

**รายละเอียดของรายวิชา**  
**คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชา วิทยาการคำนวณและเทคโนโลยีดิจิทัล**  
**ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา.....2564**  
**มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ**

**หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

1. รหัสและชื่อรายวิชา CS3102 จรรยาบรรณทางวิชาชีพและทางสังคมด้านคอมพิวเตอร์  
(Social and Professional Ethics for Computer)
2. จำนวนหน่วยกิต 2
3. หลักสูตร และประเภทรายวิชา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563 วิชาเอกบังคับ
4. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 1
5. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) ไม่มี
6. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) ไม่มี
7. ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ณัฐพร นันทจิระพงศ์
8. สถานที่เรียน  
กลุ่ม 01 วันจันทร์ เวลา 13.00- 15.00 น. ห้อง 2-425 อาคารเรียน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 24 ธันวาคม 2564

**หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์**

- 1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา
  - มีความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมทั่วไป จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งในมุมมองของผู้ใช้และผู้ประกอบวิชาชีพทางด้านคอมพิวเตอร์ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทรัพย์สินทางปัญญา
  - มีความเข้าใจและคำนึงถึงความสำคัญของจรรยาบรรณวิชาชีพกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
  - มีความสามารถวิเคราะห์ปัญหา และประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และสารสนเทศ การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพในการแสดงออก ที่มีผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต บุคคล องค์กร และสังคม



ภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหารายวิชา เพื่อให้นักศึกษาได้ความรู้ที่ทันสมัยและได้ฝึกทักษะการอ่านและการฟังภาษาอังกฤษ

- จัดลำดับเนื้อหาใหม่ ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนและการมอบหมายงาน
- ปรับรูปแบบการมอบหมายงานกับการวัดและประเมินผลให้เหมาะสมกับสภาพผู้เรียน และการเปลี่ยนแปลงของวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล
- จัดหาเครื่องมือที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาทำงานกลุ่มร่วมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- จัดกิจกรรมบรรยายพิเศษในหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาและทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน

### หมวดที่ 3 ส่วนประกอบของรายวิชา

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจริยธรรม จริยธรรมสำหรับผู้ทำงานด้านไอทีและผู้ใช้งานไอที เครือข่ายสังคมออนไลน์ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ ความเป็นส่วนตัวและการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เสรีภาพในการแสดงออก ทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จรรยาบรรณวิชาชีพกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ ผลกระทบของการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อระบบเศรษฐกิจ คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

An overview of Ethics, Ethics for IT workers and IT users, Social network, Computer and Internet Crime, Computer Crime Laws, Privacy and Personal data protection, Data privacy protection Laws, Freedom of expression, Intellectual Property and related Laws, Professional Ethics and Software development, The Impact of using Computer and Digital Technology on Economy system, Quality of life, and Environment with Sustainable Development.

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเรียนการสอน/ภาคการศึกษา

<b>บรรยาย</b>
บรรยาย 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา



ในห้องเรียน การไม่ทุจริตในการสอบ ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น ความสำคัญของ 7 ส เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเคารพกฎระเบียบของมหาวิทยาลัยและมีความซื่อสัตย์ต่อคำสัญญาที่ได้ตกลงไว้

