

รายละเอียดของรายวิชา

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

7144201 จริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพคอมพิวเตอร์
Ethics and Legal Aspect in Computer Profession

2. จำนวนหน่วยกิต

2 หน่วยกิต (2-0-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร วท.บ. (วิทยาศาสตร์บัณฑิต) สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มเฉพาะด้านบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อ. ดร.ณัฐพัชญ์ ศรีราชจันทร์
4.2 อาจารย์ผู้สอน ผศ.นันทิยา หลิมศิริรัตน์

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2558 ชั้นปีที่ 4

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

ห้องเรียน และห้องปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

7 มกราคม พ.ศ. 2555

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับบริบททางสังคมของคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่ วัฒนธรรม กฎเกณฑ์ และนโยบายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นจากสังคม
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ และตระหนักถึงเรื่องของจริยธรรม ความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และทรัพย์สินทางปัญญาของซอฟต์แวร์
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ และตระหนักถึงเรื่องของความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและ อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์
4. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และสามารถนำไปใช้หรือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับบริบททางสังคมของคอมพิวเตอร์ จริยธรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ทรัพย์สินทางปัญญาของซอฟต์แวร์ ความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

บริบททางสังคมของคอมพิวเตอร์ วัฒนธรรม กฎ และนโยบายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นจากสังคม จริยธรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ความรับผิดชอบ ทรัพย์สินทางปัญญาของซอฟต์แวร์และข้อมูล ความเป็นส่วนตัว การดักข้อมูลและการเข้ารหัส อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ การเจาะระบบ ความเสี่ยงจากระบบคอมพิวเตอร์ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	ไม่มีการฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มตามความต้องการของนักศึกษา 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
หรือตามกรณี

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

ผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวังจะพัฒนานักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต 1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความ รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม 1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถ แก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ 1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพใน คุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็น มนุษย์ 1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับ ต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม 1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจาก การใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กร และสังคม 1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและ	- บรรยายและยกตัวอย่าง เกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรม โดยมีวัตถุประสงค์ไม่สุจริต หรือ จากมิถิฉาชีพ - สนทนากลุ่มระหว่างผู้เรียนกับ ผู้สอนเกี่ยวกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง	- พฤติกรรมการเข้าเรียน ความมี วินัย การแต่งกาย ที่เป็นไปตาม ระเบียบ - การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตาม กำหนดเวลา และมีการอ้างอิง เอกสารอย่างถูกต้อง - การทุจริตในการสอบ หรือการ คัดลอกงานเพื่อน

วิชาชีพ		
---------	--	--

2. ความรู้

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
<p>2.1 รู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์</p> <p>2.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา</p> <p>2.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุง และ/หรือ ประเมินระบบองค์ประกอบต่างๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามข้อกำหนด</p> <p>2.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการนำไปประยุกต์</p> <p>2.5 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง</p> <p>2.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาที่ศึกษาเพื่อให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ</p> <p>2.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนา และ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง</p> <p>2.8 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>- บรรยายและยกตัวอย่างในเรื่องบริบททางสังคมของคอมพิวเตอร์ จริยธรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ทรัพย์สินทางปัญญาของซอฟต์แวร์ ความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง โดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการอภิปรายในแต่ละหัวข้อ และให้สืบค้นข้อมูลเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มมานำเสนอ โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง(Student Center)</p>	<p>- สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการคิดวิเคราะห์ เพื่อเน้นการวัดหลักการและทฤษฎี</p> <p>- นำเสนอสรุปการอ่านจากการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง</p>

3. ทักษะทางปัญญา

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
<p>3.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ</p> <p>3.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ</p> <p>3.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>- การมอบหมายงานให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ</p> <p>- อภิปรายกลุ่ม</p>	<p>- สอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการคิดวิเคราะห์</p>

