

หลักสูตรอบรมระยะสั้น อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ (Internet and Online Community) 2566

1. ข้อมูลทั่วไป

- | | |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1.1 ชื่อหลักสูตร | อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ (Internet and Online Community) 2566 |
| 1.2 ดำเนินการโดย | ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ |
| 1.3 ผู้รับผิดชอบหลักสูตร | |
| ชื่อ-สกุล | ผศ.ดร.กำพล วรดิษฐ์ |
| เบอร์โทร | 089-691-1261 |
| อีเมล | kampol.w@cmu.ac.th |
| 1.4 จำนวนผู้เข้าร่วมอบรม | 50 คน (เปิดอบรมเมื่อมีจำนวนผู้ลงทะเบียนขั้นต่ำ 15 คน) |
| 1.5 กลุ่มเป้าหมาย | เหมาะกับผู้เรียนทุกกลุ่มที่มีความสนใจ ได้แก่ |
| | <input checked="" type="checkbox"/> ผู้เรียนก่อนปริญญา |
| | <input checked="" type="checkbox"/> ผู้ที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี |
| | <input checked="" type="checkbox"/> ผู้เรียนวัยทำงาน |
| | <input checked="" type="checkbox"/> ผู้เรียนสูงวัย |

2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

2.1 หลักการและเหตุผล

การใช้อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์เป็นหนึ่งในทักษะทางดิจิทัลที่สำคัญ ปัญหาที่พบบ่อย ๆ คือ การใช้งานไม่เป็น การสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่นในสังคมออนไลน์ การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ การสูญเสียข้อมูลหรือทรัพย์สิน และการทำผิดกฎหมายโดยไม่ได้ตั้งใจ วิชานี้จะให้ความรู้ที่ตอบโจทย์ปัญหาดังกล่าว ทั้งความสามารถในการใช้งานให้เป็น การเป็นประชากรที่ดีในสังคมออนไลน์ การใช้งานอย่างปลอดภัย และการใช้งานอย่างถูกกฎหมาย

2.2 วัตถุประสงค์

- 1) อธิบายการเลือกใช้เครื่องมือและบริการบนอินเทอร์เน็ต
- 2) อธิบายแนวคิดของธุรกิจและการลงทุนบนอินเทอร์เน็ต
- 3) อธิบายกฎหมายและความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต
- 4) อธิบายผลกระทบทางสังคมและจริยธรรมจากอินเทอร์เน็ต

2.3 โครงสร้างหรือเนื้อหาของหลักสูตร

หลักสูตรนี้มีจำนวนชั่วโมงการอบรม 45 ชั่วโมง แบ่งเป็น 10 หัวข้อการเรียนรู้ ดังนี้

เนื้อหาของกรอบเทียบกระบวนวิชา			
หัวข้อหลักสูตรอบรมฯ	รูปแบบการอบรม/จำนวนชั่วโมง	หัวข้อกระบวนวิชา 261111	รูปแบบการเรียนการสอน/จำนวนชั่วโมง
1. เทคโนโลยีบนอินเทอร์เน็ตและโลกออนไลน์	5	1. เทคโนโลยีบนอินเทอร์เน็ตและโลกออนไลน์	5
2. ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และส่วนประกอบสำคัญของคอมพิวเตอร์	5	2. ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และส่วนประกอบสำคัญของคอมพิวเตอร์	5
3. ส่วนประกอบสำคัญของสังคมออนไลน์ และการจัดระเบียบชีวิตดิจิทัล	5	3. ส่วนประกอบสำคัญของสังคมออนไลน์ และการจัดระเบียบชีวิตดิจิทัล	5
4. แอปพลิเคชันสังคมออนไลน์ และคลาวด์ฟิงดิง	5	4. แอปพลิเคชันสังคมออนไลน์ และคลาวด์ฟิงดิง	5
5. จริยธรรมบนโลกออนไลน์	4	5. จริยธรรมบนโลกออนไลน์	4
6. ธุรกิจบนอินเทอร์เน็ต	4	6. ธุรกิจบนอินเทอร์เน็ต	4
7. ความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์	4	7. ความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์	4
8. ประเด็นด้านกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์	4	8. ประเด็นด้านกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์	4
9. ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์	5	9. ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์	5
10. การลงทุนออนไลน์	4	10. การลงทุนออนไลน์	4
รวม	45 ชั่วโมง	รวม	45 ชั่วโมง

2.4 การประเมินผลตลอดหลักสูตร (Course Evaluation)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ได้แก่

