



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา กฎหมายและจริยธรรมทางวิชาชีพคอมพิวเตอร์  
รหัสวิชา 4122109

ภาคเรียนที่ 1/2560

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต/ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์  
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## สารบัญ

หน้า

หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

4122109 กฎหมายและจริยธรรมทางวิชาชีพคอมพิวเตอร์  
Computer Law and Ethics

#### 2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5)

#### 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 3.1 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- 3.2 ประเภทของรายวิชา วิชาเฉพาะด้าน

#### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

##### 4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์วิจนา ขาวฟ้า

##### 4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน

อาจารย์วิจนา ขาวฟ้า ตอนเรียน A1

#### 5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 2

#### 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

#### 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

24 มิถุนายน 2560

### หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

## 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องพระราชบัญญัติ พระราชกำหนด กฎกระทรวง ระเบียบ/คำสั่งที่สำคัญและเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 1.2 สามารถนำความรู้ด้านจรรยาบรรณวิชาชีพคอมพิวเตอร์ไปใช้ประกอบอาชีพ
- 1.3 ให้คำแนะนำพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ แก่ผู้ใช้งานได้

## 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้สอดคล้องกับสาระสำคัญในกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.๒๕๕๔

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษากฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ การแลกเปลี่ยนและการพาณิชย์ การใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่ผิด ความเป็นส่วนตัว ความเสี่ยงในระบบคอมพิวเตอร์ ทรัพย์สินทางปัญญา ผลกระทบที่เกิดจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
60 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา	60 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา	10 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา	60 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านกลุ่มของรายวิชาใน Social Media
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

## 1. คุณธรรม จริยธรรม

### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบข้อบังคับขององค์กร และสังคม
- 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและแก้ไขข้อขัดแย้งที่  
เกิดขึ้นได้
- 1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพกฎระเบียบข้อบังคับ
- 1.1.5 รู้จักรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมด้วยจิตสาธารณะ
- 1.1.6 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

### 1.2 วิธีการสอน

1.2.1 ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี ปลูกฝังให้นักศึกษามีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น และสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา

1.2.2 ปลูกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย เน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

1.2.3 จัดกิจกรรมให้นักศึกษาทำงานกลุ่ม เพื่อฝึกให้รู้หน้าที่และบทบาทของการเป็นผู้นำ และการเป็นสมาชิกของกลุ่ม

1.2.4 จัดกิจกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามทบทวนเชิงวิเคราะห์โดยใช้ความรู้ที่ได้เรียนแล้ว

1.2.5 ส่งเสริมให้นักศึกษารู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา และผลของการใช้งานซอฟต์แวร์ที่ผิดกฎหมายที่มีต่อองค์กรและสังคม

1.2.6 จัดกิจกรรมส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ โดยเน้นย้ำไม่ให้คัดลอกผลงานของผู้อื่นและอ้างอิงแหล่งที่มาทุกครั้ง

### 1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาด้าน คุณธรรมจริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต มีน้ำใจ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ทั้งในและนอกห้องเรียน

1.3.2 ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม การแต่งกายที่ถูกต้องตามระเบียบของมหาวิทยาลัย ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อตกลงในห้องเรียน

1.3.3 สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักศึกษา

1.3.4 สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในด้านการเคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพกฎระเบียบข้อบังคับ ในระหว่างการทำงานกลุ่ม และในการอภิปราย แสดงความคิดเห็นในห้องเรียน

1.3.5 ประเมินจากการกระทำทุจริตในการสอบ รวมทั้งการลอกผลงานหรือการบ้านของผู้อื่น

1.3.6 ประเมินจากผลงานที่ได้มอบหมายให้ทำว่ามีการคัดลอกผลงานและมีการอ้างอิงผลงานของผู้อื่นหรือไม่

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

● 2.1.1 มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบายได้ถึงหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาในสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

○ 2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา วิเคราะห์ความเสี่ยง และวางแผนในการจัดการโครงการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

○ 2.1.3 สามารถบริหารจัดการให้โครงการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสำเร็จลุล่วงได้ตามเป้าหมาย

