



# บันทึกข้อความ

กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน  
 เลขที่รับ... C๒๕๐๔  
 วันที่... ๑๕ มี.ย. ๖๖  
 เวลา... ๑๓.๒๔

ส่วนราชการ กลุ่มเศรษฐกิจที่ดินทางการเกษตร กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๒๒๑๗

ที่ กษ ๐๘๓๗.๐๓/๒๖๔ วันที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง รายงานสรุปการอบรม สัมมนา และการพัฒนาความรู้

เรียน ผู้อำนวยการกลุ่มเศรษฐกิจที่ดินทางการเกษตร

ตามที่กองการเจ้าหน้าที่กำหนดตัวชี้วัดกลางรายบุคคลด้านการพัฒนาบุคลากร รอบการประเมินที่ ๒ (๑ เมษายน ๒๕๖๖ - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๖) ระดับความสำเร็จของการพัฒนาความรู้ โดยมีการพัฒนาความรู้ ๒ เรื่อง (ผ่านระบบ e-training ๑ เรื่อง และพัฒนาความรู้อื่น ๆ ๑ เรื่อง) รวมทั้งมีการสรุปบทเรียน ๑ เรื่องส่งให้ผู้บังคับบัญชาทราบ ซึ่งกลุ่มฯ กำหนดให้ส่งผู้บังคับบัญชาทราบ นั้น

ในการนี้ ข้าพเจ้าได้เข้ารับการพัฒนาความรู้ พร้อมสรุปบทเรียนการพัฒนาความรู้อื่น ๆ จำนวน ๑ เรื่อง ได้แก่ ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (Understanding and Using Digital Technology) ผ่านระบบ E-Learning ของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA) เสร็จเรียบร้อยแล้ว (รายละเอียดตามที่แนบ)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดนำเรียน ผอ.กนผ. ลงนามในรายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ และมอบหมายผู้รับผิดชอบดำเนินการต่อไป

ไอลงา บุญเลิศ  
 (นางสาววัลยา บุญเลิศ)  
 เศรษฐกรชำนาญการพิเศษ

เรียน ผอ.กนผ.

เพื่อโปรดพิจารณา

๑) ลงทบทวนแบบสรุปพร้อมร่าง

๒) ทบทวนในสัปดาห์ถัดมา < เสนอแผนการดำเนินงาน ๑๖๕๓๖๖ (ก) ๖๖๕๓๖๖๖ (ข) >

Nil In 1๕ มี.ย. ๖๖

(นายสุภัทรชัย ไชยกุลชัย)  
 ผู้อำนวยการกลุ่มเศรษฐกิจที่ดินทางการเกษตร

ลงนามแล้ว

- ๒๓๓. / สก. รวบรวม

(นายเชษฐารุจ จันทรเปลง)

ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

**รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้  
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน**

\*\*\*\*\*

<b>ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป</b>
ชื่อ.....นางสาววัลยา.....นามสกุล.....บุญเลิศ..... ตำแหน่ง.....เศรษฐกรชำนาญการพิเศษ.....กลุ่ม/ฝ่าย.....กลุ่มเศรษฐกิจที่ดินทางการเกษตร..... หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้..... ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (Understanding and Using Digital Technology). สถานที่อบรม.....ผ่านระบบ E- Learning ของ สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)..... หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)..... ตั้งแต่วันที่ 1 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 3 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2566..... เพื่อ <input checked="" type="checkbox"/> อบรม <input type="checkbox"/> สัมมนา <input type="checkbox"/> อื่นๆ ระบุ.....
<b>ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้</b>
2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ 1) <u>จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</u> 1.1) ความหมายของจริยธรรม (ethics) (1) หลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหรือควบคุมการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ (2) หลักของความถูกต้องและความผิดที่บุคคลใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ (3) สรุปคือเป็นหลักเกณฑ์ที่ประชาชนตกลงร่วมกันเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกันในสังคม 1.2) จริยธรรมในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย 4 ประเด็น (PAPA) คือ (1) ความเป็นส่วนตัว (Privacy) (2) ความถูกต้อง (Accuracy) (3) ความเป็นเจ้าของ (Property) (4) การเข้าถึงข้อมูล (Data accessibility) 1.3) ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy) (1) สิทธิในการควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น (2) การละเมิดความเป็นส่วนตัว (2.1) เข้าไปอ่าน e-mail, ใช้คอมพิวเตอร์ตรวจจับการทำงานของพนักงาน, รวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลสร้างเป็นฐานข้อมูลแล้วเอาไปขาย (2.2) ทำธุรกิจผ่านเว็บไซต์เพื่อรวบรวมข้อมูลไปขาย เช่น บริษัท doubleclick, enage (2.3) ใช้โปรแกรม sniffer วิเคราะห์การใช้ internet ติดตามผู้ใช้เพื่อทำการส่ง e-mail ขายสินค้า ทำให้เกิดอีเมลขยะ (junk mail) ที่ผู้รับไม่ต้องการ เรียกว่า สปแอม 1.4) ความถูกต้อง (Information accuracy) (1) ความถูกต้องขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบันทึกข้อมูล (2) ต้องมีผู้รับผิดชอบในเรื่องความถูกต้อง (3) ต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องก่อนการบันทึก เช่น ถ้าให้ลูกค้าป้อนข้อมูลเอง ต้องให้สิทธิในการเข้าไปตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง

## ส่วนที่ 2 (ต่อ)

### 2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

(4) ข้อมูลต้องมีความทันสมัยอยู่เสมอ

#### 1.5) ความเป็นเจ้าของ (Intellectual Property)

(1) กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน โดยแบ่งเป็น จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์ รถยนต์ และจับต้องไม่ได้แต่บันทึกลงในสื่อต่าง ๆ ได้ (ทรัพย์สินทางปัญญา) บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์

(2) ได้รับความคุ้มครองสิทธิภายใต้กฎหมาย

(2.1) ความลับทางการค้า เกี่ยวกับสูตร กรรมวิธีการผลิต รูปแบบสินค้า

(2.2) ลิขสิทธิ์ สิทธิในการกระทำใด ๆ เกี่ยวกับ งานเขียน ดนตรี ศิลปะ คุ้มครองในเรื่องการคัดลอกผลงานหรือทำซ้ำ โดยคุ้มครอง 50 ปี หลังจากได้แสดงผลงานครั้งแรก

(2.3) สิทธิบัตร หนังสือที่คุ้มครองเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์หรือออกแบบผลิตภัณฑ์ มีอายุ 20 ปี นับตั้งแต่วันที่ขอรับสิทธิ

(3) สิทธิความเป็นเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สินที่จับต้องได้หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญา

(4) ความเป็นเจ้าของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มักจะหมายถึง ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์

ประเภท Software	สิทธิในการใช้งาน
Software license	ผู้ใช้งานต้องซื้อสิทธิ์มา จึงจะมีสิทธิ์ใช้ได้
Shareware	ผู้ใช้งานสามารถทดลองใช้ก่อนที่จะซื้อ
freeware	ใช้งานได้ฟรี และเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้

#### 1.6) การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility)

(1) กำหนดสิทธิตามระดับผู้ใช้งาน

(2) ป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่าง ๆ กับข้อมูลของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง

(3) ต้องมีการออกแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้

#### 1.7) บัญญัติ 10 ประการ ของการใช้อินเทอร์เน็ต

(1) ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น

(2) ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น

(3) ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือเปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น

(4) ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร

(5) ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ

(6) ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์

(7) ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์

(8) ต้องไม่นำเอาผลงานผู้อื่นมาเป็นของตน

(9) ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของท่าน

(10) ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท

#### 1.8) กฎใหม่ลิขสิทธิ์

พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558 มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 4 ส.ค. 2558 เป็นต้นไป ซึ่งผู้กระทำผิดใหม่ มีโทษปรับ 10,000 – 100,000 บาท หากกระทำเพื่อการค้า มีโทษจำคุก 3 เดือน ถึง 2 ปี หรือปรับ 50,000 – 400,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