- LO1 : สามารถอธิบายการเลือกใช้เครื่องมือและบริการบนอินเทอร์เน็ต ด้วยการบันทึกวิดีโอสั้นนำเสนอในหัวข้อเกี่ยวกับการเลือกใช้เครื่องมือหรือบริการบนอินเทอร์เน็ต พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และกล่าวอ้างอิงถึงเนื้อหาบรรยายที่เกี่ยวข้อง อภิโผลดวิดีโอที่บันทึกขึ้นระบบให้สำเร็จ แล้วส่งผู้สอนเป็นลิงก์ไปยังวิดีโอดังกล่าว
- LO2 : สามารถอธิบายแนวคิดของธุรกิจและการลงทุนบนอินเทอร์เน็ต ด้วยการสอบข้อเขียนอัตนัยตอบคำถามเกี่ยวกับแนวคิดของธุรกิจและการลงทุนบนอินเทอร์เน็ต พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และกล่าวอ้างอิงถึงเนื้อหาบรรยายที่เกี่ยวข้อง
- LO3 : สามารถอธิบายกฎหมายและความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต ด้วยการบันทึกวิดีโอสั้นนำเสนอในหัวข้อเกี่ยวกับประเด็นกฎหมายหรือความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต พร้อมยกตัวอย่าง

ประกอบ และกล่าวอ้างอิงถึงเนื้อหาบรรยายที่เกี่ยวข้อง อัปโหลดวิดีโอที่บันทึกขึ้นระบบให้สำเร็จ แล้วส่งผู้สอนเป็นลิงก์ไปยังวิดีโอดังกล่าว

LO4 : สามารถอธิบายผลกระทบทางสังคมและจริยธรรมจากอินเทอร์เน็ต ด้วยการสอบข้อเขียน อัตนัย ตอบคำถามเกี่ยวกับผลกระทบทางสังคมและจริยธรรมจากอินเทอร์เน็ต พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และกล่าวอ้างอิงถึงเนื้อหาบรรยายที่เกี่ยวข้อง

หัวข้อการเรียนรู้	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (LO)	วิธีการประเมินผล	สัดส่วนประเมิน
1. เทคโนโลยีบนอินเทอร์เน็ตและโลกออนไลน์ 2. ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และส่วนประกอบสำคัญของคอมพิวเตอร์ 3. ส่วนประกอบสำคัญของสังคมออนไลน์ และการจัดระเบียบชีวิตดิจิทัล 4. แอปพลิเคชันสังคมออนไลน์และคลาวด์ฟิงดิง	LO1 : สามารถอธิบายการเลือกใช้เครื่องมือและบริการบนอินเทอร์เน็ต	การนำเสนอบันทึกวิดีโอสั้น	20%
6. ธุรกิจบนอินเทอร์เน็ต 10. การลงทุนออนไลน์	LO2 : สามารถอธิบายแนวคิดของธุรกิจและการลงทุนบนอินเทอร์เน็ต	การทำแบบทดสอบอัตนัย	30%
8. ประเด็นด้านกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ 9. ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์	LO3 : สามารถอธิบายกฎหมายและความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต	การนำเสนอบันทึกวิดีโอสั้น	20%
5. จริยธรรมบนโลกออนไลน์ 7. ความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์	LO4 : สามารถอธิบายผลกระทบทางสังคมและจริยธรรมจากอินเทอร์เน็ต	การทำแบบทดสอบอัตนัย	30%

โดยผู้เรียนจะต้องได้คะแนนรวมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 และต้องเข้าชั้นเรียนโดยมีระยะเวลาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

พิจารณาการให้ลำดับชั้น A-F ตามเกณฑ์ ดังตาราง

ลำดับชั้น	ช่วงคะแนน	ลำดับชั้น	ช่วงคะแนน
A	80-100	C	60-64
B+	75-79	D+	55-59
B	70-74	D	50-54
C+	65-69	F	0-49

3. คำสำคัญสำหรับการสืบค้น (keyword) และคำอธิบายหลักสูตรอย่างย่อ (เพื่อใช้ในงานประชาสัมพันธ์และการตลาด)

3.1 คำสำคัญสำหรับการสืบค้น (keyword)

ทักษะดิจิทัล อินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์ เทคโนโลยี

3.2 คำอธิบายหลักสูตรอย่างย่อ

ทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นพื้นฐานที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนทุกสาขาวิชา ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงาน หลักสูตรนี้ให้ความรู้ ความเข้าใจ ในเทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสังคมออนไลน์ ให้ภูมิคุ้มกันต่อภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต ข้อมูลส่วนตัว เนื้อหาที่ไม่สร้างสรรค์บนอินเทอร์เน็ต และการกระทำผิดกฎหมาย ตลอดจนให้หลักการเบื้องต้นในธุรกิจออนไลน์และการลงทุน

4. ช่วงวัน-เวลาของการรับสมัคร

เปิดรับสมัคร วันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 08.30 น.

ปิดรับสมัคร วันที่ 30 มีนาคม 2566 เวลา 16.30 น.

5. ช่วงวัน-เวลาของการชำระค่าธรรมเนียมในการอบรม

ตั้งแต่วันที่ทำการสมัคร ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2566 เวลา 23.59 น.

