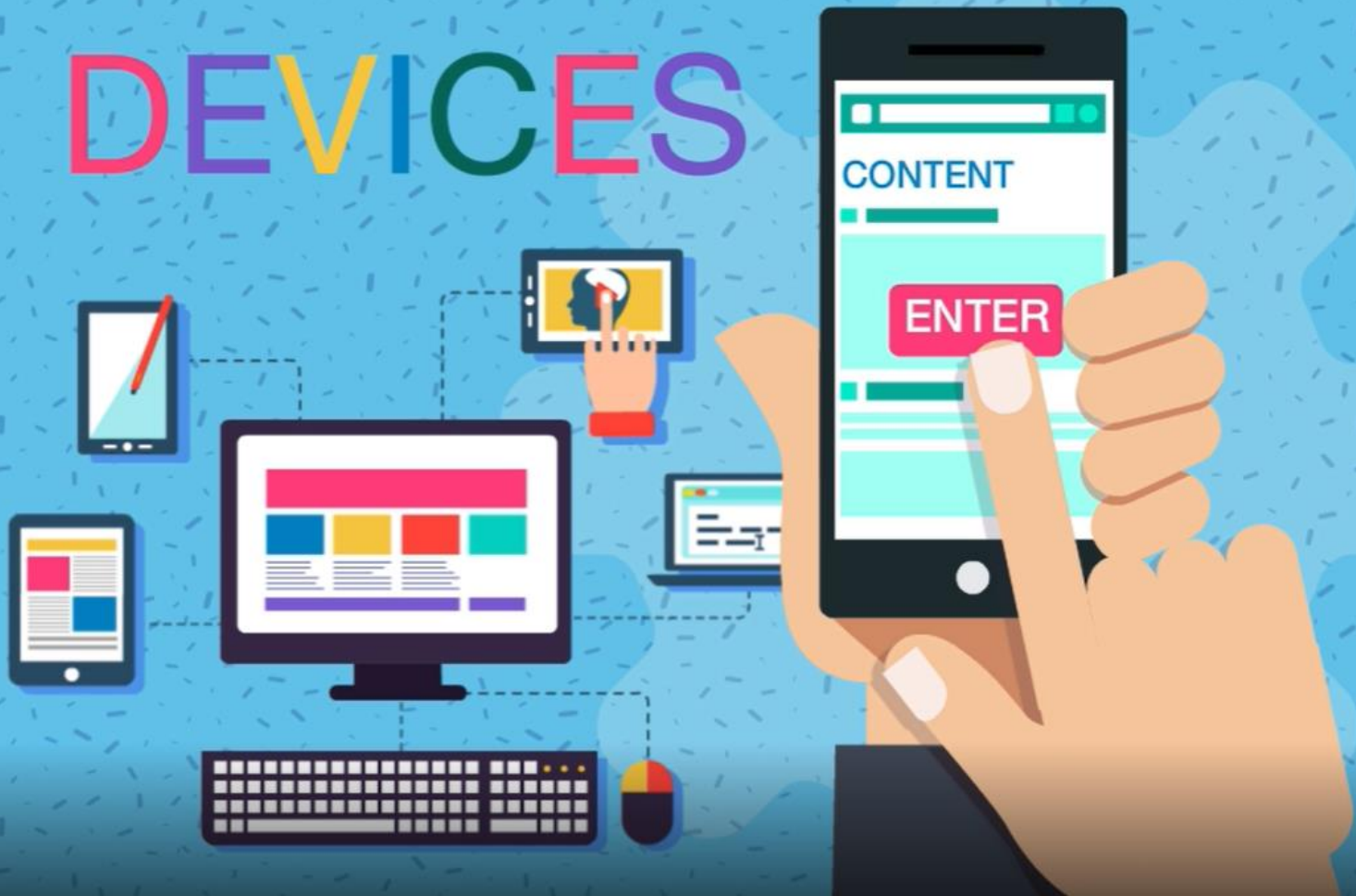


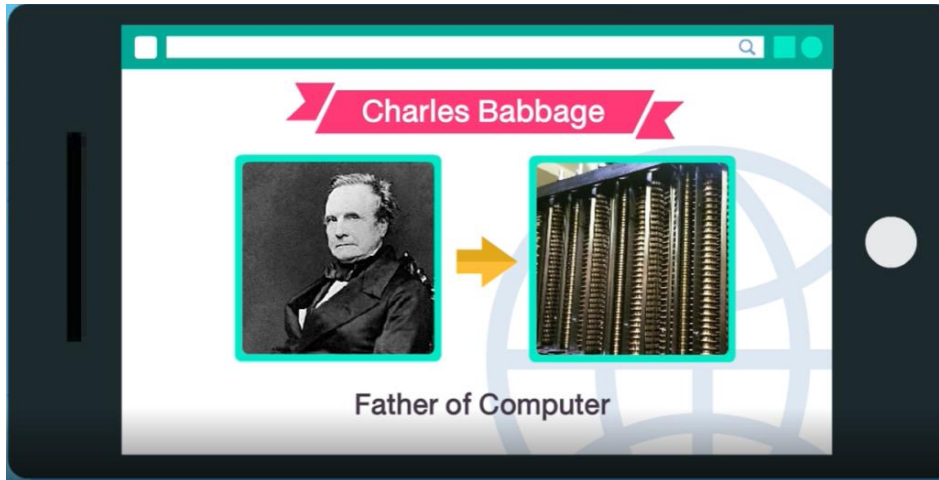
DIGITAL LITERACY

บทที่ 1 อุปกรณ์

DEVICES



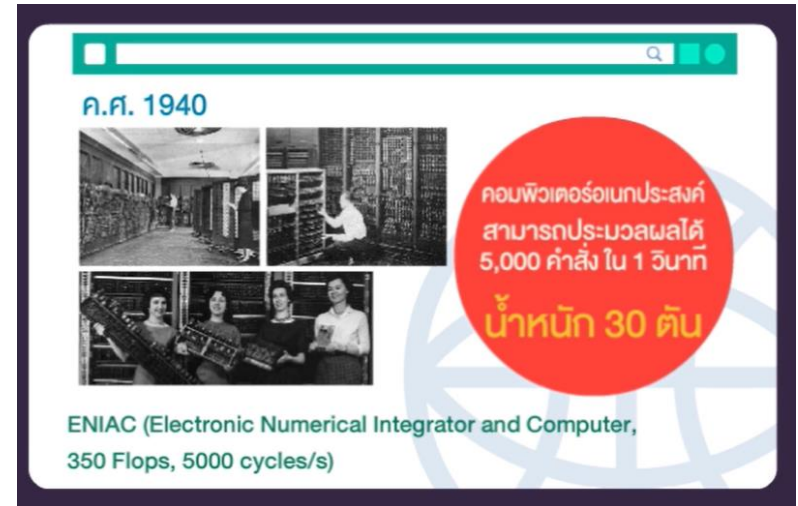
คอมพิวเตอร์ถือกำเนิดต้นศตวรรษที่ 19



A slide on a tablet background featuring a portrait of Charles Babbage on the left and a mechanical computer model on the right, connected by a yellow arrow. The text 'Charles Babbage' is in a pink banner above the portrait, and 'Father of Computer' is written below the model.