○ 2.1.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ วิวัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้

○ 2.1.5 มีประสบการณ์ในบริหารโครงการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

○ 2.1.6 สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำโครงการรายวิชาที่สอดคล้องกับระบบการทำงานของหน่วยงานต่างๆในภาคธุรกิจและตามมาตรฐานสากล

● 2.1.7 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

### 2.2 วิธีการสอน

2.2.1 ใช้การเรียนการสอนในรูปแบบที่หลากหลาย เน้นหลักการทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของรายวิชา บรรยายหัวข้อรายละเอียดต่าง ๆ โดยใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และให้นักศึกษาตอบคำถามทบทวนเชิงวิเคราะห์โดยใช้ความรู้ที่ได้เรียนแล้ว

2.2.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการนำทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาไปประยุกต์ใช้งานจริง

2.2.4 เน้นการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมอบหมายงานให้นักศึกษาทำกรณีศึกษาโดยเลือกตัวอย่างที่นักศึกษาสนใจ

2.2.5 มอบหมายงานในรูปแบบของโครงการที่บูรณาการความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ร่วมด้วย

### 2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 สอบปฏิบัติ สอบกลางภาค สอบปลายภาค ความถูกต้องในการตอบคำถามทบทวน

2.3.2 ประเมินผลจากการมีส่วนร่วมในการอภิปราย ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น และตอบคำถามเกี่ยวกับงานที่ได้รับมอบหมาย

2.3.3 ประเมินผลจากโครงการของแต่ละกลุ่ม ซึ่งผู้สอนวิเคราะห์ผลงานจากงานกลุ่มของนักศึกษาที่ใช้เป็นกรณีศึกษา

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

● 3.1.1 สามารถวิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์อย่างมีวิจารณญาณ และสรุปประเด็นปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

● 3.1.2 สืบค้นข้อมูล ความรู้ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และประเมินคุณภาพสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

○ 3.1.3 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

### 3.2 วิธีการสอน

3.2.1 มอบหมายงานหรือกรณีศึกษาที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Problem Base

3.2.2 มอบหมายงานที่ส่งเสริมการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

### 3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 สอบปฏิบัติ สอบกลางภาค สอบปลายภาค

3.3.2 ประเมินผลจากงานค้นคว้าที่ได้รับมอบหมาย

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○ 4.1.1 สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

● 4.1.2 ให้ความร่วมมือที่ดีและช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีม

● 4.1.3 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

● 4.1.4 มีการพัฒนาตนเองและเรียนรู้วัฒนธรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง

### 4.2 วิธีการสอน

4.2.1 จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา

4.2.2 มอบหมายงาน แบบฝึกหัด โครงงาน และตั้งกติกาเรื่องการหักคะแนนถ้าส่งงานไม่ตรงเวลา

4.2.3 มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจาก website หรืออ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา

### 4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 ผลงานกลุ่มที่นำเสนอ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

4.3.2 ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมาย และการส่งงานตรงเวลา

4.3.3 รายงานการศึกษาด้วยตนเอง

## 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

○ 5.1.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี

● 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

● 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

○ 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารอย่างเหมาะสม

### 5.2 วิธีการสอน

5.2.1 ส่งเสริมให้มีการตัดสินใจในการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศทาง

5.2.2 มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและร่วมอภิปรายหน้าชั้นเรียน

### 5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินผลจากความสามารถในการนำเสนองาน และการเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนองานที่ได้รับมอบหมายอย่างเหมาะสม

5.3.2 ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมาย

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายละเอียดวิชา แนะนำแหล่งข้อมูลที่ควร ต้องค้นคว้าเพิ่มเติม วิธีการเรียนและการวัดผล กิจกรรมที่พึงทำตาม ขอบเขตของเนื้อหาวิชา ร่วมปรึกษากับผู้เรียนเพื่อ กำหนดกิจกรรมที่พึง ประสงค์จะทำ	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. เช็กเวลาเข้าเรียนและ การแต่งกาย 2. ผู้สอนบรรยาย พร้อมทั้งให้ นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามในประเด็น ที่สนใจ  <b>สื่อที่ใช้</b> - PowerPoint - เอกสารประกอบการสอน - แบบฝึกหัด	อ.วิจนา ขาวฟ้า



สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
2-3	พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ นิยามที่ใช้ในพระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ สาระเนื้อหาในพระราช บัญญัติ หมวดลิขสิทธิ์	6	<u>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</u> 1. เช็ควเวลาเข้าเรียนและ การแต่งกาย 2. ผู้สอนบรรยาย พร้อมทั้งให้ นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 3. อภิปรายพระราชบัญญัติ ร่วมกัน 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามในประเด็น ที่สนใจ <u>สื่อที่ใช้</u> - PowerPoint - เอกสารประกอบการสอน - ประเด็นคำถามเพื่อการเรียน การสอน แบบ Problem Base - Internet เพื่อค้นคว้าหาข้อมูล - แบบฝึกหัด	อ.วัจนา ขาวฟ้า
4-5	พระราชบัญญัติว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	6	<u>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</u> 1. เช็ควเวลาเข้าเรียนและ การแต่งกาย 2. ผู้สอนบรรยาย พร้อมทั้งให้ นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปรายและซักถามในประเด็น ที่สนใจ <u>สื่อที่ใช้</u> - PowerPoint - เอกสารประกอบการสอน - Internet เพื่อค้นคว้าหาข้อมูล	อ.วัจนา ขาวฟ้า
6	พรบ.ว่าด้วยธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์	3	<u>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</u> 1. เช็ควเวลาเข้าเรียนและ การแต่งกาย 2. ผู้สอนบรรยาย พร้อมทั้งให้	อ.วัจนา ขาวฟ้า

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>3. ให้นักศึกษาอภิปรายร่วมกันทั้งห้อง</p> <p>4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ</p> <p><b>สื่อที่ใช้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PowerPoint</li> <li>- เอกสารประกอบการสอน</li> <li>- Internet เพื่อค้นคว้าหา</li> </ul>	
7	สอบกลางภาค			
8	กิจกรรมที่ 1	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. เช็กเวลาเข้าเรียนและการแต่งกาย</p> <p>2. ทำกิจกรรมที่ 1 ในห้องเรียน</p> <p><b>สื่อที่ใช้</b></p> <p>ใบรายงานกิจกรรม</p>	
9-10	พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	6	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. เช็กเวลาเข้าเรียนและการแต่งกาย</p> <p>2. ผู้สอนบรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง</p> <p>3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ</p> <p><b>สื่อที่ใช้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PowerPoint</li> <li>- เอกสารประกอบการสอน</li> </ul>	อ.วัจนา ขาวฟ้า
11	กิจกรรมที่ 2	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. เช็กเวลาเข้าเรียนและการแต่งกาย</p> <p>2. ทำกิจกรรมที่ 2 ในห้องเรียน</p>	อ.วัจนา ขาวฟ้า

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<u>สื่อที่ใช้</u> ใบรายงานกิจกรรม	
12	จริยธรรม และจรรยาบรรณ	6	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. เช้าเวลาเข้าเรียนและการแต่งกาย 2. ผู้สอนบรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 3. ให้ผู้เรียนฝึกทักษะและการคิดวิเคราะห์โดยการทำแบบฝึกหัด 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ <u>สื่อที่ใช้</u> - PowerPoint - เอกสารประกอบการสอน	อ.วัจนา ขาวฟ้า
13	กิจกรรมที่ 3	3	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. เช้าเวลาเข้าเรียนและการแต่งกาย 2. ทำกิจกรรมที่ 3 ในห้องเรียน <u>สื่อที่ใช้</u> ใบรายงานกิจกรรม	อ.วัจนา ขาวฟ้า
14	จริยธรรมกับเทคโนโลยีสารสนเทศคอมพิวเตอร์ จรรยาบรรณของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จริยธรรมการใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ภัยจากเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อเด็ก	3	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. เช้าเวลาเข้าเรียนและการแต่งกาย 2. ผู้สอนบรรยาย พร้อมทั้งให้นักศึกษาดูตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง 3. ให้ผู้เรียนฝึกการคิดวิเคราะห์โดยการทำแบบฝึกหัด 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายและซักถามในประเด็นที่สนใจ <u>สื่อที่ใช้</u> - PowerPoint	อ.วัจนา ขาวฟ้า

