

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร  
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

\*\*\*\*\*

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ...นางสาวกัลยา.....นามสกุล.....ดำรงศักดิ์.....  
ตำแหน่ง..นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ.....กลุ่ม/ฝ่าย.....นโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน.....  
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี  
ประสิทธิภาพ (Understanding and using digital technology).....  
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....ระบบ e-Learning ของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล  
(Thailand Digital Government Academy : TDGA).....  
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้  
.....มหาวิทยาลัยมหิดล.....  
ตั้งแต่วันที่...๕...เดือน.....สิงหาคม.....พ.ศ.....๒๕๖๔.....ถึงวันที่.....๘.....เดือน.....สิงหาคม.....พ.ศ.....๒๕๖๔.....  
เพื่อ  อบรม  สัมมนา  อื่นๆ ระบุ.....

ส่วนที่ ๒ สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

๒.๑ รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

จริยธรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

จริยธรรม หมายถึง หลักของความถูกต้อง และความผิดที่บุคคลใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ ซึ่งในการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศก็จะต้องมีหลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหรือควบคุมการใช้ระบบ และเป็นหลักเกณฑ์ที่ประชาชนตกลงร่วมกันเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกัน

จริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วย

๑. ความเป็นส่วนตัว (Information privacy) คือ สิทธิในการควบคุมข้อมูลของตนในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น และต้องไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

๒. ความถูกต้อง (Information accuracy) คือ ความถูกต้องในการบันทึกข้อมูล ต้องมีผู้รับผิดชอบในเรื่องของความถูกต้องของข้อมูล และมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนการบันทึก และข้อมูลต้องมีความทันสมัยอยู่เสมอ

๓. ความเป็นเจ้าของ (Intellectual Property : IP)

สิทธิความเป็นเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน โดยทรัพย์สินจะแบ่งออกได้เป็นทรัพย์สินที่จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์ รถยนต์ และทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ แต่บันทึกลงในสื่อต่างๆ ได้ (ทรัพย์สินทางปัญญา) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และต้องได้รับความคุ้มครองสิทธิภายใต้กฎหมาย เช่น ลิขสิทธิ์ เกี่ยวกับงานเขียน ดนตรี ศิลปะ เป็นต้น โดยกฎหมายจะคุ้มครอง ๕๐ ปี หลังจากได้แสดงผลงานครั้งแรก และ สิทธิบัตร หนังสือที่คุ้มครองเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ มีอายุ ๒๐ ปี นับตั้งแต่วันที่ขอรับสิทธิ

ความเป็นเจ้าของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มักจะหมายถึงลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์

**ประเภทของซอฟต์แวร์** ประกอบด้วย

- Software license ผู้ใช้ต้องซื้อสิทธิ์มา จึงจะมีสิทธิ์ใช้ได้
- Shareware ผู้ใช้สามารถทดลองใช้ก่อนที่จะซื้อ
- Freeware สามารถใช้งานได้ฟรี และสามารถเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้

๔. **การเข้าถึงข้อมูล (Data accessibility)** จะกำหนดสิทธิ์ตามระดับผู้ใช้งาน ป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่างๆ กับข้อมูลของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง และต้องมีกรอบแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้

**การเข้าถึงสื่อดิจิทัล**

**สื่อดิจิทัล** หมายถึง สื่อที่นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารมาประยุกต์ทำให้ลดค่าใช้จ่าย และระยะเวลา

**ประเภทของสื่อดิจิทัล** ประกอบด้วย ภาพดิจิทัล เสียงดิจิทัล วิดีโอดิจิทัล ทีวีดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตดิจิทัล

**อินเทอร์เน็ต** หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนข้อมูล ซึ่งประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย ใช้ในการสื่อสาร เช่น email, chat ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น การส่งไฟล์ต่าง ๆ webboard เป็นเครื่องมือทางธุรกิจ เช่น เว็บไซต์บริษัท ระบบธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การสืบค้นข้อมูล เช่น google, yahoo และเพื่อความบันเทิง เช่น youtube, sanook

**แบนด์วิดท์ (Bandwidth)** หมายถึง อัตราการส่งข้อมูล ผ่านตัวกลางไปยัง อีกสถานที่หนึ่ง ซึ่งตัวกลางเป็นสายทองแดงหรือสายใยแก้วนำแสง ซึ่งจะมีผลให้อัตราการส่งข้อมูลไปยังสถานที่หนึ่งที่แตกต่างกัน มีหน่วยเป็นบิตต่อวินาที bps (bit per second) กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) และเมกะบิตต่อวินาที (Mbps)

**ประเภทของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต**

- **การเชื่อมต่อแบบอินเทอร์เน็ตแบบใช้สาย (Wire internet)** ประกอบด้วย Modem dial, Lease line, ADSL (สายเคเบิล-เชื่อมต่อจากบ้านไปยังผู้ให้บริการ) , LAN (ใช้มากในออฟฟิศ), Fiber optic (ใยแก้วนำแสง) ซึ่งที่เป็นที่นิยมมากคือ ADSL และ Fiber optic
- **การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย (Wireless Internet)** ประกอบด้วย Wi-fi และ โทรศัพท์มือถือ