- ในทุกชั่วโมงของการสอน ผู้สอนได้สอดแทรกคุณธรรม 6 ประการ จริยธรรม อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย รวมทั้งได้เน้นย้ำให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน และการยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน
- มอบหมายให้นักศึกษารวบรวมการบ้าน งานมอบหมายต่าง ๆ ไว้ในระบบ e-Learning เพื่อใช้สำหรับประเมินช่วงก่อนสอบปลายภาค
- ใช้ข่าวคดีความ กรณีศึกษา (Case study) หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สารสนเทศและการสื่อสารในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสมจากสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น ที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาจับกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละ 2-3 คนและทำงานร่วมกันผ่าน Discord และ Online collaborative tools (<https://miro.com/>) เพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีศึกษา ข่าวคดีความ หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน โดยการใช้แผนผังความคิด (Mind Map) แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน ภายในเวลาที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด พร้อมส่งผลงานในระบบ e-Learning โดยกิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา กับทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C
- การมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนเลือกทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทางไซเบอร์ ที่เกิดขึ้นในการศึกษา การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยศึกษาถึงความหมาย รูปแบบ/ลักษณะอาชญากรรม ตัวอย่างความเสียหายที่เกิดขึ้นจากข่าวหรือภาพยนตร์ (ภาษาไทยและอังกฤษ อย่างละ 1 เรื่อง) สถิติที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อบุคคล องค์กร และสังคม แนวทางการป้องกัน และวิธีการแก้ไข (ด้วยวิธีการใช้ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรือการใช้กฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม) ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือ **ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ** เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น โดยสามารถนำเสนอในรูปแบบของไฟล์นำเสนองาน (Presentation file) ประกอบกับวิดีโอ (Video) หรือ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้

ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ให้เหมาะกับบริบททางสังคม และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21

- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันเพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ (ตามความสนใจ 1 เทคโนโลยีแต่ไม่ซ้ำกัน) เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยหัวข้อนำเสนออย่างน้อยต้องประกอบด้วยวิวัฒนาการของเทคโนโลยี หลักการ/สถาปัตยกรรม/องค์ประกอบของเทคโนโลยี เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง (ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ภาษาโปรแกรม) การประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน/การดำเนินธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงที่มีระบบเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อม พร้อมแนวคิดของนักศึกษาในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้น ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ มีความเท่าทันกับเทคโนโลยีใหม่ และความก้าวหน้าในศาสตร์ที่ศึกษา และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 และยังเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C

### (3)วิธีการประเมินผล

- การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการส่งงานมอบหมายในระบบ e-Learning
- การนำเสนอผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข่าวเหตุการณ์หรือสถิติที่เกี่ยวข้อง
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ
- การไม่ทุจริตการสอบทั้งกลางภาคและปลายภาค

## 2. ความรู้

### (1) ความรู้ที่ต้องได้รับ

2.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาที่ศึกษา

### (2) วิธีการสอน

- ในคาบบรรยาย ผู้สอนเลือกใช้วิธีการบรรยายประกอบไฟล์นำเสนองาน (Microsoft PowerPoint) ร่วมกับสื่อการเรียนการสอนที่มีความหลากหลายและทันสมัย เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

วิดีโอ (Video clip) ภาพยนตร์ (Movie) สารคดี รวมถึงหลักสูตรออนไลน์ (Online course) และ เว็บไซต์ (Web site) ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น เพื่อให้นักศึกษาเห็นภาพและเข้าใจเนื้อหา รวมถึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันในหัวข้อเนื้อหาที่น่าสนใจและมีความสำคัญ

- ใช้ข่าวคดีความ กรณีศึกษา (Case study) หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สารสนเทศและการสื่อสารในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสมจากสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น ที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาจับกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละ 2-3 คนและทำงานร่วมกันผ่าน Discord และ Online collaborative tools (<https://miro.com/>) เพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีศึกษา ข่าวคดีความ หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน โดยการใช้แผนผังความคิด (Mind Map) แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน ภายในเวลาที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด พร้อมส่งผลงานในระบบ e-Learning โดยกิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา กับทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C
- การมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนเลือกทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทางไซเบอร์ ที่เกิดขึ้นในการศึกษา การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยศึกษาถึงความหมาย รูปแบบ/ลักษณะอาชญากรรม ตัวอย่างความเสียหายที่เกิดขึ้นจากข่าวหรือภาพยนตร์ (ภาษาไทยและอังกฤษ อย่างละ 1 เรื่อง) สถิติที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อบุคคล องค์กร และสังคม แนวทางการป้องกัน และวิธีการแก้ไข (ด้วยวิธีการใช้ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรือการใช้กฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม) ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น โดยสามารถนำเสนอในรูปแบบของไฟล์นำเสนองาน (Presentation file) ประกอบกับวิดีโอ (Video) หรือ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ให้เหมาะสมกับบริบททางสังคม และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21

- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันเพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ (ตามความสนใจ 1 เทคโนโลยีแต่ไม่ซ้ำกัน) เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยหัวข้อนำเสนออย่างน้อยต้องประกอบด้วยวิวัฒนาการของเทคโนโลยี หลักการ/สถาปัตยกรรม/องค์ประกอบของเทคโนโลยี เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง (ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ภาษาโปรแกรม) การประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน/การดำเนินธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงที่มีระบบเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมพร้อมแนวคิดของนักศึกษาในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้น ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือ**ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ** เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ มีความเท่าทันกับความเคลื่อนไหว และความก้าวหน้าในศาสตร์ที่ศึกษา และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 และยังเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และ การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C
- การมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนจัดทำ Video clips เพื่อสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเรียนร่วมกับการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งอ้างอิงอื่น ๆ ที่หลากหลาย และนำเสนอ 1 หัวข้อ ที่ไม่ซ้ำกัน เพื่อใช้เป็นสื่อในการทบทวนเนื้อหาบทเรียนร่วมกัน โดยนักศึกษาสามารถเลือกใช้เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์ในการจัดทำได้อย่างอิสระ แต่ต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียนในวันเวลาที่ผู้สอนกำหนด กิจกรรมนี้ถือเป็นการเรียนการสอนที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือจัดทำ (Active learning) ส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบในการทำงานของตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21

### (3)วิธีการประเมินผล

- การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการส่งงานมอบหมายในระบบ e-Learning
- การนำเสนอผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข่าวเหตุการณ์หรือสถิติที่เกี่ยวข้อง
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ
- การนำเสนอผลการจัดทำ Video clips
- การสอบกลางภาคเรียน
- การสอบปลายภาคเรียน



### 3. ทักษะทางปัญญา

#### (1) ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

3.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

3.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

#### (2) วิธีการสอน

- ใช้ข่าวคดีความ กรณีศึกษา (Case study) หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สารสนเทศและการสื่อสารในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสมจากสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น ที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาจับกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละ 2-3 คนและทำงานร่วมกันผ่าน Discord และ Online collaborative tools (<https://miro.com/>) เพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีศึกษา ข่าวคดีความ หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน โดยการใช้แผนผังความคิด (Mind Map) แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน ภายในเวลาที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด พร้อมส่งผลงานในระบบ e-Learning โดยกิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา กับทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C
- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันเพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ (ตามความสนใจ 1 เทคโนโลยีแต่ไม่ซ้ำกัน) เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยหัวข้อนำเสนออย่างน้อยต้องประกอบด้วยวิวัฒนาการของเทคโนโลยี หลักการ/สถาปัตยกรรม/องค์ประกอบของเทคโนโลยี เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง (ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ภาษาโปรแกรม) การประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน/การดำเนินธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงที่มีระบบเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อม พร้อมแนวคิดของนักศึกษาในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้น ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ มีความเท่าทันกับความเคลื่อนไหว และความก้าวหน้าในศาสตร์ที่ศึกษา และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 และยังเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C

- การมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนจัดทำ Video clips เพื่อสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเรียนร่วมกับการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งอ้างอิงอื่น ๆ ที่หลากหลาย และนำเสนอ 1 หัวข้อ ที่ไม่ซ้ำกัน เพื่อใช้เป็นสื่อในการทบทวนเนื้อหาบทเรียนร่วมกัน โดยนักศึกษาสามารถเลือกใช้เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์ในการจัดทำได้อย่างอิสระ แต่ต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียนในวันเวลาที่ผู้สอนกำหนด กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือจัดกระทำ (Active Learning) ส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบในการทำงานของตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21