Charles Babbage

Father of Computer

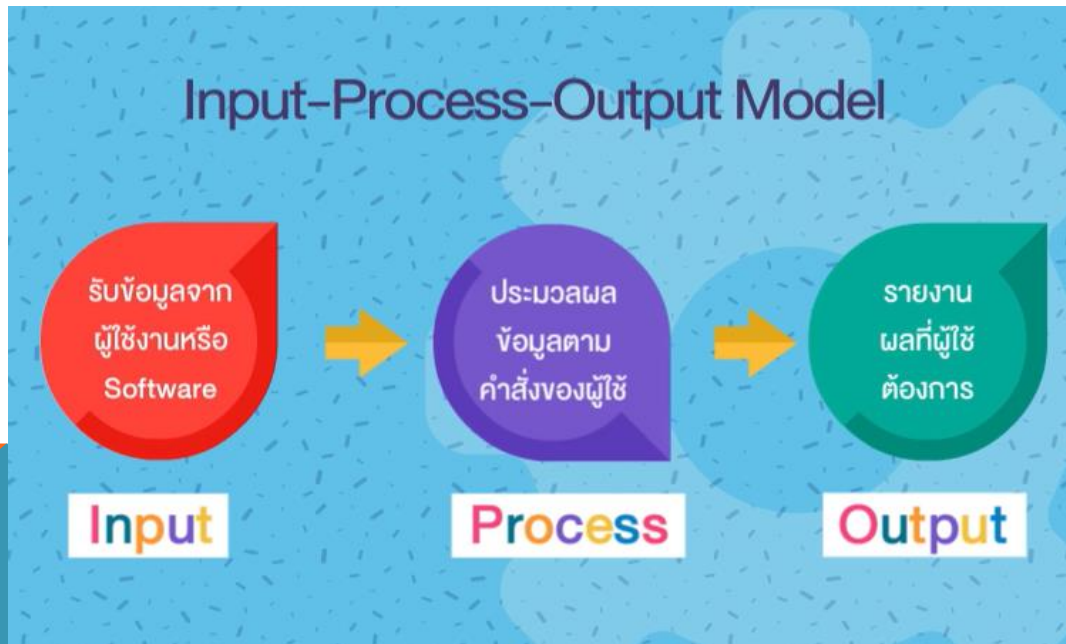


A slide on a tablet background with a search bar at the top. It features three black and white photos of the ENIAC computer. A large red circle on the right contains Thai text. Below the photos, the text 'ค.ศ. 1940' and 'ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer, 350 Flops, 5000 cycles/s)' is displayed.

ค.ศ. 1940

คอมพิวเตอร์เอกประสงค์
สามารถประมวลผลได้
5,000 คำสั่ง ใน 1 วินาที
น้ำหนัก 30 ตัน

ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer,
350 Flops, 5000 cycles/s)



Computer Components

CPU

(Central Processing Unit)

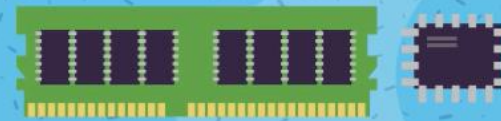


Clock Speed (รอบสัญญาณนาฬิกา)
คือ ความเร็วของการประมวลผลตามคำสั่งของผู้ใช้
CPU ที่มี Clock Speed สูงจะประมวลผลเร็ว

RAM

(Random Access Memory)

Cache



มีความจำมาก ทำงานกับชุดข้อมูลขนาดใหญ่
เช่น ภาพหรือวิดีโอได้เร็ว

Hard disk



- มีความจุมาก เก็บไฟล์ได้จำนวนมาก
- มีความเร็วสูง (เช่น Solid State Disk) ทำให้คอมพิวเตอร์เข้าถึงข้อมูลใน Hard disk ได้เร็ว

I/O

(Input and Output devices)



อุปกรณ์ต่อเชื่อมที่มีความเร็วสูง
การปฏิบัติงานร่วมกับคอมพิวเตอร์จะทำได้รวดเร็ว

Cloud Computing

- เครือข่าย (Network) ของคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการแบบออนไลน์ที่ผู้ใช้บริการไม่เห็นหรือไม่ทราบว่าเครื่องแม่ข่ายอยู่ที่ใด เช่น Dropbox, Gmail, iTunes, Youtube, Netflix, Lazada เป็นต้น
- ผู้ใช้บริการสามารถเข้าใช้งานจากคอมพิวเตอร์ของตนเอง โดยส่วน Backend ที่ให้บริการนั้นจะไม่ปรากฏ

Laptop

- คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลขนาดเล็กและพกพาได้
- อาจเรียกว่า Notebook

Desktop

ออกแบบเพื่อการใช้งานส่วนบุคคลและวางอยู่กับที่

Tablet

- ขนาดเล็กและมีน้ำหนักเบา
- หน้าจอสัมผัส
- คีย์บอร์ดเป็นแบบเสียบ

Server

- ทำหน้าที่ให้บริการอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างแก่เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือ Mobile App ที่เป็นลูกข่ายทางอินเทอร์เน็ต เช่น ระบบธนาคารออนไลน์ e-Commerce การเก็บข้อมูลในระบบ Cloud
- มีประสิทธิภาพในการประมวลผลสูงและสามารถทำงานสนองต่อผู้ใช้หลายคนพร้อมๆ กันได้ทันที
- มีราคาสูง มีความน่าเชื่อถือได้สูง และมีความปลอดภัยสูง
- ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้บริการได้จากอุปกรณ์ของตนเอง
- เครื่องแม่ข่ายอาจมีเครื่องเดียวหรือหลายเครื่อง หรือหมายถึงศูนย์ข้อมูลทั้งศูนย์ หรือแม่ข่ายระบบ Cloud

