

รายละเอียดของรายวิชา

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชา วิทยาการคำนวณและเทคโนโลยีดิจิทัล

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา.....2565

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 2-202 อาคารเรียน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 27 ธันวาคม 2565

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

- 1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา
 - มีความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมทั่วไป จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งในมุมมองของผู้ใช้และผู้ประกอบวิชาชีพทางด้านคอมพิวเตอร์ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทรรศนทางปัญญา
 - มีความเข้าใจและคำนึงถึงความสำคัญของจรรยาบรรณวิชาชีพกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 - มีความสามารถวิเคราะห์ปัญหา และประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพในการแสดงออก ที่มีผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต บุคคล องค์กร และสังคม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชานี้ สามารถ

1. อธิบายความแตกต่างของจริยธรรมสำหรับผู้ประกอบวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ และสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป
2. ระบุลักษณะของอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และความผิดตามมาตราต่าง ๆ ในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
3. อธิบายความสำคัญของการปกป้องข้อมูลและความเป็นส่วนตัว ทั้งในแง่ของผู้ใช้และผู้พัฒนาตามข้อกำหนดของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
4. วิเคราะห์ผลกระทบของการใช้คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีต่อบุคคลองค์กร และสังคม
5. จำแนกความแตกต่างระหว่างทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภท
6. นำเสนอแนวคิดในการแก้ไขปัญหาอันเกิดจากประเด็นปัญหาทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและจรรยาบรรณวิชาชีพของนักพัฒนาซอฟต์แวร์
7. วิเคราะห์ผลกระทบของการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อระบบเศรษฐกิจ คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

2.1 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอน

- เพื่อให้การเรียนการสอนของรายวิชานี้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ พ.ศ.2552 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2552 และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558
- จัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการมอบหมายงานให้เหมาะสมกับสภาพผู้เรียน เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Active learning) ทักษะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี พร้อมทั้งส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการของ 4C ให้กับผู้เรียน รวมถึงการพัฒนา ทักษะการนำเสนอและการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning)
- ปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้เป็น การผสมผสานระหว่างการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนออนไลน์ (Blended learning) ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนภาคทฤษฎีแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ในบางหัวข้อ และการเรียนรู้ภาคปฏิบัติโดยใช้ทักษะเป็นฐาน (Skill based learning) เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์หลังเกิดการแพร่ระบาดของโรค Covid-

19 และการพัฒนาทักษะปฏิบัติของนักศึกษาในยุคของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Transformation)

- จัดหาสื่อที่มีความหลากหลายและทันสมัย ได้แก่ E-books, Video clip จาก Channel ต่าง ๆ เช่น ครอบรู้ ทันภัย ไซเบอร์ Infographics ภาพยนตร์ และเว็บไซต์ที่น่าสนใจทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหารายวิชา เพื่อให้นักศึกษาได้ความรู้ที่ทันสมัยและได้ฝึกทักษะการอ่านและการฟังภาษาอังกฤษ
- **ปรับแผนการสอน**โดยการจัดลำดับหัวข้อเนื้อหาใหม่ให้สอดคล้องกับการมอบหมายงานและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้อง
- **ปรับรูปแบบการมอบหมายงานกับการวัดและประเมินผล**ให้เหมาะสมกับสภาพผู้เรียน ห้องเรียน และการเปลี่ยนแปลงของวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล
- **จัดกิจกรรมให้นักศึกษาได้เข้าร่วมงาน**ประชุมวิชาการ งานนิทรรศการ งานสัมมนาวิชาการหรือกิจกรรมบรรยายพิเศษ ในหัวข้อที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน
- **จัดทำเอกสารประกอบการสอนเป็นภาษาไทย**ในหัวข้อที่สำคัญ
- **ปรับเกณฑ์และรูปแบบการวัดและประเมิน**โครงการประจำรายวิชา โดยมีกรให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ในการนำเสนอผลงานรอบหัวข้อโครงการและรอบความก้าวหน้า เพื่อให้นักศึกษาใช้ประกอบการพัฒนาผลงานและนำเสนอโครงการรอบสุดท้าย รวมถึงให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็นและประเมินผลงานของเพื่อนร่วมชั้นเรียน