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
<p>4.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>4.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน</p> <p>4.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม</p> <p>4.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม</p> <p>4.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม</p> <p>4.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>- มอบหมายงานรายกลุ่ม และรายบุคคล การนำตัวอย่างการใช้งานที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา</p> <p>- การนำเสนอรายงาน</p>	<p>- ประเมินตนเอง และเพื่อน ด้วยแบบฟอร์มที่กำหนด</p>

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
<p>5.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์</p> <p>5.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์</p> <p>5.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม</p> <p>5.4 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม</p>	<p>- มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก website สื่อการสอน e-learning และทำรายงานโดยเน้นการนำตัวเลข หรือมีสถิติอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ</p> <p>- นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม</p>	<p>- การจัดทำรายงาน และนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี</p> <p>- การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย</p>

ค่านิยม 12 ประการ

1. มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
2. ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน
3. กตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์
4. ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรง และทางอ้อม
5. รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทย
6. มีศีลธรรม รักษาความสัตย์
7. เข้าใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตย
8. มีระเบียบ วินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพผู้ใหญ่
9. มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ
10. รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
11. มีความเข้มแข็งทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ
12. คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	ความสอดคล้อง	
				มาตรฐานผล การเรียนรู้ (TOF)	ค่านิยม 12 ประการ (ระบุข้อที่ สอดคล้อง)
1	<p><u>บทที่ 1</u> แนะนำประเด็นทางจริยธรรม กฎหมาย และสังคมในวิชาชีพ คอมพิวเตอร์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เกริ่นนำเรื่องจริยธรรม กฎหมาย และสังคม 2. ลักษณะและธรรมชาติของ คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง 3. พัฒนาการใหม่ๆและผลกระทบ 	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. แจกแนวการจัดการเรียนรู้ พร้อมอธิบาย 2. บรรยายและยกตัวอย่าง ประกอบในเรื่องประเด็นเบื้องต้น ทางจริยธรรม กฎหมาย และ สังคมในวิชาชีพคอมพิวเตอร์ 3. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่ กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ ได้มาซึ่งคำตอบ 	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12
2-3	<p><u>บทที่ 2</u> ความเป็นส่วนตัว</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายของความเป็นส่วนตัว และความเป็นส่วนตัวในยุค คอมพิวเตอร์ 2. การรวบรวมและใช้ประโยชน์ข้อมูล ส่วนตัว 3. การดักข้อมูลข่าวสารจากการ ติดต่อสื่อสารแบบต่างๆ 4. ประเด็นปัญหาเรื่องความเป็น ส่วนตัว 5. แนวทางการป้องกันข้อมูลส่วน บุคคลและความเป็นส่วนตัว 6. ตัวอย่างกฎหมายเกี่ยวกับความเป็น ส่วนตัวในประเทศไทยและสหภาพยุโรป 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยาย พร้อมยกตัวอย่าง ประกอบ ในเรื่องความเป็น ส่วนตัว การดักข้อมูล การ ป้องกันข้อมูลในยุคคอมพิวเตอร์ รวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง 2. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่ กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ ได้มาซึ่งคำตอบ 	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12
4-5	<p><u>บทที่ 3</u> เสรีภาพในการแสดงออกในยุค อินเทอร์เน็ต</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สิทธิเสรีภาพในการแสดงออก 2. รูปแบบสื่อและการเปลี่ยนแปลงใน ยุคอินเทอร์เน็ต 	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. บรรยาย พร้อมยกตัวอย่าง ประกอบ ในเรื่องเสรีภาพในการ แสดงออก การออกความคิดเห็น ในประเด็นอ่อนไหว การปกปิด ตัวตน รูปแบบสื่อ ในยุค 	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12