Classification of Computers

Operating Systems and Software



Software

Operating Systems

Hardware

CPU

RAM

I/O
Device Drivers



1. Software Concepts

- อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ทำงานตามที่ได้รับคำสั่ง
- โปรแกรมคือชุดคำสั่งที่ทำให้ได้งาน 1 อย่าง
- การรวมหลายโปรแกรมเพื่อให้สามารถสั่งงานได้หลากหลาย เรียกว่า ซอฟต์แวร์
- ซอฟต์แวร์แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ
 1. System Software
 2. Application Software
 3. Utility Software



2. System Software (ซอฟต์แวร์ระบบ)

- หน้าที่เชื่อมโยงระหว่างอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์กับผู้ใช้งาน
- แปลงคำสั่งของมนุษย์ให้เป็นคำสั่งที่อุปกรณ์รู้จัก
- System Software แบ่งเป็น 2 ชนิด
 1. Operating System (ระบบปฏิบัติการ)
 2. Device Drivers (โปรแกรมควบคุมอุปกรณ์)



3. Operating System (ระบบปฏิบัติการ)

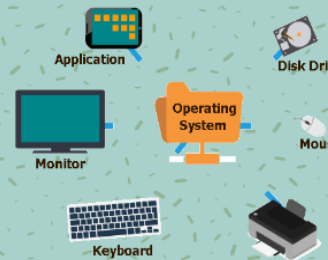
- คอมพิวเตอร์ใช้ภาษาเป็น String 0s และ 1s
- ภาษาระดับสูงมีกฎเกณฑ์ ไวยากรณ์เหมือนภาษาอังกฤษ เช่น C++, Java
- ภาษาระดับเครื่อง (Machine-level language) ใช้ String 0s และ 1s



- เป็นซอฟต์แวร์ที่สำคัญที่สุดในการทำให้คอมพิวเตอร์ทำงาน
- จัดการหน่วยความจำและหน่วยประมวลผลของคอมพิวเตอร์รวมทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ทั้งหมด
- ทำให้ผู้ใช้สื่อสารคอมพิวเตอร์ได้โดยเราไม่ต้องรู้จักภาษาคอมพิวเตอร์
- มีหน้าที่จัดการฟังก์ชันพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ ดังนี้
 1. เก็บข้อมูล (Storing Data) ลงในหน่วยความจำ (Memory)
 2. เรียกใช้ไฟล์ (Retrieving Files) ที่เก็บไว้ในอุปกรณ์เก็บข้อมูล (Storage Devices)
 3. ทำให้หลายแอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ในอุปกรณ์เดียว

หน้าที่ของ Operating System (ระบบปฏิบัติการ)

1. จัดสรรทรัพยากรพื้นฐานในการประมวลผล
2. ควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์และการใช้งานร่วมกันของหลาย Application Program
3. งานที่ OS รับผิดชอบ เช่น
 - จัดการ Processor Cores
 - จัดการหน่วยความจำ
 - จัดการอุปกรณ์ทั้ง input และ output
 - ดูแลความปลอดภัยของระบบ



หน้าที่ในการบริหารจัดการ

1. บริหารจัดการทรัพยากรของอุปกรณ์ (เช่น อุปกรณ์ Processor อุปกรณ์ความจำ และดิสก์) ให้สามารถใช้งานได้มากขึ้นด้วยการเปลี่ยนให้เป็นการใช้งานแบบ Virtual
 - OS ทำให้เครื่องที่มี 1 CPU ทำงานได้เหมือนมีหลาย CPU ด้วยรูปแบบ Virtual
 - OS ทำให้ cache และ RAM สามารถแชร์ใช้ได้กับหลาย Software Application และสามารถสร้าง Virtual Memory ขึ้นมา เช่น ทำให้ RAM ขนาด 4G ทำงานได้เป็น 8G
2. บริหารจัดการทรัพยากรด้วยการให้ CPUs, memory และ I/O แชร์ใช้กันได้
3. บริหารจัดการพื้นที่ใน Disk และไฟล์ต่างๆ ที่เก็บไว้ ให้อยู่ในลักษณะที่เชื่อถือได้และมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งจะให้ App นำออกไปใช้เขียนหรืออ่านต่อไปได้เสมอ

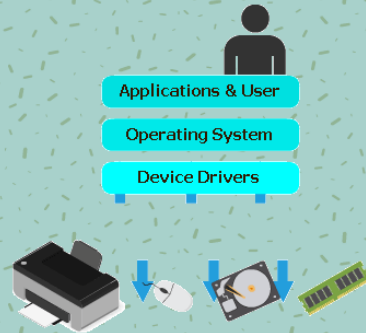
Operating System (ระบบปฏิบัติการ) ที่นิยม

- Operating System (ระบบปฏิบัติการ) สำหรับคอมพิวเตอร์ Desktop
 - Windows
 - MacOS
 - Linux
- Operating System (ระบบปฏิบัติการ) สำหรับโทรศัพท์มือถือ/แท็บเล็ต
 - Android
 - iOS



4. Device Drivers (โปรแกรมควบคุมอุปกรณ์)

- ควบคุมและติดตามการทำงานของอุปกรณ์เฉพาะอย่าง เช่น เครื่องพิมพ์ กล้องดิจิทัล เป็นพิมพ์ และ Thumb drive เป็นต้น
- โปรแกรมนี้จะเป็นตัวบอกให้ระบบปฏิบัติการทราบว่าจัดการกับอุปกรณ์นั้นๆ ได้อย่างไร



5. Application Software

- เป็นซอฟต์แวร์ที่ทำงานให้กับผู้ใช้งาน
- เป็นระบบที่ทำงาน on top ของระบบปฏิบัติการ
- ตัวอย่าง
 - โปรแกรม Word Processor
 - Chat/Messengers
 - Media Players
 - Web Browsers
 - Enterprise Resources Planning



6. Utility Software

- ช่วย System Software ให้ทำงานได้
- ตัวอย่าง
 - Antivirus
 - Disk Management Tools
 - File Management Tools
 - File Backup Tools



Ten Tips to Prevent Virus From Infecting Your Computer—and Your Livelihood

1. Install Anti-Virus/Malware Software



2. Keep Your Anti-Virus Software Up to Date



3. Run Regularly Scheduled Scans with Your Anti-Virus Software



4. Keep Your Operating System Current



5. Secure Your Network



6. Keep Your Personal Information Safe



Keep Your Personal Information Safe

- การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวต้องเข้าถึงได้ยาก
- หลีกเลี่ยงการใช้ชื่อจริงหรือหลักฐานที่แสดงตัวตนจริงเมื่อมีการสนทนาออนไลน์