### (3) วิธีการประเมินผล

- การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการส่งงานมอบหมายในระบบ e-Learning
- การนำเสนอผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข่าวเหตุการณ์หรือสถิติที่เกี่ยวข้อง
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ
- การนำเสนอผลการจัดทำ Video clips
- การสอบกลางภาคเรียน
- การสอบปลายภาคเรียน

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### (1) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

#### 4.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

4.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

### (2) วิธีการสอน

- ใช้ข่าวคดีความ กรณีศึกษา (Case study) หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สารสนเทศและการสื่อสารในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสมจากสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น ที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาจับกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละ 2-3 คนและทำงานร่วมกันผ่าน Discord และ Online collaborative tools (<https://miro.com/>) เพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีศึกษา ข่าวคดีความ หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน โดยการใช้แผนผังความคิด (Mind Map) แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน ภายในเวลาที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด พร้อมส่งผลงานในระบบ e-Learning โดยกิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา กับทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยใน

ศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C

- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันเพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ (ตามความสนใจ 1 เทคโนโลยีแต่ไม่ซ้ำกัน) เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยหัวข้อนำเสนออย่างน้อยต้องประกอบด้วยวิวัฒนาการของเทคโนโลยี หลักการ/สถาปัตยกรรม/องค์ประกอบของเทคโนโลยี เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง (ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ภาษาโปรแกรม) การประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน/การดำเนินธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงที่มีระบบเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อม พร้อมแนวคิดของนักศึกษาในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้น ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ มีความเท่าทันกับเทคโนโลยีใหม่ และความก้าวหน้าในศาสตร์ที่ศึกษา และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 และยังเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C

(3)วิธีการประเมิน

- การนำเสนอผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข่าวเหตุการณ์หรือสถิติที่เกี่ยวข้อง
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ
- การสอบกลางภาคเรียน
- การสอบปลายภาคเรียน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

5.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

(2) วิธีการสอน

- ใช้ข่าวคดีความ กรณีศึกษา (Case study) หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สารสนเทศและการสื่อสารในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสมจากสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ

ออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น ที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาจับกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละ 2-3 คน เพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีศึกษา ข่าวคดีความ หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน โดยการใช้แผนผังความคิด (Mind Map) แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน ภายในเวลาที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด พร้อมทั้งบันทึกหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละคนในการทำงานร่วมกันตามเกณฑ์กำหนดของอาจารย์ผู้สอน โดยกิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา กับทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21

- การมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนเลือกทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทางไซเบอร์ ที่เกิดขึ้นในการศึกษา การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยศึกษาถึงความหมาย รูปแบบ/ลักษณะอาชญากรรม ตัวอย่างความเสียหายที่เกิดขึ้นจากข่าวหรือภาพยนตร์ **(ภาษาไทยและอังกฤษ อย่างละ 1 เรื่อง)** สถิติที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อบุคคล องค์กร และสังคม แนวทางการป้องกัน และวิธีการแก้ไข (ด้วยวิธีการใช้ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรือการใช้กฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม) ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือ **ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ** เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น โดยสามารถนำเสนอในรูปแบบของไฟล์นำเสนองาน (Presentation file) ประกอบกับวิดีโอทัศน์ (Video) หรือ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ให้เหมาะสมกับบริบททางสังคม และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21
- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันเพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ (ตามความสนใจ 1 เทคโนโลยีแต่ไม่ซ้ำกัน) เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยหัวข้อนำเสนออย่างน้อยต้องประกอบด้วยวิวัฒนาการของเทคโนโลยี หลักการ/สถาปัตยกรรม/องค์ประกอบของเทคโนโลยี เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง (ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ภาษาโปรแกรม) การประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน/การดำเนินธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงที่มีระบบเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อม พร้อมแนวคิดของนักศึกษาในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้น ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือ **ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ** เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะ

การรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ มีความเท่าทันกับความเคลื่อนไหว และความก้าวหน้าในศาสตร์ที่ศึกษา และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 และยังเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C

- การมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนจัดทำ Video clips เพื่อสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเรียนร่วมกับการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งอ้างอิงอื่น ๆ ที่หลากหลาย และนำเสนอ 1 หัวข้อ ที่ไม่ซ้ำกัน เพื่อใช้เป็นสื่อในการทบทวนเนื้อหาบทเรียนร่วมกัน โดยนักศึกษาสามารถเลือกใช้เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์ในการจัดทำได้อย่างอิสระ แต่ต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียนในเวลาที่ผู้สอนกำหนด กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือจัดทำ (Active learning) ส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบในการทำงานของตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21

### (3) วิธีการประเมินผล

- การนำเสนอผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข่าวดูเหตุการณ์หรือสถิติที่เกี่ยวข้อง
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์
- การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ
- การนำเสนอผลการจัดทำ Video clips
- การสอบกลางภาคเรียน
- การสอบปลายภาคเรียน

### หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

#### 1. แผนการสอน (เขียนให้สอดคล้องกับ Curriculum Mapping และสอดคล้องกับหมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ชื่อผู้สอน
1 (10/1/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>แนะนำรายละเอียดวิชา (Course Introduction) ทำความตกลงเรื่อง กติกา ในการเรียนการสอน การมอบหมายงานต่าง ๆ การวัดและประเมินผล</li> <li>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ จริยธรรม (An overview of Ethics)</li> <li>จริยธรรมในโลกธุรกิจ (Ethics in the Business World)</li> <li>มอบหมายงานการจัดทำ Video clips</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ชี้แจงรายละเอียดวิชา รูปแบบวิธีการเรียนการสอนและเกณฑ์การวัดและประเมินผล ที่ให้นักศึกษามีส่วนร่วม และการมอบหมายงานตลอดภาคการศึกษา</li> <li>การสอดแทรกจริยธรรมและคุณธรรม อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย (ยึดมั่นในคุณธรรม 6 ประการ ชยัน อดทน ประหยัด เมตตา ซื่อสัตย์ กตัญญู) และได้ย้ำเตือนให้นักศึกษาดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และเรียนรู้เพื่อรับใช้สังคม รวมถึงการปฏิบัติตามกฎระเบียบของมหาวิทยาลัย การไม่ทุจริตในการสอบ การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ</li> <li>บรรยายประกอบการยกตัวอย่างด้วย MS-PowerPoint, E-books, Video clips, Movies/Game/Cartoon Course online และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>รับชมวิดีโอที่เกี่ยวกับข้อ</li> <li>ถาม-ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อประเมินศักยภาพผู้เรียน</li> <li>แนะนำ Course online และแหล่งข้อมูลอ้างอิงต่าง ๆ</li> <li>แนะนำเครื่องมือในการทำงานกลุ่มร่วมกัน</li> <li>ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>MS-PowerPoint Slides</li> <li>E-book/Video clips/Movies/Web site</li> <li>Case study</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> </ul>		
2 (17/1/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจริยธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (An overview of Information Ethics)</li> <li>● บัญญัติ 10 ประการ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Website</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
3 (24/1/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● จริยธรรมสำหรับผู้ทำงานด้านไอทีและผู้ใช้งานไอที (Ethics for IT Workers and IT Users)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Website</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
4 (31/1/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เครือข่ายทางสังคม (Social Networking)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

วันหยุด	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การนำเสนอหัวข้อการจัดทำ Video clip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของ สัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และ ข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน ด้วย Mind Map</li> <li>● นักศึกษานำเสนอหัวข้อการจัดทำ Video clip</li> </ul> <b>สื่อที่ใช้</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> </ul>		
5 (7/2/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อาชญากรรมคอมพิวเตอร์และ อินเทอร์เน็ต (Computer and Internet Crime)</li> <li>● มอบหมายงานการศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเองเกี่ยวกับ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์และ อาชญากรรมไซเบอร์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของ สัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และ ข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน ด้วย Mind Map</li> </ul> <b>สื่อที่ใช้</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> <li>● Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel”</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
6 (14/2/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● พระราชบัญญัติว่าด้วยการ กระทำความผิดทาง คอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของ สัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และ ข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร



		<p>ด้วย Mind Map</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> <li>● Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel”</li> </ul>		
7 (19/2/65)	สอบกลางภาค (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)			
8 (28/2/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ความเป็นส่วนตัว (Privacy) การปกป้องความเป็นส่วนตัว และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Privacy Protection and the Law)</li> <li>● พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562</li> <li>● กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของสหภาพยุโรป (GDPR)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของ สัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และ ชำหวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน ด้วย Mind Map</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MS-PowerPoint Slides</li> <li>- E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>- Case study</li> <li>- HCU e-Learning</li> <li>- Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>- Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> <li>- Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel”</li> </ul>	2/0/0	อ.ณัฐพร
9 (7/3/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เสรีภาพในการแสดงออก (Freedom of Expression) และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของ สัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และ ชำหวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน ด้วย Mind Map</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> <li>● Youtube “รอบรู้ ทันกัย Cyber Channel”</li> </ul>		
10 (14/3/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● นักศึกษานำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์</li> <li>● ถามตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Other media upon students</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
11 (21/3/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ผลกระทบของการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อระบบเศรษฐกิจคุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมกับการพัฒนาที่ยั่งยืน</li> <li>● มอบหมายงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> <li>● Youtube “รอบรู้ ทันกัย Cyber Channel”</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
12 (28/3/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การจัดกิจกรรมบรรยายพิเศษในหัวข้อที่ทันสมัยและ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

	<p>สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชา โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอกมาเป็นวิทยากร หรือการเข้าร่วมงานสัมมนาวิชาการออนไลน์หรือ Course online</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การถามตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษา วิทยากร และอาจารย์ผู้สอน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Other media upon guest speaker</li> </ul>		
13 (4/4/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ทฤษฎีสินทางปัญญา (Intellectual Property) ทฤษฎีสินทางปัญญาและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Intellectual Property and the laws)</li> <li>● นวัตกรรมกับทรัพย์สินทางปัญญา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> <li>● Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel”</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
14 (11/4/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● จรรยาบรรณวิชาชีพกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software development)</li> <li>● ประเด็นสำคัญของการพัฒนาซอฟต์แวร์ (Key Issues in Software Development)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>- ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● E-book/Video clips/Movies/Webiste</li> <li>● Case study</li> <li>● HCU e-Learning</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Online collaborative tools (Discord, Miro.com)</li> <li>● Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel”</li> </ul>		
15 (18/4/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษานำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ</li> <li>- ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้ที่นำเสนอ เพื่อนร่วมชั้นเรียน และผู้สอน</li> </ul> <p><b>สื่อที่ใช้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● MS-PowerPoint Slides</li> <li>● HCU e-Learning</li> <li>● Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>● Other media upon students</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
16 (25/4/65)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การนำเสนอผลการจัดทำ Video clips</li> <li>- ทบทวนเนื้อหาก่อนสอบปลายภาค</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษาร่วมรับฟังและประเมินผลการจัดทำ Video clips ของเพื่อนร่วมชั้นเรียน</li> <li>- ทบทวนเนื้อหาพร้อมตอบข้อสงสัยของนักศึกษา</li> </ul> <p><b>สื่อที่ใช้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MS-PowerPoint Slides</li> <li>- E-book/Video clips/Movies/Website</li> <li>- HCU e-Learning</li> <li>- Online meeting tool (MS Team/Zoom)</li> <li>- Other media upon students</li> </ul>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
17 (2/5/65)	สอบปลายภาค (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)			
		<b>รวม</b>	(30/0/0)	

