



กิจกรรมประจำชุดวิชา 96101 คอมพิวเตอร์เบื้องต้น
ภาคพิเศษ ปีการศึกษา 2566
สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

คำนำ

เนื่องด้วยมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช มุ่งให้ผู้เรียนและนักศึกษาได้มีส่วนร่วมในกระบวนการศึกษาเล่าเรียนแบบครบวงจร ตั้งแต่ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังจากเรียนเสร็จสิ้นไปแล้ว โดยจัดระบบการประเมินครบทั้ง 3 ส่วน ได้แก่ การประเมินก่อนเรียน การประเมินระหว่างเรียน และประเมินผลสุดท้าย

การประเมินกิจกรรม เป็นส่วนหนึ่งของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสุดท้าย จึงกำหนดให้นักศึกษาทำกิจกรรมภาคปฏิบัติตามที่กำหนดให้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความสามารถ ดังนี้

1. สรุปหรือประมวลเนื้อหาสาระของเอกสารการสอนทั้งชุดวิชาหรือกลุ่มเนื้อหาในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง
2. ประยุกต์ความรู้จากเอกสารการสอนเพื่อจัดทำโครงการพัฒนางานอย่างใดอย่างหนึ่งที่นักศึกษาทำ
3. พัฒนาระบบ โครงการ ชิ้นงาน ฯลฯ ตามกระบวนการหรือขั้นตอนที่แสดงไว้ในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของเอกสารการสอน
4. คิด วิเคราะห์ นำเสนอข้อมูลและความคิดในเชิงสร้างสรรค์

นอกจากนี้การทำกิจกรรมประจำชุดวิชายังทำให้นักศึกษาได้ศึกษาเอกสารการสอนตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา และจากการวิจัยพบว่านักศึกษาที่ทำกิจกรรมจะมีโอกาสสอบผ่านในปลายภาคมากกว่านักศึกษาที่ไม่ทำกิจกรรม

คณะกรรมการบริหารชุดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ขอให้นักศึกษาทุกท่านประสบความสำเร็จในการศึกษาชุดวิชานี้ และสามารถนำความรู้ไปเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพต่อไป

คณะกรรมการบริหารชุดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

3 มกราคม 2567

1. การประเมินผล

เกณฑ์การให้คะแนนกิจกรรมจะพิจารณาจากการตอบที่ตรงประเด็นคำถาม การครอบคลุมความถูกต้องของคำตอบ ความชัดเจนของการนำเสนอ ความละเอียดประณีตของชิ้นงาน

มหาวิทยาลัยไม่บังคับให้นักศึกษาทุกคนต้องทำกิจกรรม นักศึกษาอาจเลือกทำหรือไม่ทำก็ได้ โดยการประเมินผลสอบปลายภาคสำหรับชุดวิชานี้ แบ่งออกเป็น 2 กรณี

กรณีที่ 1 นักศึกษาทำกิจกรรม มหาวิทยาลัยจะแบ่งคะแนนออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกจากคะแนนสอบในภาคพิเศษ คิดร้อยละ 80 และส่วนที่ 2 จากคะแนนกิจกรรมร้อยละ 20

กรณีที่ 2 นักศึกษาไม่ทำกิจกรรม มหาวิทยาลัยจะประเมินผลจากการสอบภาคพิเศษเพียงอย่างเดียว

ในการประเมินผลการสอบ นักศึกษาทั้งกลุ่มที่ทำกิจกรรมและไม่ทำกิจกรรม จะได้รับการประเมินผลโดยใช้ข้อสอบฉบับเดียวกัน นักศึกษากลุ่มที่ทำกิจกรรมมีคะแนนเต็ม 80 คะแนน ส่วนนักศึกษากลุ่มที่ไม่ทำกิจกรรมมีคะแนนเต็ม 100 คะแนน

2. การส่งกิจกรรมประจำชุดวิชา

ให้นักศึกษาดำเนินการดังนี้

1. ให้นักศึกษาส่งกิจกรรมประจำชุดวิชาภายใน วันที่ 15 กันยายน 2567
2. ให้จัดทำหน้าปกรายงานให้มีข้อความตามตัวอย่าง หรือใช้หน้าปกรายงานตามที่แนบไว้ตอนท้าย
3. ให้ส่งกิจกรรมประจำชุดวิชาทางช่องทางใดช่องทางหนึ่ง ดังนี้
 - ส่งด้วยตนเอง ณ สำนักบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 - ส่งผ่านช่องทางออนไลน์ ที่เว็บไซต์ <https://eduapp.stou.ac.th/practice/>
 - ส่งทางไปรษณีย์ลงทะเบียน โดยเจ้าหน้าที่ของดังนี้