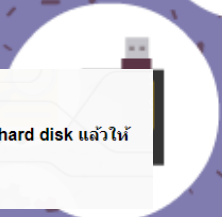
Secure Your Network

- คอมพิวเตอร์ไฟลงาน และอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ ล้วนแล้วแต่เชื่อมต่อกับ Wi-Fi อินเทอร์เน็ต จึงควรมี Password ที่คาดเดายาก
- ไม่ควร Broadcast ผ่าน Wi-Fi สาธารณะ

10. Use Multiple Strong Passwords



9. Back Up Your Files



Back Up Your Files

ควรเก็บไฟล์ลงในคอมพิวเตอร์ จากนั้นให้ Back up ลงใน External hard disk แล้วให้นำเก็บบน Cloud

8. Don't Use Open Wi-Fi



Think Before You Click

- ไม่ควรเข้า Website ที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์
- อย่าเปิดเอกสารแนบที่มากับ E-mail ที่ไม่รู้จักผู้ส่ง
- อย่าคลิกเข้าสู่ Link ที่มากับ E-mail ที่ไม่รู้จักผู้ส่ง
- ถ้าหากต้อง Download File จากอินเทอร์เน็ต, E-mail, FTP site หรือจากการแชร์ไฟล์ ควรต้องสแกนไฟล์เหล่านั้นเสียก่อน

7. Think Before You Click



ภูมิทัศน์ดิจิทัลของไทยในระยะเวลา 20 ปี

ระยะที่ 1

Digital Foundation
ประเทศไทยลงทุน และสร้าง
ฐานรากในการพัฒนา
เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

1 ปี 6 เดือน



ระยะที่ 3

Digital Thailand II:
Full Transformation
ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์
ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรม
ดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ

10 ปี



5 ปี
ระยะที่ 2

Digital Thailand I: Inclusion
ทุกภาคส่วนของประเทศไทย
มีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล
ตามแนวทางประชารัฐ



10 - 20 ปี
ระยะที่ 4

Global Digital Leadership
ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มประเทศ
ที่พัฒนาแล้วสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ
และคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน



Digital Government รัฐบาลดิจิทัล

แผนงาน

เป้าหมาย

● โปร่งใส เป็นหนึ่งเดียว

● ให้บริการสะดวก รวดเร็ว แม่นยำ

● จัดเก็บและบริหารฐานข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

● เข้าถึงข้อมูลได้สะดวก เหมาะสม ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน

● พัฒนาระบบบริการอัจฉริยะสำหรับประชาชน

● เปิดเผยข้อมูลภาครัฐและสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน

● เพิ่มประสิทธิภาพและธรรมาภิบาลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

● พัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อรองรับการบริการภาครัฐ

● มีบริการที่ตอบสนองความต้องการของประชาชน

● ส่งเสริมความโปร่งใสและการมีส่วนร่วมของประชาชน

● มีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดเก็บ และการบริหารฐานข้อมูลรองรับการเชื่อมโยงการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

กลไกการขับเคลื่อน

ภัยคุกคามทางดิจิทัล

● ยกกระดับคุณภาพงานบริการภาครัฐ

● ปรับกระบวนการ ลดขั้นตอนและกระบวนการของหน่วยราชการ เพิ่มความรวดเร็ว โปร่งใส

● บูรณาการข้อมูลและระบบงานภาครัฐ สนับสนุนมาตรการและนโยบายรัฐบาล

● ผลักดันกลุ่มกฎหมาย และจัดตั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

● สอดแนม แอบฟัง ดักจับข้อมูลการดัดแปลง

● เปลี่ยนแปลง แก๊ซ นำเข้า ดัดแปลง การก่อให้เกิดการปฏิเสธการให้บริการ

● ระดมส่งข้อมูลจำนวนมากหาศาลจนเครื่องหยุดการประมวลผลการไม่ยอมรับ

● การปลอมตัว ปฏิเสธการทำกิจกรรม

อุปสรรคในการขับเคลื่อนสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

ข้อจำกัดด้านปริมาณ

+ บุคลากร

+ กฎหมายที่ยังไม่นำ
ออกมาใช้บังคับ

ข้อจำกัดด้านคุณภาพ

+ ความรู้ความเข้าใจของผู้บริหารภาครัฐ


+ ความรู้ความเชี่ยวชาญของบุคลากรที่
รับผิดชอบโดยตรง

+ การบริหารงบประมาณจัดซื้อจัดจ้าง
ด้าน IT ที่มีประสิทธิภาพ



บทที่ 3 สังคมออนไลน์

Communication

Blogs	Social Network	Crowdfunding
 	<p>Blogs</p> <ul style="list-style-type: none"> • เว็บไซต์ที่มีพื้นที่ให้สร้างและเผยแพร่เนื้อหา • ผู้เข้าชมสามารถแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาได้ • ตัวอย่างของ Blogs คือ WordPress และ Blogger 	


Communication

Blogs	Social Network	Crowdfunding
	  	<p>Social Network</p> <ul style="list-style-type: none"> • Social Network ที่นิยมใช้กันมากคือ Facebook, Twitter และ LinkedIn • ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปัน (Share) ข้อมูลส่วนตัว ความคิดเห็นของตนเอง และสื่อต่างๆ เช่น ภาพ และวิดีโอ • สามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในเครือข่ายนั้นๆ ได้ เช่น การเพิ่มเพื่อน (Add Friend) ใน Facebook และการติดตาม (Follow) ใน Twitter


Communication

Blogs	Social Network	Crowdfunding
  		<p>Crowdfunding</p> <ul style="list-style-type: none"> • เป็นวิธีปฏิบัติเพื่อระดมเงินทุนทางออนไลน์ของบุคคลหรือธุรกิจ • บุคคลหรือธุรกิจจะนำเสนอข้อมูลโครงการหรือธุรกิจของตนในเว็บไซต์ที่เป็น Crowdfunding • ผู้สนใจลงทุนจะเข้าสู่ข้อมูลโครงการหรือธุรกิจในเว็บไซต์ที่เป็น Crowdfunding • ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Crowdfunding ได้แก่ Kickstarter, Zopa, Indiegogo