2.2 การปรับปรุงตามข้อวิพากษ์ของนักศึกษา

ไม่มี เนื่องจากในการประเมินรายวิชาของนักศึกษาทั้งจากแบบประเมินออนไลน์ของมหาวิทยาลัย และจากแบบทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา นักศึกษาไม่ได้เสนอข้อคิดเห็นใด ๆ

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

บรรยาย
บรรยาย 30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการเป็นรายบุคคล

- ส่งข้อความออนไลน์ที่ HCU E-Learning <http://online.hcu.ac.th>
- กลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์ MS-Teams, Line/Discord
- เข้าพบเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม เพื่อปรึกษาหารือกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบและอาจารย์ผู้รับผิดชอบร่วมได้ตามความต้องการครั้งละ 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เป็นช่วงเวลาที่อาจารย์ผู้สอนไม่ติดภาระงานสอนรายวิชาอื่น)

อาจารย์	วันเวลาที่พบได้
อาจารย์ณัฐพร นันทจิระพงศ์	วันศุกร์ เวลา 13.30-15.30 น.

ทั้งนี้ อาจารย์ผู้รับผิดชอบได้แจ้งให้นักศึกษาทราบในคาบเรียนแรก และประกาศไว้ใน ตารางสอนที่หน้าบุชห้องพักอาจารย์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน ให้ข้อมูลในแต่ละด้าน ดังนี้

- 1) เขียนผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน ซึ่งต้องสอดคล้องกับที่ระบุในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
- 2) ระบุวิธีการสอนที่ใช้ในการพัฒนาความรู้/หรือทักษะใน ข้อ 1
- 3) ระบุวิธีวัดและประเมินผลรายวิชาที่สอดคล้องกับประเมินผลการเรียนรู้ในมาตรฐานการเรียนรู้แต่ละด้าน

สร้างสรรค์ (Creativity) การติดต่อสื่อสาร (Communication) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตามหลักการ 4C

- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กัน เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทางไซเบอร์ 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) ประกอบกับวีดิทัศน์ (Video) หรือ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ให้เหมาะกับบริบททางสังคม และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21
- การมอบหมายให้นักศึกษาจับกลุ่มกัน (3-4 คน) เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ 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 กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ มีความเท่าทันกับความเคลื่อนไหว 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) วิดีทัศน์ (Video clip) ภาพยนตร์ (Movie) สารคดี รวมถึงหลักสูตรออนไลน์ (Online course) และเว็บไซต์ (Web site) ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น เพื่อให้นักศึกษาเห็นภาพและเข้าใจเนื้อหา รวมถึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันในหัวข้อเนื้อหาที่น่าสนใจและมีความสำคัญ
- ใช้ข่าวคดีความ กรณีศึกษา (Case study) หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สารสนเทศและการสื่อสารในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสมจากสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น ที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาจับกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละ 3-4 คนและทำงานร่วมกันเพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ กรณีศึกษา 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
- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กัน (3-4 คน) เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทางไซเบอร์ ที่เกิดขึ้นในการศึกษา การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยศึกษาถึงความหมาย รูปแบบ/ลักษณะอาชญากรรม ตัวอย่างความเสียหายที่เกิดขึ้นจากข่าว หรือภาพยนตร์

(ภาษาไทยและอังกฤษ อย่างละ 1 เรื่อง) สถิติที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อ บุคคล องค์กร และสังคม แนวทางการป้องกัน และวิธีการแก้ไข (ด้วยวิธีการใช้ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรือการใช้กฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม) ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือ **ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ** เช่น ตำรา หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัย วารสารวิชาการ เว็บไซต์ เป็นต้น และยึดหลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น โดยสามารถนำเสนอในรูปแบบของไฟล์นำเสนองาน (Presentation file) ประกอบกับวีดิทัศน์ (Video) หรือ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ให้เหมาะกับบริบททางสังคม และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21