ศูนย์บริการการสอนทางไปรษณีย์

สำนักบริการการศึกษา

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด

จังหวัดนนทบุรี 11120

(กิจกรรมประจำชุดวิชา 96101 คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)

ในกรณีที่ส่งกิจกรรมทางไปรษณีย์ ให้เก็บสลิปหรือต้นข้าวการส่ง และถ่ายเอกสารกิจกรรมทั้งหมดเก็บไว้เป็นหลักฐาน

นักศึกษาสามารถตรวจสอบว่าสำนักบริการการศึกษาได้รับกิจกรรมที่นักศึกษาส่งไปแล้วหรือยัง โดยโทรศัพท์สอบถามที่หมายเลข 0-2982-9633 หรือโทรศัพท์ติดต่อสำนักบริการการศึกษา หมายเลข 0-2-504-7621 หรือโทรศัพท์ติดต่อศูนย์สารสนเทศ หมายเลข 0-2504-7788 หรือ e-mail : ic.proffice@stou.ac.th

ปกรายงาน

กิจกรรมประจำชุดวิชา 96101 คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ภาคพิเศษ ปีการศึกษา 2566

ชื่อนักศึกษา.....

รหัสประจำตัวนักศึกษา

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ที่อยู่

.....

โทรศัพท์ (ถ้ามี)

ข้าพเจ้าขอยอมรับการตัดสินผลคะแนนการทำกิจกรรมประจำชุดวิชา
จากผู้ประเมินถือเป็นที่สุด

ลงชื่อ.....

(.....)

3. เนื้อหากิจกรรม

คำชี้แจง กิจกรรมมีทั้งหมด 15 กิจกรรม ให้นักศึกษาทำกิจกรรมให้ครบทุกข้อ
โดยเขียนคำตอบด้วยลายมือตนเองลงในเอกสารฉบับนี้เท่านั้น

กิจกรรมที่ 1 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 1)

จงจับคู่ให้ถูกต้อง (โดยนำตัวเลือกด้านขวาไปเติมหน้าข้อด้านซ้ายที่มีความเกี่ยวข้องกัน)

- | | |
|---|------------------------|
| ___ 1. วัสดุที่ใช้สร้างคอมพิวเตอร์ยุคที่ 1 | A. แท่งเนเปียร์ |
| ___ 2. ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ยุคที่ 2 | B. ยูนิแคว วัน |
| ___ 3. ความเร็วในการทำงานของคอมพิวเตอร์ยุคที่ 4 | C. โจเซฟ มารี แจคการ์ด |
| ___ 4. เครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคที่ 5 | D. ชาร์ลส์ แบบเบจ |
| ___ 5. ผู้ประดิษฐ์เครื่องคอมพิวเตอร์ รุ่น แอปเปิล วัน | E. อินีแอค |
| ___ 6. เครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์เครื่องแรกของโลก | F. มาร์ค วัน |
| ___ 7. ผู้ที่ได้รับการยกย่องว่า เป็นบิดาแห่งคอมพิวเตอร์ | G. มิลลิวนาตี |
| ___ 8. ผู้ประดิษฐ์เครื่องทอผ้าที่ควบคุมการทอด้วยบัตรเจาะรู | H. เลดี้ เอดา ออกัสตา |
| ___ 9. เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของโลกที่ใช้สำหรับงานทางด้านธุรกิจ | I. เทปแม่เหล็ก |
| ___ 10. อุปกรณ์ที่มีลักษณะคล้ายกับตารางสูตรคูณ ช่วยให้การคูณและหารทำได้ง่าย | J. โซเวิร์ด เอช ไอเคน |
| | K. C++ |
| | L. บัตรเจาะรู |
| | M. หลอดสุญญากาศ |
| | N. แอสเซมบลี |
| | O. นาโนวินาที |
| | P. ไมโครคอมพิวเตอร์ |
| | Q. สตีฟ จอบส์ |
| | R. ทรานซิสเตอร์ |

กิจกรรมที่ 2 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 2)

2.1 จงแสดงวิธีการแปลงเลข 275_8 เป็นเลขฐานสิบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.2 จงแสดงวิธีการแปลงเลข $A7F_{16}$ เป็นเลขฐานสิบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.3 จงแสดงวิธีการแปลงเลข 10110111_2 เป็นเลขฐานแปด

.....