Collaboration

Wikipedia	Google docs	Dropbox
	<p>Wikipedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • เป็นเครื่องมือในการจัดทำสารานุกรม (Encyclopedia) ร่วมกันทางออนไลน์ • ผู้ร่วมจัดทำสารานุกรม สามารถสร้างและแก้ไขเนื้อหาได้ บนเว็บไซต์นี้ได้แบบออนไลน์ และเนื้อหาจะขึ้นบนเว็บไซต์ทันที • ผู้เข้าใช้งานเพื่อดูข้อมูลของสารานุกรม สามารถดูได้ทางออนไลน์ตลอดเวลา 	

Collaboration

Wikipedia	Google docs	Dropbox
	<p>Google docs</p> <ul style="list-style-type: none"> • เป็นเครื่องมือให้ผู้ใช้งานสร้างเอกสารแบบออนไลน์ • ใช้เขียน แก้ไข และทำงานร่วมกันหลายคนได้ • ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงเอกสารของตนได้ตลอดเวลา 	

Collaboration

Wikipedia	Google docs	Dropbox
		<p>Dropbox</p> <ul style="list-style-type: none"> • เป็นเครื่องมือช่วยบริหารจัดการไฟล์ของผู้ใช้ • สามารถ Upload และ Download ไฟล์ที่วางไว้ส่วนกลางได้ เพื่อให้ผู้ที่ต้องการใช้สามารถติดตามและเข้าถึงไฟล์ต่างๆ ได้ทุกที่ตลอดเวลา จากอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อได้ • สามารถใช้ไฟล์ร่วมกันได้



Quora & Yahoo Answers

- เป็นที่ยอมรับในเรื่องความเชื่อถือได้ของผู้ให้ข้อมูล หรือผู้ตอบคำถาม
- เป็นแหล่งข้อมูลความรู้ที่ดี เนื่องจากผู้ตอบคำถาม เป็นผู้เชี่ยวชาญและอยู่ในวงการที่เกี่ยวข้องต่างๆ อย่างแท้จริง



CNET & Amazon

- มุ่งเน้นข้อมูลและความคิดเห็นต่อสินค้าอุปโภคและบริโภค
- CNET มีรูปแบบคล้าย Blog แต่เน้นการให้ข้อมูลสินค้าและบริการ และมีพื้นที่ให้ผู้ใช้งานแสดงความคิดเห็น
- Amazon ให้ข้อมูลสินค้าและบริการ มี Forum ให้ถามตอบ พร้อมคำแนะนำ/วิจารณ์ และมีระบบ Rating เพื่อให้ผู้ใช้งานให้คะแนนสินค้าแต่ละชนิด



Brand Monitoring

- เป็นเครื่องมือในการติดตามสินค้ายี่ห้อต่างๆ
- เป็นแหล่งรวบรวม สรุปข้อมูล พร้อมแสดงความคิดเห็น ที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์และเว็บไซต์ต่างๆ
- จัดทำข้อมูลสถิติ บทวิเคราะห์ จากข้อมูล ที่มาจาก สื่อสังคมออนไลน์และเว็บไซต์ต่างๆ

ความน่าเชื่อถือ ของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Reliability of Social Media

1

ข้อมูลมาจากใคร 

2

หลักฐานมีหรือไม่ 

3

ข้อมูลมีอคติหรือไม่ 

ข้อมูลมาจากใคร

เนื้อหาที่น่าสนใจควรมาจากผู้เชี่ยวชาญหรือมีประสบการณ์ในเรื่องนั้นๆ หรือบางกรณีอาจมาจากผู้ที่พบเห็นเรื่องนั้นๆ มาด้วยตนเอง


หลักฐานมีหรือไม่

เพื่อให้เกิดความแน่ใจในข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ ควรตรวจสอบว่ามีการวิจัยจากสถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หรือมีแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือยืนยันในเรื่องนั้นหรือไม่



ข้อมูลมีอคติหรือไม่

ควรตรวจสอบและพิจารณาความคิดเห็นจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายในเรื่องเดียวกันนั้น ถ้าแสดงข้อมูลหรือความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันก็จะมีมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์

อัตลักษณ์ Identity	ตัวบ่งชี้ Identifier	Partial Identity	Profile	Persona
<p>Realistic Version</p> 	<p>Online Version</p> 	<p>อัตลักษณ์ออนไลน์ คือลักษณะเฉพาะที่แต่ละคนสร้างขึ้นมาเพื่อใช้กับเว็บไซต์ ซึ่งแต่ละเว็บไซต์ก็มีความต่างกัน ลักษณะเฉพาะที่สร้าง และนำมาใช้ก็จะต่างกันไปด้วย</p> <p>ดังนั้น แต่ละเว็บไซต์ก็จะรับรู้ มองภาพตามลักษณะเฉพาะ ที่แต่ละคนสร้างไว้ ซึ่งอัตลักษณ์ออนไลน์ที่สร้างขึ้น มักต่างไปจากตัวตนในโลกความเป็นจริง</p>		

การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์

อัตลักษณ์ Identity	ตัวบ่งชี้ Identifier	Partial Identity	Profile	Persona
<p>Realistic Version</p> 	<p>Online Version</p> 	<p>ตัวบ่งชี้ (Identifier) คือ สัญลักษณ์ที่ใช้เพื่ออ้างถึงชุดข้อมูลลักษณะเฉพาะ</p> <p><u>ตัวอย่าง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • e-Mail Address • Username • Account Number 		

การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์

อัตลักษณ์ Identity	ตัวบ่งชี้ Identifier	Partial Identity	Profile	Persona
<p>Realistic Version</p> 	<p>Online Version</p> 	<p>Partial Identity คือ เซ็ตย่อยของชุดข้อมูลลักษณะเฉพาะที่อธิบายตัวตนของคุณ</p> <p><u>ตัวอย่าง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • กลุ่มผู้ใช้งาน • ประวัติการซื้อสินค้า 		

การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์

อัตลักษณ์ Identity	ตัวบ่งชี้ Identifier	Partial Identity	Profile	Persona
<p>Realistic Version</p> 	<p>Online Version</p> 	<p>Profile คือ ข้อมูลบุคคล ลักษณะเฉพาะและกิจกรรมของบุคคลที่ผู้อื่นเป็นผู้เก็บรวบรวม</p> <p><u>ตัวอย่าง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ประวัติการค้นหาข้อมูล • รายชื่อเว็บไซต์ที่เคยเข้าชม 		

การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์

อัตลักษณ์ Identity	ตัวบ่งชี้ Identifier	Partial Identity	Profile	Persona
<p>Realistic Version</p> 	<p>Online Version</p> 	<p>Persona คือ Partial Identity ที่สร้างขึ้นมาเพื่ออธิบายลักษณะของบุคคลในสถานการณ์เฉพาะ</p> <p><u>ตัวอย่าง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Social Media Accounts • Online Blog 		

การบริหาร รอยเท้าดิจิทัล



เพื่อปกป้องชื่อเสียง

การบริหาร รอยเท้าดิจิทัล



เพื่อกำหนดว่าข้อมูล
จะถูกแชร์ให้ใครบ้าง

การบริหาร รอยเท้าดิจิทัล



เพื่อป้องกันการเกิดความเสียหาย
ทางการเงินและทรัพย์สิน


การบริหาร รอยเท้าดิจิทัล



เพื่อปกป้องอิสรภาพของตนเอง

Dos and Don'ts When Using Social Networks

สิ่งที่ควรและไม่ควรทำเมื่อใช้เครือข่ายสังคม

ให้ผู้เรียนนำ  ไปวางหน้าข้อที่ควรทำ และนำ  ไปวางหน้าข้อที่ไม่ควรทำ



ใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ ไม่เหมาะสม



ใช้ Password ที่ยากที่จะเดาได้



ระมัดระวังในการเพิ่มเพื่อน



Upload ภาพที่ไม่เหมาะสม



นำเสนอเรื่องตนเองทั้งหมดผ่านช่องทางออนไลน์



ทำความเข้าใจการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (Privacy Setting) ให้ดี



คิดก่อนกดคลิกทุกครั้ง



เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวจริง จนสามารถบอกได้ว่าคุณเป็นใคร



อนุญาตให้แอปพลิเคชันเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ทันที โดยไม่ต้องตรวจสอบหรืออ่านรายละเอียดก่อน



โพสต์ข้อความส่วนตัวบนสื่อออนไลน์

ถูกต้องครับ

บทที่ 4 ธุรกิจออนไลน์

e-Commerce

ประโยชน์ของ e-Commerce

ประโยชน์ของ e-Commerce

- ค่าใช้จ่ายการผลิตต่ำ: เนื่องจากไม่ต้องมีร้านค้าและไม่ต้องมีคนกลาง สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้โดยตรง
- ประหยัดเวลา: ผู้บริโภคสามารถสั่งซื้อสินค้าที่ต้องการได้ทันทีไม่ต้องรอนักงานขาย
- สะดวก: ผู้บริโภคสามารถเลือกสินค้าได้ทุกที่ ทุกเวลา

สามารถเปรียบเทียบราคาและคุณภาพสินค้าได้อย่างง่ายดาย ทำให้ตลาดมีการแข่งขันที่มีประสิทธิภาพ

- ขจัดอุปสรรคทางภูมิศาสตร์: สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ ไม่ว่าจะอยู่ในพื้นที่ใด ประเทศใดในโลก
- ลดความซับซ้อนของกระบวนการธุรกิจ: ระบบการสั่งซื้อแบบดิจิทัล สามารถติดตามสถานะต่างๆ

Becoming an Online Shop Owner การเป็นเจ้าของร้านออนไลน์

การเป็นเจ้าของร้านออนไลน์	1. ล้มเหลวเพราะการแข่งขันสูง	2. ล้มเหลวเพราะการบริหารจัดการไม่ดี	3. ล้มเหลวเพราะการตลาดไม่ดี	ต้องการประสบความสำเร็จต้องทำอะไร
---------------------------	------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------	----------------------------------

GENERAL STATS

- 40% of small businesses are profitable
- 50% of small businesses fail within the first year
- 55% fail within the first 5 years
- 37% chance of surviving the first 4 years
- 35% chance of surviving 10 years
- 30% break even
- 30% are continually losing money
- Businesses with fewer than 20 employees

ที่มา : <https://smallbiztrends.com/2013/03/infographic-failed-small-businesses.html>

Becoming an Online Shop Owner การเป็นเจ้าของร้านออนไลน์

การเป็นเจ้าของร้านออนไลน์	1. ล้มเหลวเพราะการแข่งขันสูง	2. ล้มเหลวเพราะการบริหารจัดการไม่ดี	3. ล้มเหลวเพราะการตลาดไม่ดี	ต้องการประสบความสำเร็จต้องทำอะไร
---------------------------	------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------	----------------------------------

ต้องการประสบความสำเร็จต้องทำอะไร

- ศึกษาข้อมูลการวิจัยตลาดให้ดี
- ศึกษาเครื่องมือและเทคโนโลยีที่จำเป็นต่อการขายออนไลน์ให้ดี เพื่อสามารถเลือกใช้ได้อย่างถูกต้อง
- ศึกษาเครื่องมือทางการตลาดออนไลน์ทุกชนิด ว่าชนิดใดเหมาะกับลูกค้า/สินค้า

e-Commerce Platforms

e-Commerce Platforms	1. Social Commerce	2. Online Marketplaces	3. Standalone Online Shop
 <p>Platform ที่คนไทยนิยมใช้เป็นร้านออนไลน์</p>			

e-Commerce Platform เป็นซอฟต์แวร์เพื่อการขายสินค้าออนไลน์ เปรียบเสมือนหน้าร้านของเรา ซึ่งมีพื้นที่ให้นำเสนอรายการสินค้าทั้งภาพและข้อมูล ลูกค้าสามารถเข้ามาค้นหาสินค้าที่ต้องการ และเลือกหยิบใส่ตะกร้าเพื่อนำไปชำระเงิน แล้วรอรับสินค้าต่อไป

e-Commerce Platforms

e-Commerce Platforms	1. Social Commerce	2. Online Marketplaces	3. Standalone Online Shop
	<p>1. Social Commerce</p> <ul style="list-style-type: none"> Social Commerce เป็นที่นิยมมากในเมืองไทย อาจเป็นเพราะคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตทางโทรศัพท์มือถือมากกว่าช่องทางอื่น Facebook ทดลองกระบวนการชำระเงิที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื่องจากมีผู้ใช้งานมากถึง 500 ล้านราย ในต่างประเทศจะใช้โซเชียลเพื่อเป็นช่องทางเข้าถึงลูกค้าเป้าหมายเท่านั้น ส่วนการซื้อ-ขาย-ชำระเงิจะใช้ Platform อื่นมากกว่า 		