- การมอบหมายให้นักศึกษาจับกลุ่มกัน (3-4 คน) เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ (ตามความสนใจ 1 เทคโนโลยีแต่ไม่ซ้ำกัน) เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยหัวข้อนำเสนออย่างน้อยต้องประกอบด้วยวิวัฒนาการของเทคโนโลยี หลักการ/สถาปัตยกรรม/องค์ประกอบของเทคโนโลยี เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง (ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ภาษาโปรแกรม) การประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน/การดำเนินธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงที่มีระบบเศรษฐกิจสังคม คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อม พร้อมแนวคิดของนักศึกษาในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้น ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือ **ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ** 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
- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันจัดทำ Video clips เพื่อสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเรียนที่สนใจเพียง 1 เรื่อง ร่วมกับการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งอ้างอิงอื่น ๆ ที่หลากหลาย และน่าเชื่อถือ 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 3-4 คนและทำงานร่วมกันเพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ กรณีศึกษา 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
- การมอบหมายให้นักศึกษาจับกลุ่มกัน (3-4 คน) เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ (ตามความสนใจ 1 เทคโนโลยีแต่ไม่ซ้ำกัน) เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยหัวข้อนำเสนออย่างน้อยต้องประกอบด้วย วิวัฒนาการของเทคโนโลยี หลักการ/สถาปัตยกรรม/องค์ประกอบของเทคโนโลยี เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง (ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ภาษาโปรแกรม) การประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน/การดำเนิน

ธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงที่มีระบบเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อม พร้อมแนวคิดของนักศึกษาในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้น ที่เป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าจากสื่อและแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่หลากหลายที่มีความน่าเชื่อถือทั้ง **ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ** 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

- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันจัดทำ Video clips เพื่อสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเรียนที่สนใจเพียง 1 เรื่อง ร่วมกับการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งอ้างอิงอื่น ๆ ที่หลากหลาย และน่าเชื่อถือ 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

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

4.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

(2) วิธีการสอน

- ใช้ข่าวดีความ กรณีศึกษา (Case study) หรือสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สารสนเทศและการสื่อสารในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสมจากสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น ที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาจับกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละ 3-4 คนและทำงานร่วมกันเพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ กรณีศึกษา ข่าวดีความ 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
- การมอบหมายให้นักศึกษาจับกลุ่มกัน (3-4 คน) เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ (ตามความสนใจ 1 เทคโนโลยีแต่ไม่ซ้ำกัน) เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยหัวข้อนำเสนออย่างน้อยต้องประกอบด้วย วิวัฒนาการของเทคโนโลยี หลักการ/สถาปัตยกรรม/องค์ประกอบของเทคโนโลยี เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง (ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ภาษาโปรแกรม) การประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน/การดำเนินธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงที่มีระบบเศรษฐกิจสังคม 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

(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 สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น ที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาจับกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละ 3-4 คนและทำงานร่วมกันเพื่อสรุปสาระสำคัญ วิเคราะห์ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขปัญหา และแสดงความคิดเห็น เกี่ยว กรณีศึกษา 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
- การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันเพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทางไซเบอร์ 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) ประกอบกับวีดิทัศน์ (Video) หรือ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การหาความรู้และมีนิสัยใฝ่รู้ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ให้เหมาะสมกับ