## ส่วนที่ 2 (ต่อ)

### 2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

1.9) หลัก 3 ประการของการไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ “ขออนุญาต” “ให้เครดิต” และ “ห้ามดัดแปลง” (สำหรับผู้ใช้ทั่วไปเน้นที่สองข้อหลัง)

#### 1.10) สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Right, IPR)

(1) เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right) ผู้ทรงสิทธิหรือเจ้าของสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในทรัพย์สินทางปัญญานั้น ผู้ใดต้องการนำ IP ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ ต้องได้รับอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิก่อน

(2) มีอายุการคุ้มครองจำกัดตามกฎหมาย

(3) บังคับสิทธิได้ในประเทศที่จดทะเบียน (ยกเว้นลิขสิทธิ์)

#### 1.11) ลิขสิทธิ์คืออะไร

(1) สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive rights)

(2) คุ้มครองเฉพาะรูปแบบของการแสดงออกของความคิด (expression of ideas) ไม่คุ้มครองถึงตัวความคิดซึ่งยังไม่ได้ถ่ายทอดปรากฏออกมา

(3) งานลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องมีความใหม่ (novelty) ขอเพียงแต่ให้เกิดจากความคิดริเริ่มของตนเอง (original) ไม่ลอกเลียนแบบใคร

(4) กฎหมายคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์มิให้ผู้อื่นลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำ ตลอดจนห้ามมิให้มีการใช้ประโยชน์จากรูปแบบของการแสดงออกของความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยไม่ได้รับอนุญาต

(5) อายุการคุ้มครองของลิขสิทธิ์จึงมีระยะเวลายาวนานกว่าการคุ้มครองการประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร

(6) กฎหมายลิขสิทธิ์มีวัตถุประสงค์ให้ความคุ้มครองป้องกันผลประโยชน์ทั้งทางเศรษฐกิจและทางศีลธรรม ซึ่งบุคคลพึงได้รับจากผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากความนึกคิดและสติปัญญาของตนเอง แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่ากฎหมายลิขสิทธิ์จะปิดกั้นสาธารณชนที่จะใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์ ในทางตรงกันข้ามกฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งที่จะสร้างดุลยภาพในการคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์และการแสวงหาผลประโยชน์จากงานสร้างสรรค์โดยสาธารณะชนหรือบุคคลอื่นในสังคม

#### 1.12) การละเมิดลิขสิทธิ์

(1) การละเมิดสิทธิโดยตรง เช่น การทำซ้ำ ดัดแปลง การเผยแพร่ต่อสาธารณชนในกรณีของโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึงการให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งานดังกล่าวโดยไม่ได้รับอนุญาต

(2) การละเมิดสิทธิโดยอ้อม คือการที่รู้หรือมีเหตุอันควรรู้แล้วว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น แต่ยังไม่กระทำการเพื่อกำไรจากงานนั้น การกระทำดังกล่าว เช่น การขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ การเผยแพร่ต่อสาธารณชน การนำเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อการใด ๆ นอกจากเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว

#### 1.13) ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

(1) ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์

(2) ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

### 2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

2.1) สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์และการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ ทำให้ลดค่าใช้จ่ายและระยะเวลา

## ส่วนที่ 2 (ต่อ)

### 2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

#### 2.2) วิถีชีวิตดิจิทัล (Digital Lifestyle)

สื่อในอดีต	สื่อในปัจจุบัน
1. ข้าว, ถั่ว, ถั่วเขียว	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

2.3) ประเภทของสื่อดิจิทัล แบ่งเป็น (1) ภาพดิจิทัล (2) เสียงดิจิทัล (3) วิดีโอดิจิทัล (4) ทีวีดิจิทัล และ (5) อินเทอร์เน็ตดิจิทัล

2.4) อินเทอร์เน็ต (Internet) ย่อมาจาก Inter Connection network ซึ่งหมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนข้อมูล

