

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

เนื่องจากในปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น และผู้ใช้ทั่วไปอาจจะยังไม่ทราบถึงข้อปฏิบัติและข้อบังคับของการใช้งาน คณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะช่วยเสริมสร้างความรู้เรื่องกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่สำคัญในชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและตระหนักถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี เป็นการป้องกันการกระทำผิดและละเมิดสิทธิของผู้อื่นในสังคม

ในสถานการณ์ปัจจุบันบทบาทของเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น ซึ่งบางคนอาจจะถือว่าเทคโนโลยีเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่ขาดไม่ได้หรือเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไปโดยไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ การเล่นเกม การรับ-ส่งอีเมล ดาวน์โหลดเพลง รูปภาพต่าง ๆ การทำธุรกรรมผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นที่นิยมกัน อย่างแพร่หลายในกลุ่มของคนติดตามเทคโนโลยี เทคโนโลยีเหล่านี้นอกจากจะสามารถเข้าถึงผ่าน คอมพิวเตอร์แล้ว ปัจจุบันก็สามารถที่จะเข้าถึงโดยผ่านทางโทรศัพท์มือถือได้ เป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ซึ่งมีความสะดวกและรวดเร็วในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น เพราะสามารถพกพาติดตัวได้ ตลอดเวลา เราต่างใช้อุปกรณ์เหล่านี้ไม่ทางตรงก็ทางอ้อมแน่นอนว่าย่อมมีกลุ่มหรือบุคคลที่ใช้ เครื่องมือเหล่านี้ในการกระทำความผิด หรือกระทำความผิดผ่านระบบเหล่านี้ เช่น ขโมยข้อมูล ป่วนข้อมูลและระบบให้เสียหาย การกระทำเหล่านี้ถือเป็นเรื่องที่ผิด ทุกวันนี้คนจำนวนมากใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเหมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ และเสี่ยงไม่พ่นระบบคอมพิวเตอร์ จึงทำให้กฎหมาย เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์นั้นก็เป็นเรื่องใกล้ตัวและอยู่ในชีวิตประจำวันที่เราต้องศึกษาและปฏิบัติเช่นกัน

(befirstnetwork, 2017)

ดังนั้นจากหลักการดังกล่าวข้างต้น คณะผู้จัดทำจึงได้ออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้ขึ้น เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้

1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้

1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย

นำเสนอสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1) ความหมายของพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์
- 2) ความแตกต่างสำคัญระหว่างพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ฉบับปี 2560 กับ 2550
- 3) พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้
- 4) สรุปเนื้อหาของพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้

1.4.2 ผู้ชมได้รับความรู้ และเกิดความเข้าใจมากขึ้นในเรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้

1.4.3 คณะผู้จัดทำได้รับความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียมากขึ้น

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้

1.5.2 ผู้ชม หมายถึง บุคคลทั่วไปที่ได้รับชมสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ที่ชาวโซเชียลควรต้องรู้