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			- เอกสารประกอบการสอน	
15	สรุปและอภิปรายกิจกรรมที่ 1-3	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. สรุปและอภิปรายกิจกรรมทั้ง 3 ร่วมกัน <b>สื่อที่ใช้</b> - รายงานการทำกิจกรรม	อ.วัจนา ขาวฟ้า
16	สอบปลายภาค			

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ที่ ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
1.1.1-1.1.2	- การเข้าชั้นเรียน - การแต่งกาย	ตลอดภาค การศึกษา	10%	ทวนสอบจากการ เข้าชั้นเรียน
2.1.4, 4.1.3-4.1.4 5.1.1	- การส่งงานตามที่ มอบหมาย และ แบบฝึกหัด	ตลอดภาค การศึกษา	10%	ทวนสอบจากการ ส่งงานตรงตามเวลา ที่กำหนด
2.1.1-2.1.3 , 3.1.1	-สอบกลางภาค -สอบปลายภาค	8 16	30% 30%	ทวนสอบจาก คะแนนสอบ
1.1.3-1.1.4 ,1.1.6, 2.1.5,2.1.7, 3.1.1-3.1.3, 4.1.2-4.1.4, 5.1.3-5.1.4	-การทำกิจกรรมที่ 1-3	15	20%	ทวนสอบจากงานที่ มอบหมาย

## 3. การประเมินผลการศึกษา

เกณฑ์คะแนน	เกรด
90-100	A
85-89	B+

75-84	B
70-74	C+
60-69	C
55-59	D+
50-54	D
0-49	F
	W
	I

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. ตำราและเอกสารหลัก

วังนา ชาวฟ้า. 2560 .เอกสารประกอบการสอนวิชากฎหมายและจริยธรรมทางวิชาชีพคอมพิวเตอร์.  
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

#### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ไม่มี

#### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.google.co.th>

<http://www.lawyerthai.com/>

<http://www.peesirilaw.com/>

<http://www.ipthailand.go.th>

[http://ict.anamai.moph.go.th/Knowledge/Computer\\_Act.php](http://ict.anamai.moph.go.th/Knowledge/Computer_Act.php)

### หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

#### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การประเมินประสิทธิผลในรายวิชา โดยนักศึกษาประเมินการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินอาจารย์ ด้วยการทำแบบสอบถามประเมินผู้สอนของหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์
- รับฟังความคิดเห็นผ่าน e-mail

- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเมื่อเสร็จสิ้นภาคการศึกษา

## 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- นักศึกษาประเมินอาจารย์ผู้สอน โดยการทำแบบสอบถามประเมินผู้สอนของหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์
- คณะกรรมการประจำหลักสูตร ประเมินการสอนจากผลการเรียนของนักศึกษาผ่านกระบวนการทวนสอบผลการเรียน
- ประเมินจากผลการสอบของนักศึกษา

## 3. การปรับปรุงการสอน

- มอบหมายให้นักศึกษาไปศึกษาวิเคราะห์ระบบงานทางธุรกิจของระบบที่นักศึกษาสนใจ เพื่อใช้เป็นหัวข้อ

## 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- หลักสูตรมีคณะกรรมการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ทำหน้าที่ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ดังนี้
  - ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ และงานที่มอบหมาย
  - ทวนสอบจากการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด
  - สุ่มประเมินความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา
  - มีแบบประเมินเพื่อทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาประเมินตนเองเกี่ยวกับระดับความรู้ ความสามารถ ทักษะ พฤติกรรม ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชาที่กำหนดไว้ หลังจากเรียนวิชานี้แล้ว

## 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงลักษณะการเรียนการสอน ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ ได้แก่ การปรับปรุงสื่อการสอน และเนื้อหาใหม่ให้ทันสมัยอยู่เสมอ