บริบททางสังคม และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21

- **การมอบหมายให้นักศึกษาจับกลุ่มกัน (3-4 คน) เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ 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**
- **การมอบหมายให้นักศึกษาจับคู่กันจัดทำ Video clips เพื่อสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเรียนที่สนใจเพียง 1 เรื่อง ร่วมกับการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งอ้างอิงอื่น ๆ ที่หลากหลาย และนำเชื่อถือ เพื่อใช้เป็นสื่อในการทบทวนเนื้อหาบทเรียนร่วมกัน โดยนักศึกษาสามารถเลือกใช้เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์ในการจัดทำได้อย่างอิสระ แต่ต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียนในวันเวลาที่ผู้สอนกำหนด กิจกรรมนี้ถือเป็นการเรียนการสอนที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือจัดทำ (Active learning) ส่งเสริมทักษะการรู้สื่อ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบในการทำงานของตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21**

(3) วิธีการประเมินผล

- การนำเสนอผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข่าวเหตุการณ์หรือสถิติที่เกี่ยวข้อง
- 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 (9/1/66)	<ul style="list-style-type: none"> ● แนะนำรายละเอียดวิชา (Course Introduction) ทำความเข้าใจเรื่อง กติกา ในการเรียนการสอน การมอบหมายงานต่าง ๆ การวัดและประเมินผล ● ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจริยธรรม (An overview of Ethics) <ul style="list-style-type: none"> ○ Business Ethics ○ Information Ethics ● มอบหมายงานการจัดทำ Video clips 	<ul style="list-style-type: none"> ● ชี้แจงรายละเอียดวิชา รูปแบบวิธีการเรียนการสอนและเกณฑ์การวัดและประเมินผล ที่ให้นักศึกษามีส่วนร่วม และการมอบหมายงานตลอดภาคการศึกษา ● การสอดแทรกจริยธรรมและคุณธรรม อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย (ยึดมั่นในคุณธรรม 6 ประการ ชยัน อดทน ประหยัด เมตตา ซื่อสัตย์ กตัญญู) และได้ย้ำเตือนให้นักศึกษาดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และเรียนรู้เพื่อรับใช้สังคม รวมถึงการปฏิบัติตามกฎระเบียบของมหาวิทยาลัย การไม่ทุจริตในการสอบ การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ ● บรรยายประกอบการยกตัวอย่างด้วย MS-PowerPoint, E-books, Video clips, Movies/Game/Caroon Course online และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ● รับชมวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้อง ● ถาม-ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อประเมินศักยภาพผู้เรียน ● แนะนำ Course online และแหล่งข้อมูลอ้างอิงต่าง ๆ ● แนะนำเครื่องมือในการทำงานกลุ่มร่วมกัน ● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Web site ● Case study 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

		<ul style="list-style-type: none"> ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. 		
2 (16/1/66)	<ul style="list-style-type: none"> ● จริยธรรมสำหรับผู้ทำงานด้านไอทีและผู้ใช้งานไอที (Ethics for IT Workers and IT Users) 	<ul style="list-style-type: none"> ● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง ● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา ● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Website ● Case study ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. ● Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel” 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
3 (23/1/66)	<ul style="list-style-type: none"> ● อาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (Computer and Internet Crime) ● พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 ● มอบหมายงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทางไซเบอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> ● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง ● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา ● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Website ● Case study ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. ● Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel” 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
4 (30/1/66)	<ul style="list-style-type: none"> ● ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ทรัพย์สินทางปัญญาและ 	<ul style="list-style-type: none"> ● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

	<p>กฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Intellectual Property and the laws)</p> <ul style="list-style-type: none"> • นวัตกรรมกับทรัพย์สินทางปัญญา 	<ul style="list-style-type: none"> • ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS-PowerPoint Slides • E-book/Video clips/Movies/Website • Case study • HCU e-Learning • Online conference system: MS-Teams and etc. • Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel” 		
5 (6/2/66)	<ul style="list-style-type: none"> • จัดกิจกรรมให้นักศึกษาเข้าร่วมงานวันนักประดิษฐ์ 2566 เพื่อศึกษาเรียนรู้แนวทางการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมของไทย 	<ul style="list-style-type: none"> • นักศึกษาเข้าร่วมชมงานวันนักประดิษฐ์ 2566 • นักศึกษาสรุปความรู้ที่ได้รับส่งในระบบ e-Learning <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS-PowerPoint Slides • E-book/Video clips/Movies/Website • HCU e-Learning • Online conference system: MS-Teams and etc. 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
6 (13/2/66)	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> • นักศึกษานำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์ • ถาถามตอบ ให้ข้อมูลป้อนกลับ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน • นักศึกษาประเมินผลงานของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS-PowerPoint Slides • E-book/Video clips/Movies/Website • HCU e-Learning • Online conference system: MS-Teams and etc. • Other media upon students 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
7 (20/2/66)	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ 	<ul style="list-style-type: none"> • นักศึกษานำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์ 	2/0/0	อ.ณัฐพร