#### 2.5) ประโยชน์ของ Internet

- (1) ใช้ในการสื่อสาร เช่น e-mail, chat, telephone
- (2) ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น ส่งไฟล์ต่าง webboard
- (3) เป็นเครื่องมือทางธุรกิจ เช่น เว็บไซต์บริษัท ระบบธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
- (4) สืบค้นข้อมูล เช่น google, bing, aol, yahoo
- (5) เพื่อความบันเทิง เช่น youtube, sanook

2.6) แบนด์วิดท์ (Bandwidth) หมายถึง อัตราการส่งข้อมูลผ่านตัวกลางไปยังอีกสถานที่หนึ่ง ซึ่งตัวกลางนั้นจะเป็นสายทองแดงหรือสายใยแก้วนำแสง ก็จะมีผลให้อัตราการส่งข้อมูลไปยังสถานที่หนึ่งที่แตกต่างกัน ซึ่งแบนด์วิดท์นั้นจะมีหน่วยเป็นบิตต่อวินาที bps (bit per second) กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) และเมกะบิตต่อวินาที (Mbps)

#### 2.7) ประเภทของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

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

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

#### 3) ความเข้าใจและการสื่อสารยุคดิจิทัล

##### 3.1) ความหมายข้อเท็จจริง (Fact) และข้อคิดเห็น (Opinion)

(1) ข้อเท็จจริง ข้อความแห่งเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือเป็นอยู่จริง ข้อความหรือเหตุการณ์ที่จะต้องวินิจฉัยว่าเท็จหรือจริง (สามารถพิสูจน์สนับสนุนยืนยันได้)

(2) ข้อคิดเห็น ความเห็น ความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหา (ไม่สามารถสนับสนุนยืนยันได้)

## ส่วนที่ 2 (ต่อ)

### 2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

#### 3.2 ความแตกต่างระหว่างการสื่อสารด้วยวิธีต่าง ๆ และความเหมาะสม

(1) การสื่อสารแบบสมวาร (ประสานเวลา) การปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน สามารถสื่อสารร่วมกันเหมาะกับการแลกเปลี่ยนสารสนเทศ เครื่องมือสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น ห้องสนทนา (Chat Room) การประชุมผ่านวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ (Video Conference) เป็นต้น VS อสมวาร (ไม่ประสานเวลา) การปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ณ เวลาใดเวลาหนึ่ง โดยผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่ต้องรอเพื่อตอบโต้กันภายในเวลาเดียวกัน เครื่องมือสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) เป็นต้น

(2) ตัวต่อตัว VS เป็นกลุ่ม

(3) ทางการกับไม่ทางการ

(4) เรื่องสำคัญ เรื่องเร่งด่วน

(5) จำเป็นต้องบันทึกไว้อ้างอิงภายหลัง

#### 4) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

4.1) ความเป็นส่วนตัว – รอยเท้าดิจิทัล

4.2) ความมั่นคงปลอดภัย เกี่ยวกับ (1) การพิสูจน์ตัวตน (2) การกำหนดสิทธิ์ (3) การเข้ารหัสข้อมูล (4) มัลแวร์ (5) การหลอกลวง และ (6) ภัยจากสาธารณะ

4.3) รอยเท้าดิจิทัล หรือ Digital Footprint คือ ข้อเขียน รูปภาพ สิ่งต่าง ๆ ที่เราเขียนหรือลงใน Social Media ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Instagram, Social Cam หรือช่องทางไหนก็ตาม

4.4) เหตุผลที่ก่อให้เกิด Digital Footprint (1) ไม่เห็นเป็นอะไร Facebook, Instagram เป็นพื้นที่ส่วนตัว (2) ไม่ใช่คนดัง ไม่ใช่ดารา ไม่มีใครสนใจหรอก และ (3) แค่อยากรบายอะไรบ้าง

4.5) อันตรายจากการทิ้ง Digital Footprint เช่น (1) ทดสอบค้นหาชื่อตัวเอง (2) ข้อมูลมีโอกาสโดนทำสำเนาไปนับไม่ถ้วน (3) อยู่ในมือผู้ไม่หวังดี และ (4) เสียภาพพจน์และภาพลักษณ์ โดยไม่อาจแก้ไขได้