.....

.....

.....

.....

2.4 จงแสดงวิธีการแปลงเลข 4527_8 เป็นเลขฐานสอง

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมที่ 3 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 3)

3.1 จงบอกหน้าที่ของหน่วยควบคุม (Control Unit)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.2 จงบอกหน้าที่ของหน่วยคำนวณและตรรกะ (ALU)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมที่ 4 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 4)

จงระบุว่าหน่วยความจำต่อไปนี้เป็นหน่วยความจำหลัก หรือ หน่วยความจำสำรอง ให้ถูกต้อง

- | | | |
|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| 1) CD-ROM | ☐ หลัก | ☐ สำรอง |
| 2) Floppy Disk | ☐ หลัก | ☐ สำรอง |
| 3) RAM (Random Access Memory) | ☐ หลัก | ☐ สำรอง |
| 4) Thumb Drive | ☐ หลัก | ☐ สำรอง |
| 5) Memory Card | ☐ หลัก | ☐ สำรอง |

กิจกรรมที่ 5 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 5)

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. ปากกาแสง | 2. เม้าส์แบบออบติคอลล |
| 3. สแกนเนอร์ | 4. เครื่องอ่านบาร์โค้ด |
| 5. ไมโครโฟน (Microphone) | 6. แป้นพิมพ์แบบ Ergonomic |
| 7. เครื่องพิมพ์สามมิติ | 8. ลำโพง (Speaker) |
| 9. จอภาพ CRT | 10. หูฟัง (Headphone) |

- A. ระบุตัวเลขหน้าชื่อที่เป็นอุปกรณ์รับข้อมูล.....
- B. ระบุตัวเลขหน้าชื่อที่เป็นอุปกรณ์แสดงผลข้อมูล.....

กิจกรรมที่ 6 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 6)

จงใส่เครื่องหมายถูก (✓) หน้าข้อที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมายผิด (X) หน้าข้อที่ผิด

- ___ 1. การเข้ารหัสข้อมูล เป็นเทคนิควิธีที่ทำให้สามารถจัดเก็บข้อมูลได้อย่างปลอดภัย
- ___ 2. มัลติทาสกิ้ง (multitasking) คือ การที่ผู้ใช้หลายๆ คน แบ่งกันใช้หน่วยประมวลผลกลางตามระยะเวลาที่ได้รับจัดสรร
- ___ 3. วงรอบการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การรับเข้า 2) การถอดรหัส 3) การทำงาน และ 4) การจัดเก็บ
- ___ 4. แฟ้มข้อมูลแบบสุ่ม เป็นแฟ้มข้อมูลที่เก็บข้อมูลพื้นฐาน ซึ่งเป็นข้อมูลที่ค่อนข้างคงที่ ไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลหรือเคลื่อนไหวน้อยนัก
- ___ 5. ข้อมูลเชิงปริมาณ คือ ข้อมูลที่ไม่สามารถวัดออกมาเป็นจำนวนที่แสดงเป็นตัวเลขได้

กิจกรรมที่ 7 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 7)

จงจับคู่ให้ถูกต้อง (โดยนำตัวเลือกด้านขวาไปเติมหน้าข้อด้านซ้ายที่มีความเกี่ยวข้องกัน)

