คิด วิเคราะห์ แยกแยะ เพื่อใช้ทำงานได้อย่างเหมาะสม

๒. มีความรู้ ความเข้าใจและปฏิบัติงานด้านดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย ตลอดจน
ตระหนักถึงภัยคุกคามทางดิจิทัล และสามารถปฏิบัติงานตามหลักที่ดีได้ด้วยความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัล เพื่อการทำงานที่มีประสิทธิภาพ