**ความเข้าใจและการสื่อสารยุคดิจิทัล**

ในปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยี ทำให้มีผู้ส่งสารมากขึ้น โดยการแชร์ข้อมูลผ่าน Facebook ไปในกลุ่มเพื่อน ดังนั้นจึงต้องระมัดระวังการสื่อสารในยุคดิจิทัล ต้องมุ่งเน้น และทำการวิเคราะห์ข้อมูลว่าเป็นข้อเท็จจริง หรือเป็นข้อคิดเห็น ดังนั้นเมื่อรับข้อมูลแล้วต้องพิจารณาอยู่ ๖ ข้อหลักๆ ได้แก่ Who - ใครเป็นผู้ส่งข่าว What - ข่าวถูกต้องหรือไม่ When - เป็นข้อมูลตั้งแต่เมื่อไหร่ Where - ส่งมาช่องทางใด Why - มี



ใครได้รับประโยชน์จากข่าวหรือข้อมูลดังกล่าว และ How - วิธีการเผยแพร่ข้อมูลเหล่านั้น

การสื่อสารยุคดิจิทัลจะมีอยู่สองแบบ คือ การสื่อสารแบบตัวต่อตัว (๑-๑ Communication) เช่น การโทรศัพท์ และการสื่อสารแบบกลุ่ม (Group communication) เช่น การโพสต์ใน Facebook ซึ่งผู้ที่เห็นข้อมูลจะเป็นเพื่อนที่อยู่ใน facebook หรือบุคคลทั่วไป หากกำหนดเป็นสาธารณะ

#### ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

รอยเท้าดิจิทัล (Digital footprint) คือข้อเขียน รูปภาพ สิ่งต่างๆที่เราเขียนหรือลงไว้ใน Social Media ประเภทต่างๆ ทั้ง Facebook, Twitter, Instagram หรือช่องทางอื่นๆ อาจเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวเรา เช่น ภาพ หรือข้อมูลส่วนตัว หมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่ หมายเลขบัตรประชาชน เป็นต้น ซึ่งหากมีการเขียนลงไป จะมีโอกาสที่ข้อมูลเหล่านี้จะถูกดัดแปลง แก้ไข และเผยแพร่ ดังนั้นต้องมีความระมัดระวังในการโพสต์ข้อมูล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล มีแนวทางดังนี้

- การพิสูจน์ตัวตน (Multifactor Authentication) โดยการตั้งคำถาม ส่วนตัว การกำหนด One-time password และ การกำหนดความเป็นตัวตนเฉพาะ หรือ Biometrics
- กำหนดสิทธิ์ (Authorization) จะใช้หลักการสิทธิ์น้อยที่สุด โดยหลักการนี้คือ ผู้ใช้จะต้องมีระดับต่ำที่สุดของสิทธิ์ตามความต้องการเพื่อการทำงานตามที่มอบหมาย จะสามารถตั้งเฉพาะกลุ่มหรือเฉพาะตัวเอง ในการเข้าถึงข้อมูล และเพื่อไม่ให้ผู้อื่นสามารถเข้าถึงได้
- การเข้ารหัสข้อมูล (Hypertext Transfer Protocol Secure : HTTPS) เป็นการทำงานเหมือน HTTP ธรรมดา แต่อยู่บน SSL เพื่อให้เกิดความปลอดภัยในการส่งข้อมูลมากยิ่งขึ้น หรือเมื่อเชื่อมต่อ Wi-fi หรือ Wireless คือการเข้ารหัสที่เป็น WPA๒

#### การโจมตีระบบคอมพิวเตอร์ในยุคดิจิทัล

- มัลแวร์ (Malware) เป็นโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์และเพื่อล้วงข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งาน
- การหลอกลวง (Scam) เป็นพฤติกรรมหรือเจตนาหลอกลวงให้เสียทรัพย์ ให้เสียข้อมูล เช่น Email scam Phishing scam
- การโจมตีแบบวิศวกรรมสังคม (Social engineering) หรือ Phishing เป็นเทคนิคการหลอกลวงโดยใช้ email หรือหน้าเว็บไซต์ปลอมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล เช่น ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่านโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านธุรกรรมทางการเงิน
- การหลอกลวงออนไลน์ (Fraud) เกี่ยวข้องกับร้านค้าออนไลน์ ที่มีการสั่งซื้อสินค้า แต่ไม่ได้รับสินค้า

๒.๒ ประสพการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ /การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

ต่อตนเอง

.....การอบรมออนไลน์ในครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับความเข้าใจในเรื่องของระบบอินเทอร์เน็ต การใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสาร และการดำเนินงานในยุคปัจจุบันที่มีความปลอดภัย ซึ่งจะช่วยให้เกิดความปลอดภัยในเรื่องของข้อมูล และการเผยแพร่ข้อมูล.....

ต่อหน่วยงาน / การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

.....  
๒.๓ ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

.....ปัญหาเกี่ยวกับความเร็วของอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้บางครั้งเกิดปัญหาในการใช้งานระบบ.....

๒.๔ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ..... กิม ชาติใส

(นางจอกัดดา ดำรงวิจิตร)

ตำแหน่ง..... นักวิชากรเกษตร(ช่างเกษตรพิเศษ)

วันที่..... ๓ เดือน..... สิงหาคม..... พ.ศ. ๒๕๖๕

ส่วนที่ ๓ ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(  ) ทราบ

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ..... 

(..... นายสมศักดิ์ สุขจันทร์.....)

ตำแหน่ง..... ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่..... ๑๐ เดือน..... ก.ค..... พ.ศ. ๖๕