- | | |
|---|------------------------------------|
| ___ 1. วิธีการพัฒนาระบบสารสนเทศที่เหมาะสมสำหรับองค์กร
ที่ขาดบุคลากรด้านสารสนเทศ | A. การว่าจ้างบุคคลภายนอก |
| ___ 2. บุคลากรที่มีหน้าที่ควบคุมการดำเนินโครงการ รับผิดชอบ
ในการวางแผน จัดการ กำหนดงาน มอบหมายงาน
ให้คำปรึกษาแนะนำ และอำนวยความสะดวก
ให้การดำเนินโครงการสำเร็จลุล่วงอย่างมีประสิทธิภาพ | B. การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป |
| ___ 3. ส่งมอบระบบได้รวดเร็ว มุ่งเน้นความง่ายและไม่ซับซ้อน
ของตัวโครงการ | C. ผู้บริหารโครงการ |
| ___ 4. วิธีการพัฒนาระบบสารสนเทศที่ใช้เวลาในขั้นตอน
การวางแผน วิเคราะห์และออกแบบนานเกินไป | D. ผู้ทดสอบคุณภาพระบบ |
| ___ 5. มีการเปลี่ยนแปลงความต้องการของผู้ใช้ได้ตลอดเวลา | E. การวิเคราะห์ปัญหา |
| | F. การศึกษาความเป็นไปได้ |
| | G. แผนภาพอีอาร์ไดอะแกรม |
| | H. แผนภาพกระแสข้อมูล |
| | I. ข้อดีของแบบจำลองแบบรวดเร็ว |
| | J. ข้อดีของวิธีแบบोजล์ |
| | K. ข้อจำกัดของแบบจำลองน้ำตก |
| | L. ข้อจำกัดของแบบจำลองเกลียวกันหอย |

กิจกรรมที่ 8 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 8)

ใช้ตัวเลือกต่อไปนี้เติมลงหน้าข้อที่มีความหมายตรงกันให้ถูกต้อง

- ก. ผังงาน ข. รหัสเทียม ค. CASE ง. พจนานุกรมข้อมูล จ. แผนภาพกระแสข้อมูล
- ___ 1. แสดงการไหลของข้อมูลและส่วนต่างๆ ของการประมวลผลภายในระบบ
- ___ 2. การทำเอกสารอ้างอิง เพื่ออธิบายส่วนประกอบของข้อมูลในฐานข้อมูล
- ___ 3. เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมประยุกต์ที่นักวิเคราะห์ระบบใช้ในขั้นตอนของการออกแบบระบบ
ซึ่งช่วยสนับสนุนการทำงานในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนา ตลอดจนการสร้างโค้ดโปรแกรมในระหว่าง
การวิเคราะห์และออกแบบระบบให้เป็นไปโดยอัตโนมัติ
- ___ 4. อธิบายลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม ด้วยประโยคภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษแบบง่ายๆ
- ___ 5. แสดงลำดับขั้นตอนการทำงานในโปรแกรม โดยใช้แผนภาพหรือสัญลักษณ์ต่างๆ มาประกอบกัน
อย่างต่อเนื่อง ทำให้เห็นทิศทางการเคลื่อนไหวหรือการไหลของข้อมูลภายในโปรแกรม

กิจกรรมที่ 9 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 9)

จงจับคู่ให้ถูกต้อง (โดยนำตัวเลือกด้านขวาไปเติมหน้าข้อด้านซ้ายที่มีความเกี่ยวข้องกัน)

- | | |
|--|---|
| <p>___ 1.. มีรูปแบบการจัดการกับแถวข้อมูลในลักษณะ
โครงสร้างต้นไม้ ประกอบด้วยลำดับชั้นของข้อมูล
ที่มีความสัมพันธ์กันแบบพ่อแม่ลูก</p> <p>___ 2. การสร้างตารางข้อมูลในฐานข้อมูลแบบสัมพันธ์ต้อง
คำนึงถึงหลักการที่เกี่ยวข้อง เช่น ข้อกำหนดในการ
ตั้งชื่อตารางและแอตทริบิวต์ การกำหนดชนิดและ
ขนาดของแอตทริบิวต์ ฯลฯ</p> <p>___ 3. การกำหนดค่าของข้อมูลที่ยอมให้เป็นไปได้ทั้งหมดไว้
และระบบจัดการฐานข้อมูลแบบสัมพันธ์จะทำการ
ตรวจสอบแบบอัตโนมัติทุกครั้งที่มีการบันทึกหรือ
ปรับปรุงข้อมูลในฐานข้อมูล</p> <p>___ 4. มีหน้าที่เก็บรวบรวมความต้องการจากผู้ใช้งาน
ฐานข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ว่าจะเก็บข้อมูลอะไร
ไว้ในฐานข้อมูลบ้าง และกำหนดโครงสร้างข้อมูล
เพื่อนำไปสร้างฐานข้อมูล</p> <p>___ 5. กระบวนการที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการหาค้นและ
วิเคราะห์ข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ เพื่อทำนายพฤติกรรม
และแนวโน้มต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต</p> | <p>A. ระบบจัดการฐานข้อมูล (DBMS)</p> <p>B. แบบจำลองข้อมูลแบบอ็อบเจกต์</p> <p>C. แบบจำลองข้อมูลแบบไฮราคี</p> <p>D. แบบจำลองข้อมูลแบบเครือข่าย</p> <p>E. แบบจำลองข้อมูลแบบสัมพันธ์</p> <p>F. แบบแผนของฐานข้อมูล</p> <p>G. กฎควบคุมความถูกต้องของข้อมูล</p> <p>H. แผนภาพกระแสข้อมูล</p> <p>I. ผู้ดูแลระบบฐานข้อมูล</p> <p>J. ผู้ออกแบบฐานข้อมูล</p> <p>K. ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ระบบจัดการฐานข้อมูล</p> <p>L. คลังข้อมูล (data warehouse)</p> <p>M. เหมืองข้อมูล (data mining)</p> <p>N. มายเอสคิวแอล (MySQL)</p> <p>O. Microsoft SQL Server</p> <p>P. Microsoft Access</p> |
|--|---|