	<p>อาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมไซเบอร์ (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ถามตอบข้อสงสัยและทวนเนื้อหาก่อนสอบกลางภาค 	<ul style="list-style-type: none"> • ถามตอบ ให้ข้อมูลป้อนกลับ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน • นักศึกษาประเมินผลงานของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS-PowerPoint Slides • E-book/Video clips/Movies/Webiste • HCU e-Learning • Online conference system: MS-Teams and etc. • Other media upon students 		
8 (5/3/66)	สอบกลางภาค (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง) 25 กุมภาพันธ์ถึง 5 มีนาคม 2566			
9 (6/3/66) วันหยุด ต้องเรียนO	<ul style="list-style-type: none"> • ผลกระทบของการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อระบบเศรษฐกิจคุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมกับการพัฒนาที่ยั่งยืน • มอบหมายงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> • บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง • ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา • ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS-PowerPoint Slides • E-book/Video clips/Movies/Webiste • Case study • HCU e-Learning • Online conference system: MS-Teams and etc. • Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel” 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
10 (13/3/66)	<ul style="list-style-type: none"> • ความเป็นส่วนตัว (Privacy) การปกป้องความเป็นส่วนตัวและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Privacy Protection and the Law) <ul style="list-style-type: none"> ○ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562 	<ul style="list-style-type: none"> • บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง • ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา • ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map <p>สื่อที่ใช้</p>	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

	<ul style="list-style-type: none"> ○ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของสหภาพยุโรป (GDPR) 	<ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Webiste ● Case study ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. ● Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel” 		
11 (20/3/66)	<ul style="list-style-type: none"> ● ความเป็นส่วนตัว (Privacy) การปกป้องความเป็นส่วนตัวและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Privacy Protection and the Law) [ต่อ] <ul style="list-style-type: none"> ○ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562 ○ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของสหภาพยุโรป (GDPR) 	<ul style="list-style-type: none"> ● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง ● ถามตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และวิทยากร ● นักศึกษาสรุปความรู้ที่ได้ส่งบนระบบ e-Learning <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Webiste ● Case study ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. ● Youtube “รอบรู้ ทันภัย Cyber Channel” 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
12 (27/3/66)	<ul style="list-style-type: none"> ● เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online social network) ● เสรีภาพในการแสดงออก (Freedom of Expression) และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง 	<ul style="list-style-type: none"> ● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง ● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา ● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Webiste ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

13 (3/4/66)	<ul style="list-style-type: none"> ● จรรยาบรรณวิชาชีพกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software development) ● ประเด็นสำคัญของการพัฒนาซอฟต์แวร์ (Key Issues in Software Development) 	<ul style="list-style-type: none"> ● บรรยายประกอบ Microsoft PowerPoint Slides และสื่อวีดิทัศน์ (Video) ที่เกี่ยวข้อง ● ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อทบทวนเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา ● ให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อนำเสนอวิเคราะห์และข่าวหรือคดีตัวอย่างก่อนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนด้วย Mind Map <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Webiste ● Case study ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. ● Youtube “รอบรู้ ทันกัย Cyber Channel” 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
14 (10/4/66) วันหยุด มหาวิทยาลัย ลัยต้อง เรียน Online	<ul style="list-style-type: none"> ● การนำเสนอผลการจัดทำ Video clips 	<ul style="list-style-type: none"> ● นักศึกษาร่วมรับฟังและประเมินผลการจัดทำ Video clips ของเพื่อนร่วมชั้นเรียน ● นักศึกษาประเมินผลงานของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Website ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. ● Other media upon students 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
15 (17/4/66) วันหยุด มหาวิทยาลัย ลัยต้อง เรียน Online	<ul style="list-style-type: none"> ● การนำเสนอผลการจัดทำ Video clips (ต่อ) 	<ul style="list-style-type: none"> ● นักศึกษาร่วมรับฟังและประเมินผลการจัดทำ Video clips ของเพื่อนร่วมชั้นเรียน ● นักศึกษาประเมินผลงานของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MS-PowerPoint Slides ● E-book/Video clips/Movies/Website ● HCU e-Learning ● Online conference system: MS-Teams and etc. 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร

		<ul style="list-style-type: none"> Other media upon students 		
16 (24/4/66)	<ul style="list-style-type: none"> การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ ทบทวนเนื้อหาก่อนสอบปลายภาค 	<ul style="list-style-type: none"> นักศึกษานำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้ที่นำเสนอ เพื่อนร่วมชั้นเรียน และผู้สอน นักศึกษาประเมินผลงานของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ทบทวนเนื้อหาพร้อมตอบข้อสงสัยของนักศึกษา <p>สื่อที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> MS-PowerPoint Slides HCU e-Learning Online meeting tool (MS Team/Zoom) Other media upon students 	(2/0/0)	อ.ณัฐพร
17 (12/5/66)	สอบปลายภาค (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง) 1-12 พฤษภาคม 2566			
	รวม	(30/0/0)		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง	กิจกรรมการประเมิน (เช่น การเขียนรายงาน โครงการงาน 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	8%
1.6, 1.7, 2.1, 3.1, 4.3, 4.5, 5.3	การนำเสนอผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข่าวเหตุการณ์หรือสถิติที่เกี่ยวข้อง	ตลอดภาคการศึกษา	12%
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	การสอบปลายภาค	สัปดาห์ที่ 8	20%
1.1, 1.5, 1.6, 2.1, 3.1, 4.5	การสอบปลายภาค	สัปดาห์ที่ 17	25%

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.ปวีตร เลิศธรรมเทวี, “ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา” บริษัทสำนักพิมพ์วิญญูชน จำกัด, พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ 2561.
- <https://e-Learning.dga.or.th/> หลักสูตร Digital Literacy ของหน่วยงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์
- <https://www.depka.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
- ทรรศนะทางปัญญาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ Intellectual Property and the Use of Information Technology ของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม <https://www.etcha.or.th/publishing-detail/intellectual-property-and-the-use-of-information-technology.html>
- Youtube.com ครอบรู้ทันภัย Cyber channel
- เอกสารประกอบการสอนรายวิชา CS3102
- 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 ซีอีดีเคชั่น 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 ผู้สอนจะทำเข้าสู่ระบบประเมินผลการสอนออนไลน์ที่ได้จากการประมวลผลการตอบแบบประเมินออนไลน์ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้น เพื่อดูผลและอ่านข้อเสนอแนะของนักศึกษาทุก ๆ คน และนำไปใช้ประกอบการปรับปรุงในภาค/ปีการศึกษาถัดที่เปิดสอน
- ปรับปรุงรายวิชาและหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2552 และตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ในปีการศึกษา 2565

CS3102 จรรยาบรรณทางวิชาชีพและทางสังคมด้านคอมพิวเตอร์	ชื่อ - สกุล
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ณัฐพร นันทจิระพงศ์

อาจารย์ประจำหลักสูตร ประจำปีการศึกษา 2565
อาจารย์เปรมรัตน์ พูลสวัสดิ์
อาจารย์ณัฐพร นันทจิระพงศ์
อาจารย์ณฤดี บุรณะจรรยากุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุธีรา พึ่งสวัสดิ์
อาจารย์ภัททิศา เลิศจริยพร