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง	กิจกรรมการประเมิน (เช่น การเขียนรายงาน โครงงาน การ สอบย่อย การสอบกลางภาค การ สอบปลายภาค)	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.1, 1.5, 1.7, 2.1, 3.1, 3.2	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการส่งงานมอบหมายใน e-Learning	ตลอดภาคการศึกษา	6%
1.6, 1.7, 2.1, 3.1, 4.3, 4.5, 5.3	การนำเสนอผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข่าวเหตุการณ์หรือสถิติที่เกี่ยวข้อง	ตลอดภาคการศึกษา	9%
1.6, 1.7, 2.1, 3.1, 3.2, 4.3, 4.5, 5.3	การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วย ตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ และอาชญากรรมไซเบอร์	หลังสอบกลางภาค	10%
1.6, 1.7, 2.1, 3.1, 3.2, 4.3, 4.5, 5.3	การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วย ตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยี ดิจิทัล	ก่อนสอบปลายภาค	15%
1.7, 2.1, 3.2, 5.3	การนำเสนอผลการจัดทำ Video clips	ก่อนสอบกลางภาคและก่อน สอบปลายภาค	10%
1.1, 1.5, 1.6, 2.1, 3.1, 4.5	การสอบกลางภาค	สัปดาห์ที่ 7	20%
1.1, 1.5, 1.6, 2.1, 3.1, 4.5	การสอบปลายภาค	สัปดาห์ที่ 17	30%

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. ตำรา และเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

- George W. Reynolds, “Ethics in Information Technology”, Course Technology of Cengage learning, Third edition, Printed in U.S.A: 2015.
- ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี, “ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา” บริษัทสำนักพิมพ์วิญญูชน จำกัด, พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ 2561.
- <https://e-Learning.dga.or.th/> หลักสูตร Digital Literacy ของหน่วยงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์
- <https://www.depa.or.th/th/depakm/articles> คลังความรู้ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Depa)
- <https://www.etda.or.th/documents-for-download.html#> เอกสารเผยแพร่และ E-book ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ. หรือ ETDA)
- Ethics in a Computing culture by Bo Brinkman and Alton F. Sanders: Course technology, Cengage Learning.

[https://books.google.co.th/books?id=y62KfBYfzNsC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.th/books?id=y62KfBYfzNsC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- ทรัพย์สินทางปัญญากับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ Intellectual Property and the Use of Information Technology ของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม <https://www.etda.or.th/publishing-detail/intellectual-property-and-the-use-of-information-technology.html>
- Youtube.com ครอบรู้ทันภัย Cyber channel
- หลักสูตรออนไลน์ เรื่อง “มารู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” จัดโดยโครงการพัฒนาอาสาสมัครเฝ้าระวังภัยไซเบอร์ Digital Detective กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ร่วมกับ บริษัท สแพลช อินเทอร์เน็ตแอนด์ทีฟ จำกัด <https://digitalvaccine.me/article-detail.html?id=60>

## 2. เอกสารอ่านประกอบ/สื่ออิเล็กทรอนิกส์/แหล่งอ้างอิงอื่นๆ ที่นักศึกษาควรอ่านเพิ่มเติม

- Penny Duquenoy, Simon Jones and Barry G. Blundell, “Ethical, Legal and Professional Issues in Computing”, Thomson learning, Middlesex University Press, UK: 2008.
- ผศ.ดร.เทพรัตน์ พิมลเสถียร, “นวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญา” บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน), พิมพ์ครั้งที่ 1: 2560.
- พนิดา พานิชกุล, “จริยธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (Ethics in Information Technology)”, สำนักพิมพ์ เคทีพี, พิมพ์ครั้งที่ 1: 2553.
- ไพบูลย์ อมรภิญโญเกียรติ, “คำอธิบาย พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550”, บริษัท โปรวิชั่น จำกัด, พิมพ์ครั้งที่ 1: 2553.
- โจวาน เคอร์มาลิจา (พิภพ อุดมอิทธิพงษ์ ผู้แปล). เปิดประตูสู่การอภิบาลอินเทอร์เน็ต (An Introduction to Internet Governance), พิมพ์ครั้งที่ 2. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). กรกฎาคม 2558.
- <http://computerethicsinstitute.org/>
- <https://www.ipthailand.go.th/th/home.html> (กรมทรัพย์สินทางปัญญา)
- <http://www.mdes.go.th/view/1/home> (กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ)
- <https://www.thaicert.or.th/>
- <http://www.onlineethics.org/>
- <https://thainetizen.org/> (เครือข่ายพลเมืองเน็ต)
- <https://thaidigizen.com/digital-citizenship/ch2-digital-literacies/>
- <https://prezi.com/hn3dit8fn-em/e-books-and-digital-literacy/>