กิจกรรมที่ 10 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 10)

จงจับคู่ให้ถูกต้อง (โดยนำตัวเลือกด้านขวาไปเติมหน้าข้อด้านซ้ายที่มีความเกี่ยวข้องกัน)

- | | |
|--|----------------------------|
| ___ 1. ระบบปฏิบัติการ Ubuntu Server | A. มิดเดิลแวร์ |
| ___ 2. ติดตั้งอยู่ในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือสมาร์ทโฟน | B. คอมไพเลอร์ |
| ___ 3. ทำหน้าที่สนับสนุน ส่งเสริม หรือขยายหน้าที่การบริการที่นอกเหนือจากการให้บริการของระบบปฏิบัติการ | C. อินเทอร์พรีเตอร์ |
| ___ 4. โปรแกรมจัดการไฟล์ โปรแกรมทำความสะอาดดิสก์
โปรแกรมจัดเรียงข้อมูล โปรแกรมกู้คืนข้อมูล | D. โปรแกรมมอรัลประโยชน์ |
| ___ 5. ซอฟต์แวร์ที่เป็นตัวกลางเพื่ออำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องไคลเอนต์และเซิร์ฟเวอร์ในระบบเครือข่าย | E. โปรแกรมป้องกันไวรัส |
| | F. โปรแกรมขับอุปกรณ์ |
| | G. ระบบจัดการฐานข้อมูล |
| | H. ระบบปฏิบัติการเครือข่าย |
| | I. ระบบปฏิบัติการแบบฝังตัว |

กิจกรรมที่ 11 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 11)

จงจับคู่ให้ถูกต้อง (โดยนำตัวเลือกด้านขวาไปเติมหน้าข้อด้านซ้ายที่มีความเกี่ยวข้องกัน)

- | | |
|--|---|
| ___ 1. ทรีดี สตูดิโอ แมกซ์ (3D Studio Max) | A. แชร์แวร์ (shareware) |
| ___ 2. ซอฟต์แวร์ที่เผยแพร่ให้คนอื่นใช้งานได้โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายแต่ลิขสิทธิ์ยังคงเป็นของผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ | B. ฟรีแวร์ (freeware) |
| ___ 3. ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์จะได้รับสิทธิในความเป็นเจ้าของทันทีที่เขียนซอฟต์แวร์โดยไม่ต้องจดทะเบียนใดๆ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้ความคุ้มครองต่อทรัพย์สินทางปัญญาที่เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ | C. ซอฟต์แวร์สาธารณะ |
| ___ 4. มีผลทันทีเมื่อผู้ใช้เปิดผนึกที่ห่อหุ้มแผ่นซีดี/ดีวีดีที่บันทึกซอฟต์แวร์อยู่ใน | D. ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (copyright) |
| ___ 5. ซอฟต์แวร์ขนาดเล็กที่นำมาปรับปรุงส่วนหนึ่งส่วนใดของซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งใช้งานอยู่แล้ว | E. ใบอนุญาตซอฟต์แวร์ประยุกต์ (license) |
| | F. ใบอนุญาตแบบห่อหุ้ม (shrink-wrap license) |
| | G. ซอฟต์แวร์แพทช์ (patch) |
| | H. การปรับปรุงเวอร์ชันซอฟต์แวร์ |
| | I. ซอฟต์แวร์ด้านมัลติมีเดีย |
| | J. ซอฟต์แวร์ด้านการศึกษา |
| | K. ซอฟต์แวร์ด้านการวิเคราะห์ข้อมูล |