➔

e-Commerce Platforms

e-Commerce Platforms	1. Social Commerce	2. Online Marketplaces	3. Standalone Online Shop
<p>ข้อดีและข้อเสียของ Social Commerce</p> <p><u>ข้อดี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> สร้างหน้าร้านได้ง่าย มีลูกค้าเป้าหมายมากมายอยู่บนโซเชียลมีเดียอยู่แล้ว ค่าใช้จ่ายในการโฆษณาบนหน้าเพจของ Facebook ถูกกว่าการใช้ Facebook Ads link ไปสู่ Website ข้างนอก ไม่มีค่าคอมมิชชั่น 			



e-Commerce Platforms

e-Commerce Platforms	1. Social Commerce	2. Online Marketplaces	3. Standalone Online Shop
	<p>ข้อดีและข้อเสียของ Social Commerce</p> <p><u>ข้อเสีย</u></p> <ul style="list-style-type: none"> การตกลงซื้อ-ขายใช้ช่องทาง Chat ไม่มีระบบตะกร้า ให้ลูกค้าเลือกหยิบใส่ และไม่มีระบบการชำระเงิ ไม่มีเมนูรายการสินค้า ดังนั้นเจ้าของร้านต้องคอย Update สินค้าเอง การเปิดร้านทำได้ง่าย การแข่งขันจึงสูงมาก ผู้ซื้ออาจถูกหลอกได้ง่ายเพราะ Facebook ไม่ได้รับผิดชอบการซื้อขายใดๆ 		

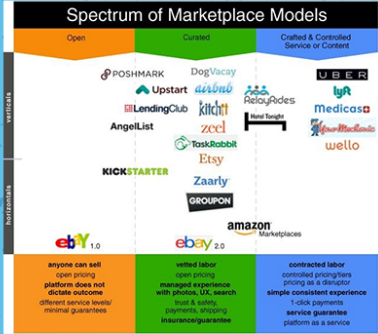


e-Commerce Platforms

e-Commerce Platforms	1. Social Commerce	2. Online Marketplaces	3. Standalone Online Shop
----------------------	--------------------	------------------------	---------------------------

2. Online Marketplaces

ตลาดออนไลน์ คือ แหล่งรวมสินค้าและการพบปะของผู้ซื้อ-ผู้ขาย มีหน้าที่สำคัญดังนี้



1. Curation คัดเลือกสินค้าเพื่อนำมาเสนอให้กับลูกค้า
2. Managed experience ระบบจะมีเมนูให้ลูกค้าค้นหาสินค้าที่ต้องการมีการควบคุมคุณภาพของภาพสินค้าที่นำมาแสดงให้ลูกค้าชม มีระบบการชำระเงินที่เชื่อถือได้โดยผู้ขายไม่ต้องดำเนินการส่วนนี้เอง
3. Insurance or Guarantee หากผู้ขายไม่สามารถส่งมอบสินค้าตามที่ได้รับคำสั่งซื้อได้ระบบจะรับผิดชอบ เพื่อให้ลูกค้าได้สินค้าตามประสงค์
4. Control Service บางระบบมีบริการให้ผู้ขาย เช่น Amazon มีที่เก็บสินค้าคงคลังให้ หรือ Uber มีบริการจับคู่ซื้อ-ขายให้



e-Commerce Platforms

e-Commerce Platforms	1. Social Commerce	2. Online Marketplaces	3. Standalone Online Shop
----------------------	--------------------	------------------------	---------------------------

รายได้ของ Marketplaces มาจาก

1. Commission-based fee

เมื่อขายสินค้าได้ ผู้ขายจะต้องจ่ายค่าธรรมเนียมให้ Marketplace Platform อาจเป็นอัตราเดียว (เช่น 1\$ ต่อสินค้า 1 ชิ้น) หรือเป็นร้อยละของราคาขาย (3% ของราคาขาย)

2. Subscription-based fee

เป็นค่าใช้จ่ายรายเดือนที่ต้องจ่ายให้ Marketplace Platform (เช่น 40\$ ต่อเดือน)

3. Advertising-based fee

หากต้องการให้สินค้าของร้านเราอยู่ในรายการลำดับต้นๆ ก็อาจต้องมีการใช้จ่ายเพิ่มเติมที่เรียกว่า Premium Listing

รายละเอียดเพิ่มเติม :

<https://marketplace.webkul.com/marketplace-pricing-model-subscription-vs-commission/>



e-Commerce Platforms

e-Commerce Platforms	1. Social Commerce	2. Online Marketplaces	3. Standalone Online Shop
----------------------	--------------------	------------------------	---------------------------

ข้อดีและข้อเสียของ Onlir

ข้อดี

- มีเครื่องมือช่วยในการขายมากมายพร้อมให้ใช้งาน
- มีคนมากมายเข้ามาหาซื้อสินค้าใน Marketplace อยู่แล้ว
- Marketplace สร้างความเชื่อมั่นให้กับทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย



ข้อเสีย

- มีค่าธรรมเนียม
- การแข่งขันสูงมาก
- ออกแบบหน้าร้านเองไม่ได้มากนัก

บทที่ 5 เครื่องมือออนไลน์

Cloud Storage

Cloud Storage

การทำงานของ Cloud Storage

ตัวอย่าง Cloud Storage



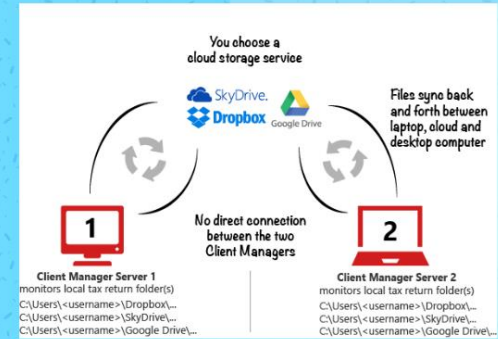
- Cloud Storage เป็นแนวทางในการเก็บข้อมูล ในลักษณะที่ข้อมูลถูกเก็บร่วมกันในพื้นที่รวมที่ทำงานอยู่บนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายหลายเครื่อง และกระจายอยู่ในพื้นฐานต่างๆ
- ผู้ใช้งานทั่วไปและบริษัทสามารถซื้อพื้นที่ในการเก็บข้อมูลดังกล่าวในปริมาณที่แตกต่างกันตามความต้องการ และมีต้นทุนที่ต่างกัน
- ผู้ใช้หรือระบบอื่นๆ สามารถเข้าถึงไฟล์ที่เก็บหรือจัดเก็บไฟล์ได้ผ่านทางเว็บไซต์ โปรแกรม หรือทาง Web Service API (Application Programming Interface)