6. ช่วงวัน-เวลาของการอบรม รูปแบบการอบรม และสถานที่ในการอบรม

ช่วงวันอบรม วันที่ 1 เมษายน - 11 มิถุนายน 2566

รูปแบบการอบรม คุวิดีโอแบบ on-demand ผ่านระบบ Canvas (mango.cmu.ac.th) ผู้เข้าเรียนสามารถจัดสรรเวลาเปิดดูวิดีโอได้เองในช่วงระยะเวลาที่กำหนด โดยกำหนดให้วิดีโอหัวข้อ 1-5 เสร็จสิ้นภายในวันที่ 30 เมษายน 2566 และวิดีโอหัวข้อ 6-10 เสร็จสิ้นภายในวันที่ 4 พฤษภาคม 2566 (ผู้ประสานงานหลักสูตรจะเพิ่มผู้เรียนเข้าระบบ Canvas เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงวิดีโอหัวข้อต่าง ๆ ได้ตามช่วงวัน-เวลาดังกล่าว)

การสอบประเมินผล การสอบเป็นข้อเขียนอัตนัย ผู้ประสานงานหลักสูตรโพสต์คำถามผ่าน Canvas ผู้เรียนจัดสรรเวลาสอบได้เองภายในระยะเวลา 1 สัปดาห์นับจากวันแจ้งคำถาม และส่งคำตอบได้ที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ อาคาร 30 ปี คณะวิศวกรรมศาสตร์ ชั้น 4 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หรือจัดส่งทางไปรษณีย์จ่าหน้าถึง คุณกัญญา วรดิษฐ์ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เลขที่ 239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200 โดยนับวันเวลาส่งงานตามวันเวลาที่ส่งไปรษณีย์ นอกจากนี้ หรือสามารถถ่ายรูปหรือสแกนคำตอบเป็นไฟล์ส่งผ่าน Canvas ได้เช่นกัน

กำหนดสอบกลางภาค ผู้ประสานงานหลักสูตรโพสต์คำถามผ่าน Canvas วันที่ 1 พฤษภาคม 2566 เวลา 8.30 น. ผู้เรียนต้องส่งคำตอบภายในวันที่ 8 พฤษภาคม 2566 เวลา 23.59 น.

กำหนดสอบปลายภาค ผู้ประสานงานหลักสูตรโพสต์คำถามผ่าน Canvas วันที่ 5 พฤษภาคม 2566 เวลา 8.30 น. ผู้เรียนต้องส่งคำตอบภายในวันที่ 12 มิถุนายน 2566 เวลา 23.59 น.

7. ช่วงวันของการส่งผลการอบรม / วันประกาศผลการศึกษา

ภายใน 15 วัน หลังจากที่ผู้เรียนเข้ารับการประเมิน

8. ประเภทของหลักสูตร

เป็นหลักสูตรเพื่อการเก็บสะสมหน่วยกิต ในกระบวนวิชา 261111 - อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ (Internet and Online Community) จำนวน 3 หน่วยกิต

9. ค่าธรรมเนียมในการอบรม 3,600 บาท/คน (ไม่รวมค่าบำรุงมหาวิทยาลัย 600 บาท)

10. แหล่งที่มาของงบประมาณการเปิดหลักสูตร

ดำเนินการจัดหลักสูตรโดยใช้งบประมาณจากค่าลงทะเบียนของผู้เรียน

11. ข้อมูลในการติดต่อสอบถาม

ชื่อ-สกุล นางสาวธัญมล วรรณละเอียด
เบอร์โทร 053 - 942095
อีเมล tunyamon.wa@cmu.ac.th

12. เงื่อนไขคุณสมบัติของผู้สมัคร

กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (หรือเทียบเท่า) สายวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ที่มีความสนใจด้านวิศวกรรมศาสตร์

13. เอกสารหลักฐานที่ใช้ประกอบการพิจารณาคัดเลือกผู้สมัคร

- สำหรับนักเรียน/นักศึกษา: สำเนากระเบียนแสดงผลการเรียน : ปพ.1 (Transcript) ที่แสดงผลการศึกษาถึงภาคการศึกษาล่าสุด (ข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน)
- สำหรับผู้สำเร็จการศึกษา: สำเนาหลักฐานใบรับรองคุณวุฒิการศึกษา

14. ส่วนลดค่าธรรมเนียมการอบรม/ค่าบำรุงมหาวิทยาลัย

ยกเว้นค่าบำรุงมหาวิทยาลัยสำหรับนักศึกษา ผู้ปฏิบัติงานในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หรือผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

15. หมวดหมู่การเรียนรู้

- วิทยาศาสตร์ / เทคโนโลยี / นวัตกรรม
- วิทยาศาสตร์สุขภาพ
- การวิจัย / วิชาการ / ศึกษาต่อ
- มนุษยศาสตร์ / สังคมศาสตร์
- การเงิน / การบัญชี / การตลาด / การลงทุน
- การงาน / การอาชีพ
- ภาษา / การพัฒนาตนเอง
- ดนตรี / ศิลปะ / กราฟิก / การถ่ายภาพ / งานอดิเรก
- เกษตรกรรม / ธรรมชาติ / สิ่งแวดล้อม
- ความรู้ทั่วไป