	<p>3. การควบคุมการเผยแพร่ข้อมูลและการแสดงออกซึ่งความคิดเห็น</p> <p>4. ประเด็นอ่อนไหวต่างๆในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร</p> <p>5. การตรวจสอบข้อมูลข่าวสารในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั่วโลก</p> <p>6. การปกป้องตัวตนของผู้เผยแพร่ข้อมูล</p> <p>7. การคุ้มครองนวัตกรรมและเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร</p> <p>8. กฎหมายระหว่างประเทศที่รับรองเสรีภาพในการแสดงออก</p> <p>9. ตัวอย่างกฎหมายเกี่ยวกับเสรีภาพในการแสดงออกในประเทศไทย</p>		<p>อินเทอร์เน็ต รวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ</p>		
6-7	<p><u>บทที่ 4</u> ทฤษฎีสินทางปัญญา</p> <p>1. ความหมาย ความแตกต่าง และความคุ้มครองตามกฎหมาย ของทฤษฎีสินทางปัญญา</p> <p>2. พัฒนาการใหม่ทำลายกฎหมายทฤษฎีสินทางปัญญา</p> <p>3. ตัวอย่างการละเมิดทฤษฎีสินทางปัญญา</p> <p>4. แนวทางการแก้ปัญหาการล่วงละเมิดทฤษฎีสินทางปัญญา</p> <p>5. ก๊อปปี้เลฟต์</p> <p>6. ประเด็นสำหรับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์</p> <p>7. กฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสินทางปัญญาในหน่วยงานราชการ</p> <p>8. กฎหมายทฤษฎีสินทางปัญญา</p>	4	<p>1. บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในเรื่องทฤษฎีสินทางปัญญา การละเมิด แนวทางการแก้ปัญหา ก๊อปปี้เลฟต์ กฎเกณฑ์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ</p>	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12
8	สอบกลางภาคเรียน			1,2,3,5	2,4,6,8,9,11
9	<p><u>บทที่ 5</u> อันตรายและความเสี่ยงในการใช้งานคอมพิวเตอร์</p> <p>1. การใช้งานคอมพิวเตอร์กับสุขภาพผู้ใช้</p> <p>2. ข้อผิดพลาด ระบบล้มเหลว วิกฤติ และกรณีตัวอย่าง</p> <p>3. ความปลอดภัยในการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์</p> <p>4. กฎหมาย ระเบียบข้อบังคับ และการตลาด</p>	2	<p>1. บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในเรื่องของอันตราย ความเสี่ยง ความปลอดภัยในการใช้งานคอมพิวเตอร์ กฎหมาย และตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ</p>	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12

	5. ตัวอย่างกฎหมายเกี่ยวกับความเสี่ยงและความปลอดภัยในเทคโนโลยีและผลิตภัณฑ์				
10 -11	<u>บทที่ 6</u> อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ 1. บทนำอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ 2. แฮ็คเกอร์และการแฮ็คแบบต่างๆ 3. ความปลอดภัย 4. อาชญากรรมคอมพิวเตอร์รูปแบบต่างๆ 5. กฎหมายและการบังคับใช้ 6. แนวทางการป้องกันอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ 7. ตัวอย่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์	4	1. บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในเรื่องอาชญากรรม การป้องกัน ความปลอดภัยและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง 2. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12
12	<u>บทที่ 7</u> คอมพิวเตอร์กับงาน 1.ผลกระทบของคอมพิวเตอร์ที่มีต่องานในรูปแบบต่างๆ 2. อาชญากรรมที่กระทำโดยพนักงาน 3. การตรวจสอบพนักงาน 4. ตัวอย่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน	2	1. บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในเรื่องคอมพิวเตอร์กับงาน พนักงานกับอาชญากรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง 2. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12
13	<u>บทที่ 8</u> คอมพิวเตอร์กับสังคม 1. ทักษะในการคิด เขียน ตัดสินใจ และประเด็นทางสังคม 2. การแบ่งแยกชนชั้นของสังคมโดยคอมพิวเตอร์ 3. ผลกระทบของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 4. การตัดสินใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี	2	1. บรรยาย พร้อมยกตัวอย่างประกอบ ในเรื่องคอมพิวเตอร์กับสังคม ผลกระทบ และการแบ่งแยกชนชั้นของสังคมโดยคอมพิวเตอร์ 2. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12
14	<u>บทที่ 9</u> จรรยาบรรณและความรับผิดชอบ	2	1. บรรยาย พร้อมยกตัวอย่าง	1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,12