กิจกรรมที่ 12 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 12)

จงจับคู่ให้ถูกต้อง (โดยนำตัวเลือกด้านขวาไปเติมหน้าข้อด้านซ้ายที่มีความเกี่ยวข้องกัน)

- | | |
|---|---|
| ___ 1. มาตรฐานกลางในการสื่อสารข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ในระบบเปิด | A. สื่อกลางประเภทใช้สาย |
| ___ 2. ระบบไมโครเวฟ และไวแมกซ์ (WIMAX) | B. สื่อกลางประเภทไร้สาย |
| ___ 3. รูปแบบการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ ในลักษณะที่ต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์ศูนย์กลาง | C. โครงสร้างแบบบัส |
| ___ 4. อุปกรณ์เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีโพรโทคอลแตกต่างกันเข้าด้วยกัน | D. โครงสร้างแบบดาว |
| ___ 5. เครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อกลางที่ใช้ส่งผ่านข้อมูล อุปกรณ์เชื่อมต่อ โพรโทคอล และผู้ใช้ | E. โครงสร้างแบบวงแหวน |
| | F. องค์ประกอบพื้นฐานของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ |
| | G. แบบจำลอง OSI |
| | H. บริดจ์ (bridge) |
| | I. เราเตอร์ (router) |

กิจกรรมที่ 13 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 13)

จงยกตัวอย่างการนำคอมพิวเตอร์ไปช่วยในงานด้านอุตสาหกรรม มา 1 ตัวอย่าง พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นหรือข้อควรคำนึงถึงในการใช้คอมพิวเตอร์กับงานด้านอุตสาหกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมที่ 14 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 14)

จงใส่เครื่องหมายถูก (✓) หน้าข้อที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมายผิด (X) หน้าข้อที่ผิด

- ___ 1. การจัดให้มีระบบไฟฟ้าสำรอง จัดเป็นความมั่นคงปลอดภัยเชิงกายภาพ
- ___ 2. บรูทฟอร์ซ (brute force) เป็นการโจมตีด้วยการคาดเดารหัสผ่านเพื่อเข้าสู่ระบบ
- ___ 3. ฟาร์มมิง (pharming) เป็นการโจมตีโดยควบคุมเส้นทางการส่งข้อมูลไปยังเป้าหมายหลอก
- ___ 4. แฮกเกอร์หมวกดำ (black hat) จะคอยตรวจสอบช่องโหว่หรือข้อบกพร่องของระบบและรายงานให้ทราบ
- ___ 5. มาตรฐาน ISO27001 คือ ระบบบริหารจัดการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ (ISMS)

กิจกรรมที่ 15 (ศึกษาเอกสารการสอนหน่วยที่ 15)

จงจับคู่ให้ถูกต้อง (โดยนำตัวเลือกด้านขวาไปเติมหน้าข้อด้านซ้ายที่มีความเกี่ยวข้องกัน)

- | | |
|--|--|
| ___ 1. บุคคลที่มีหน้าที่ดูแลระบบฐานข้อมูลขององค์กร | A. ความเป็นส่วนตัว |
| ___ 2. บุคลากรที่ทำหน้าที่ผลิตสารัตถะดิจิทัล (digital content) | B. ความเป็นเอกภาพ |
| ___ 3. หลักจริยธรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ | C. จรรยาบรรณต่อสังคม |
| ___ 4. หลักจรรยาบรรณของนักคอมพิวเตอร์ | D. จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ |
| ___ 5. การละเมิดลิขสิทธิ์ของทรัพย์สินทางปัญญา | E. บุคลากรสายสื่อสารข้อมูล |
| | F. บุคลากรสายซอฟต์แวร์ |
| | G. บุคลากรสายศิลป์คอมพิวเตอร์ |
| | H. การทำซ้ำและเผยแพร่โปรแกรมชนิดแชร์แวร์ โดยยังไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของ |
| | I. การปล่อยให้เช่าผ่านภาพยนตร์โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของ |

ส่วนนี้สำหรับผู้ตรวจกิจกรรม

กิจกรรมที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	รวม
คะแนน																