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- 3.1 หนังสือ เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ และเว็บไซต์นอกเหนือจากชั้นเรียน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับรายวิชา
- 3.2 เอกสารประกอบการสอนที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำและเผยแพร่ไว้ใน HCU E-Learning

## หมวดที่ 7 การประเมินรายวิชาและกระบวนการปรับปรุง

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การประเมินผู้สอนและรายวิชาออนไลน์ของสำนักพัฒนาวิชาการเมื่อสิ้นภาคการศึกษา
- การสอบถามและพูดคุยกับนักศึกษา
- การแสดงความคิดเห็นของนักศึกษาผ่านระบบ HCU E-Learning

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์จากผู้สอน
- การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
- การสำรวจความคิดเห็นและทัศนคติของนักศึกษา
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

### 3. วิธีการปรับปรุงการสอน

ระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในรายวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบ และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในรายวิชาดังต่อไปนี้

- การประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ภายหลังจากได้รับทราบผลประเมินการสอนออนไลน์ของมหาวิทยาลัย
- การประชุมปรึกษาหารือเกี่ยวกับการเรียนการสอนในการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ ภายหลังจากได้รับทราบข้อเสนอแนะจากการตรวจประเมินการประกันคุณภาพการศึกษา

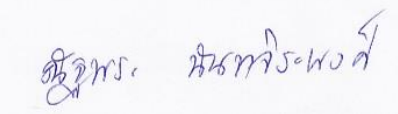
### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา


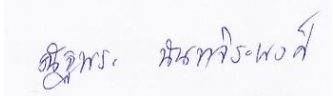
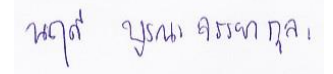
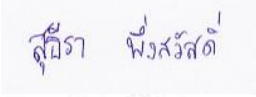
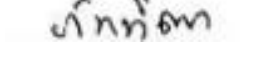
- การประชุมพิจารณาข้อสอบ และผลสอบโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ
- การประชุมพิจารณาข้อสอบ และผลสอบโดยคณะกรรมการวิชาการคณะฯ
- การจัดทำแบบทวนสอบ 01 และ 02 ตามข้อกำหนดของสำนักพัฒนาวิชาการ

## 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- หลังจากสิ้นภาคการศึกษา ผู้สอนจะทำเข้าสู่ระบบประเมินผลการสอนออนไลน์ที่ได้จากการประมวลผลการตอบ  
แบบประเมินออนไลน์ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้น เพื่อดูผลและอ่านข้อเสนอแนะ  
ของนักศึกษา  
ทุก ๆ คน และนำไปใช้ประกอบการปรับปรุงในภาค/ปีการศึกษาถัดที่เปิดสอน
- ปรับปรุงรายวิชาและหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552  
มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2552 และตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร  
ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ในปีการศึกษา 2565



CS3102	ลายมือชื่อ	ชื่อ - สกุล
จรรยาบรรณทางวิชาชีพและทาง สังคมด้านคอมพิวเตอร์	วันที่รายงาน 24 ธันวาคม 2564	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา		อ.ณัฐพร นันทจิระพงศ์

อาจารย์ประจำหลักสูตร ประจำปีการศึกษา 2564		
		อ.เปรมรัตน์ พูลสวัสดิ์
		อ.ณัฐพร นันทจิระพงศ์
		อ.นฤติ บุรณะจรรยากุล
		ผศ.สุธีรา พึ่งสวัสดิ์
		อ.ภัททิศา เลิศจรรย์พร