	1. จรรยาบรรณวิชาชีพคอมพิวเตอร์ 2. ประเด็นและปัจจัยในสาขาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ 3. แนวปฏิบัติทางจริยธรรมสำหรับผู้ประกอบวิชาชีพคอมพิวเตอร์ 4. แนวทางการพิจารณาสถานการณ์ต่างๆ และกรณีตัวอย่าง 5. จริยธรรมกับศักยภาพของความเป็นมนุษย์ 6. ตัวอย่างจรรยาบรรณ		ประกอบ ในเรื่องจรรยาบรรณ จริยธรรม และความรับผิดชอบในสาขาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ 2. นักศึกษาทำแบบฝึกหัดที่กำหนด โดยการค้นคว้า สืบค้น และวิเคราะห์ หรือสรุปเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ		
15-16	- รายงานกลุ่ม(กรณีศึกษา)	4		1,2,3,4,5	2,4,6,8,9,11,12
17	สอบปลายภาคเรียน			1,2,3,5	2,4,6,8,9,11

หมายเหตุ ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับ “ค่านิยมหลัก 12 ประการ” ทุกสัปดาห์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้ (สอดคล้องกับ Curriculum Mapping ของ มคอ.2)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน (รวม 100%)
1.1,1.2,1.4,1.5	<u>การเข้าชั้นเรียน</u> - การขาดเรียน ได้ไม่เกิน 3 ครั้ง <i>หากมากกว่านั้น ถือว่าสอบตก ยกเว้นกรณีมีใบรับรองแพทย์หรือจดหมายรับรอง จะถือว่าไม่เป็นการขาดเรียน</i> <u>ความประพฤติ</u> - การแต่งกาย - การพูดจาไม่สุภาพ - ความประพฤติอื่นๆ เช่น การสูบบุหรี่	ทุกสัปดาห์	15%
1.1,1.2,1.6,1.7,2.6,2.8,3.2,3.3,4.3,4.6,5.1,5.3,5.4	แบบฝึกหัดในชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์	10%
1.1,1.2,1.3,1.4,1.6,1.7,2.6,2.8,3.2,3.3,4.3,4.4,	รายงานกลุ่ม ค้นคว้า การนำเสนอรายงาน	สัปดาห์ที่ 15-16	20%

4.6,5.1,5.3,5.4			
1.1,1.2,2.1,2.6,4.3,4.6	การสอบกลางภาคและปลายภาค	สัปดาห์ที่ 8,17	55%

หมายเหตุ ให้ระบุรายละเอียดของการประเมิน โดยไม่จำเป็นต้องประเมินทุกสัปดาห์

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

พิชญา ตันทัตย์ ,ผศ. ดร. ประเด็นทางจริยธรรม กฎหมาย และสังคมของวิชาชีพคอมพิวเตอร์.

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. 2556

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

แก้วใจ อาภรณ์พิศาล เอกสารประกอบการสอนรายวิชา กฎหมายและจริยธรรมสำหรับคอมพิวเตอร์.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายและจริยธรรม

- <http://wiki.nectec.or.th/nectecpedia/index.php/LAWS>
- <http://www.lawyerthai.com/articles/it/index.php>
- <http://www.acis.co.th/>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านกลุ่มในเฟซบุ๊ก ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน
- ผลการสอบต่างๆ
- การนำเสนอและการทำรายงาน และเพิ่มสัมมนา
- การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

- การทวนสอบประเมินผลการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากสอนครบตามแนวการจัดการเรียนรู้แล้ว นำบันทึกหลังการสอนในแต่ละสัปดาห์ที่ได้จากการสังเกต มารวบรวมสมองระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และอาจารย์ในโปรแกรม ตลอดจนหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้มากยิ่งขึ้น

หมวดอื่นๆ

1. การบูรณาการกระบวนการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์กับกระบวนการจัดการเรียนการสอน

ไม่มี

2. การบูรณาการงานบริการวิชาการแก่สังคมกับกระบวนการเรียนการสอน

ไม่มี