4.6) รหัสผ่านที่ไม่ควรตั้ง – ใช้รหัสเดียวกันหมด รู้รหัสเดียวสามารถเข้าถึงได้หมด, ไม่มีการเปลี่ยนรหัสผ่าน, คาดเดาง่าย เช่น 123456, ประกอบด้วยข้อมูลบุคคล เช่น วันเกิด เบอร์โทร, ใช้คำมีความหมาย เช่น ชื่อเล่น love happy, ใช้ตัวพิมพ์ทั้งหมด ไม่มีตัวเลขหรือตัวอักษรผสม

4.7) การพิสูจน์ตัวบุคคล โดยใช้ 2 ปัจจัย (Two-Factor Authentication) คือการใช้ปัจจัยที่สอง ร่วมกับการล็อกอินด้วยรหัสผ่านตามปกติ ซึ่งหลังจากการล็อกอินด้วยรหัสผ่านแล้ว ระบบจะถามรหัสยืนยันจากอุปกรณ์อื่น เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือ Token เพื่อความปลอดภัยมากขึ้น อาทิ Google 2 Factor Authentication เป็นต้น

4.8) การกำหนดสิทธิ์ (Authorization) หลักการสิทธิ์น้อยที่สุด Principle of Least Privilege สามารถใช้ปรับปรุงความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ หลักการนี้คือ ผู้ใช้จะต้องมีระดับต่ำที่สุดของสิทธิ์ตามความต้องการเพื่อการทำงานตามที่มอบหมาย

4.9) 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 จะขึ้นต้นด้วย https:// ตามด้วยชื่อเว็บไซต์

(2) ทำงานที่พอร์ต (port) 443 (มาตรฐาน)

(3) ส่งข้อมูลเป็นแบบ Cipher text คือ มีการเข้ารหัสข้อมูลในระหว่างการส่ง (Encryption)

ส่วนที่ 2 (ต่อ)

2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

สามารถถูกดักจับได้ แต่อ่านข้อมูลนั้นไม่รู้เรื่อง

(4) มีการทำ Authentication เพื่อตรวจสอบยืนยันระบุตัวตน

4.10) การเข้ารหัสข้อมูล WAP2 คือเทคโนโลยีการรักษาความปลอดภัยที่ปกป้องเครือข่าย WI-FI คุณโดยการเข้ารหัสการจราจรบนเครือข่าย นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ใช้ที่ไม่ได้รับอนุญาตเข้าถึงเครือข่ายได้ยากขึ้น

4.11) มัลแวร์ (malware-malicious software) คือโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์และเพื่อมาล้วงข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์

4.12) การหลอกลวง ซึ่งมีตัวอย่างการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต เช่น E-mail Scams Phishing Scam เป็นต้น Phishing คือคำที่ใช้เรียกเทคนิคการหลอกลวงโดยใช้อีเมลหรือหน้าเว็บไซต์ปลอมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล เช่น ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน หรือข้อมูลส่วนบุคคลอื่น ๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการเข้าถึงระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต

4.13) ภัยจากสาธารณะ เช่น เชื่อมต่อไวไฟที่ไม่ได้เข้ารหัส ไม่ระวังว่ามีผู้แอบฟังบทสนทนาอยู่ ไม่ระวังผู้อื่นแอบดูหน้าจอ เป็นต้น

2.2 ประสพการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

ต่อตนเอง/ต่อหน่วยงาน

หลักสูตรนี้ช่วยทำให้มีความรู้ ความเข้าใจ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเสริมสร้างความรู้และพัฒนาทักษะ อีกทั้งสามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานหรือพัฒนางานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

-

2.4 ข้อคิดเห็น

-

ลงชื่อ ว่องา บุญเลิศ

(นางสาวว่องา บุญเลิศ.)

ตำแหน่ง เศรษฐกรชำนาญการพิเศษ

ผู้รายงาน

วันที่ ๑๓ เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2566

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(  ) ทราบ

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

ลงชื่อ 

(นายเชษฐจร จันทรแปลง)

**ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน**

วันที่ ๑๕ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