Cloud Storage

Cloud Storage

การทำงานของ Cloud Storage

ตัวอย่าง Cloud Storage



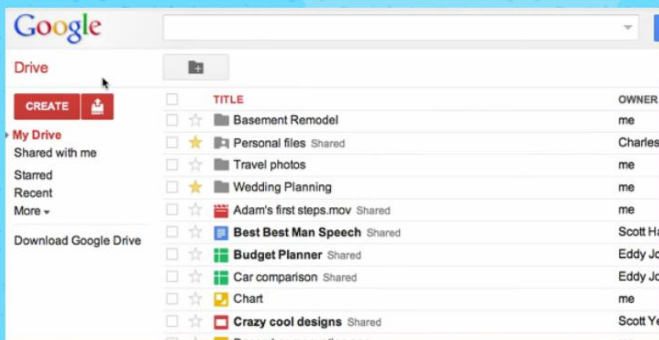
Cloud Storage

Cloud Storage

การทำงานของ Cloud Storage

ตัวอย่าง Cloud Storage

ตัวอย่าง Cloud Storage: Google Drive



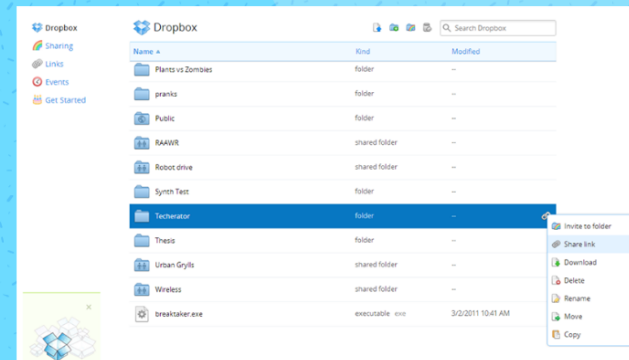
Cloud Storage

Cloud Storage

การทำงานของ Cloud Storage

ตัวอย่าง Cloud Storage

ตัวอย่าง Cloud Storage: Dropbox



Presentation Software



เป็น Application เพื่อลำดับเนื้อหาหรือภาพที่ต้องการนำเสนอ
ให้ได้เรื่องราวตามที่ผู้สร้างต้องการ

มีฟังก์ชันการทำงานหลัก ดังนี้

- มีเครื่องมือให้สามารถนำข้อความไปใส่ และจัดรูปแบบข้อความได้
- มีขั้นตอนของการแทรกภาพหรือกราฟิก
- มีระบบนำเสนอเพื่อแสดงเนื้อหา-ภาพ-กราฟิก ตามลำดับที่ออกแบบไว้

Online Presentation Tools ต่างจาก Offline PowerPoint อย่างไร

Be Found

เข้าถึงตัว Tools ได้ง่ายๆ
จากอินเทอร์เน็ต



Be Quick

ใช้งานได้ทันทีจาก Browser
โดยไม่ต้อง Download และไม่ต้อง
ติดตั้งลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์

Be Dynamic

ใช้งานง่าย มี Interface
ไม่ซับซ้อน

Be Present

ใช้ข้อมูลและทำการนำเสนอ
ได้ตลอดเวลาและทุกที่ โดยไม่มี
ความจำเป็นที่จะต้อง
พกอุปกรณ์เก็บข้อมูล

Be Thorough

นำเสนอเนื้อหา
ได้ครบถ้วน ชัดเจน



Microsoft



Office 2016

เป็นโปรแกรมโมโครซอฟต์ Version ล่าสุดของแบบ Offline
ผู้ซื้อจ่ายเงินค่าสิทธิการใช้เพียงครั้งเดียว จึงไม่สามารถ Upgrade ได้

เปรียบเทียบเครื่องมือแบบ

Online กับ Offline



Subscription license

- จ่ายค่าธรรมเนียมเป็นรายเดือนหรือรายปี
- ไม่มีค่า Maintenance เพราะรวมในค่าธรรมเนียมแล้ว
- มี Start Trail ให้ทดลองใช้ฟรี ช่วงระยะเวลาหนึ่ง ก่อนจะทำกรคิดเงิน



Perpetual license

- จ่ายค่า License ครั้งเดียวเมื่อซื้อ
- มีค่า Maintenance รายเดือนหรือรายปี

Online Collaboration Tools

เครื่องมือที่ช่วยให้กลุ่มคนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น

- การใช้กระดานบอร์ดในการเขียน Mind map เมื่อประชุม
- การใช้กระดานบอร์ดในการอัปเดตความคืบหน้าในการทำงาน

To Do	Doing (1)			Done
	Goals	Discuss	Takeaway	

ประเภทของ Collaboration Tools

The Kiel Approach to Collaborative Systems แบ่ง Collaboration Tools ออกเป็น



1
Communication

แลกเปลี่ยนข้อมูล
พูดคุยสนทนา เช่น
Instant Messaging,
VoIP (Voice over IP)/
Video Call

2
Coordination

สนับสนุนการทำงาน
หรือใช้งานร่วมกัน
หลายคน เช่น
Online Calendar,
Spreadsheet

3
Collaboration

สนับสนุน
การติดต่อสื่อสาร
แบบ Real Time
เพื่อแลกเปลี่ยน
ความคิดเห็นหรืออื่นๆ

ทำไมต้องเป็น?

Online Collaboration Tools



ง่ายต่อ
การติดตาม
ความคืบหน้า
ของงาน



ทำงาน
ร่วมกันได้
แม้ไม่อยู่
ที่เดียวกัน



สามารถ
Update
สถานะของ
งานได้ง่าย



ทีมงานสามารถ
ทำงาน
พร้อมกันได้
งานจึงเสร็จเร็ว



ข้อมูลทุกอย่างจะ
ถูกเก็บในที่เดียวกัน
จึงสามารถเข้าถึง
และนำมาใช้ได้ง่าย

Online Collaboration Tools เหมือน Web Conferencing หรือไม่

Online Collaboration Tools

ช่วยให้กลุ่มคนที่อาจจะอยู่ห่างไกลกัน ทำงาน
พร้อมกันบนเอกสารเดียวกันได้



Web Conferencing

เน้นการประชุมและคุยงานที่เกี่ยวข้องกับงานเรื่องเดียวกัน
แต่ไม่ได้เน้นการทำงานบนชิ้นงานเดียวกัน