

## กรณีศึกษา

### บทที่ 2

สถานการณ์: คุณเป็นผู้จัดการโครงการของทีมพัฒนาซอฟต์แวร์ มีปัญหาที่ทำให้โครงการล่าช้า กว่ากำหนด คุณต้องวางแผนใหม่เพื่อให้โครงการเสร็จตามเวลาที่กำหนด โดยยังคงรักษาคุณภาพ และไม่เพิ่มงบประมาณ

คำถาม:

1. คุณจะวางแผนใหม่อย่างไรเพื่อให้โครงการเสร็จตามกำหนดเวลา โดยยังคงรักษาคุณภาพและ ไม่เพิ่มงบประมาณ

#### ตอบ 1.1 ทบทวนขอบเขตงาน (Scope Review)

- ☐ ตรวจสอบความสำคัญของแต่ละงานและลดงานที่ไม่จำเป็น (Descoping) หรือปรับลดฟีเจอร์รองที่ไม่กระทบกับคุณภาพหลักของซอฟต์แวร์
- ☐ พิจารณาแบ่งการพัฒนาเป็นเวอร์ชันย่อย (Incremental Delivery) โดยเน้นฟีเจอร์สำคัญในระยะแรก

#### 1.2 ปรับแผนงานและลำดับความสำคัญ (Reprioritization)

- ☐ จัดลำดับความสำคัญใหม่โดยใช้ MoSCoW Method (Must have, Should have, Could have, Won't have)
- ☐ มุ่งเน้นงานสำคัญที่ต้องทำเสร็จก่อนและเลื่อนงานที่ไม่เร่งด่วนไปหลังจากการส่งมอบ

#### 1.3 เพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน (Work Optimization)

- ☐ ประชุมกับทีมเพื่อหาแนวทางเพิ่มประสิทธิภาพ เช่น ใช้ Pair Programming หรือ Code Review เพื่อป้องกันข้อผิดพลาด
- ☐ ลดการทำงานที่ซ้ำซ้อนและใช้ Automation Tools ในกระบวนการ เช่น ระบบ CI/CD

#### 1.4 กระจายทรัพยากรให้เหมาะสม (Resource Reallocation)

- ☐ กระจายงานใหม่ตามทักษะของแต่ละคน เพื่อให้ทุกคนทำในสิ่งที่ถนัดมากที่สุด
- ☐ ใช้ Task Swarming (ทั้งทีมช่วยกันในงานเร่งด่วน) ในกรณีที่งานล่าช้ามาก

2. คุณจะสื่อสารกับทีมงานและผู้บริหารอย่างไรเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงแผนงานนี้

#### ตอบ 2.1 การสื่อสารกับทีมงาน

ประชุมทีมทันที เพื่ออธิบายปัญหาที่เกิดขึ้นโดยตรงไปตรงมาและให้ทุกคนเข้าใจภาพรวม

เปิดโอกาสให้ทีมเสนอแนวทางแก้ปัญหา และกำหนด Action Plan ร่วมกัน เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมและรู้สึกมีความรับผิดชอบ

กำหนดเป้าหมายระยะสั้น (Short-Term Milestones) เพื่อให้ทีมเห็นความคืบหน้าและมีกำลังใจ

## 2.2 การสื่อสารกับผู้บริหาร

สรุปปัญหาที่เกิดขึ้นและแสดงถึงการวางแผนใหม่อย่างชัดเจน พร้อม Timeline และแผนการควบคุมคุณภาพ

ชี้แจงว่าการปรับแผนนี้จะไม่กระทบงบประมาณ และเน้นความพยายามในการส่งมอบงานตรงเวลา

ใช้ รายงานความคืบหน้า รายสัปดาห์ เพื่อให้ผู้บริหารรับรู้สถานการณ์อย่างต่อเนื่องและมั่นใจว่าทีมสามารถควบคุมงานได้

## บทที่ 3

กรณีศึกษา การวินิจฉัยในเรื่องหลักการลิขสิทธิ์ ใน พ.ร.บ ลิขสิทธิ์

คำวินิจฉัยของศาล:

1. สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์: พุจิโกะ-เอฟ-พุจิโอะ โปร จำกัด เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพการ์ตูนโดราเอมอนที่ได้รับ การโฆษณาครั้งแรกในปี 2512 ดังนั้นจึงเป็นผู้สร้างสรรค์และเจ้าของงานศิลปกรรมประเภทจิตรกรรม
2. การใช้ภาพการ์ตูนโดราเอมอน: ภาพการ์ตูนโดราเอมอนที่ปรากฏบนนมได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เพื่อใช้ ส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ห่อมีสที่น้อย่างถูกต้อง
3. หลักการสันนิษฐาน: เมื่อมีการจำหน่ายสินค้าที่มีลิขสิทธิ์แล้ว สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์จะระงับไปทันทีในการ จำหน่ายครั้งแรก ผู้ซื้อจึงสามารถนำสินค้านั้นไปขายต่อได้โดยไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
4. สิทธิของผู้ซื้อ: ผู้ซื้อสินค้านมรูปโดราเอมอนที่ได้รับการจำหน่ายครั้งแรกอย่างถูกต้องสามารถนำรมนั้นไปขาย ต่อได้โดยเสรี และการขายต่อดังกล่าวไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของ

## บทที่ 4

กรณีศึกษา ภัยจากการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

กรณีศึกษา 1: การโจมตีระบบชำระเงินออนไลน์

เหตุการณ์: ธนาคารในประเทศไทยถูกโจมตีผ่านระบบชำระเงินออนไลน์ (Payment Gateway) โดยแฮกเกอร์ พยายามเข้าถึงข้อมูลบัญชีและบัตรเครดิตของลูกค้า

ภัยคุกคาม: ใช้เทคนิค Phishing และ Man-in-the-Middle Attack เพื่อขโมยข้อมูลส่วนตัว เช่น รหัสผ่าน และข้อมูลบัตรเครดิต

ผลกระทบ: ลูกค้าหลายรายสูญเสียเงินจากบัญชีและเกิดความไม่เชื่อมั่นในระบบ

การแก้ไข: ธนาคารใช้ระบบยืนยันตัวตนแบบสองขั้นตอน (Two-Factor Authentication) และเพิ่มการ ปกกันแบบเรียลไทม์

พิจารณาการละเมิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

กรณีศึกษา 1: การโจมตีระบบชำระเงินออนไลน์

มาตราที่เกี่ยวข้อง:

- มาตรา 44: การปลอมแปลงหรือแก้ไขข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสร้างความเสียหาย
- มาตรา 45: การใช้ข้อมูลที่ถูกปลอมแปลงหรือแก้ไข

ผู้ละเมิด: แสกเกอร์ที่โจมตีระบบชำระเงินออนไลน์และขโมยข้อมูลบัญชีและบัตรเครดิต

บทลงโทษ: จำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ตามมาตรา 44 และ 45

## บทที่ 5

ตัวอย่าง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ 60 กับชีวิตประจำวัน

1. กด Share ถือเป็นการเผยแพร่ หากข้อมูลที่ แชร์มีผลกระทบต่อผู้อื่น อาจเข้าข่ายความผิดตาม พ.ร.บ.คอมพ์ ฯ โดยเฉพาะที่ กระทบต่อบุคคลที่ 3
2. สำหรับ แอดมินเพจ ที่ เปิดให้มีการแสดง ความเห็น เมื่อพบข้อความที่ผิด พ.ร.บ.คอมพ์ ฯ เมื่อลบออกจากพื้นที่ที่ ี่ ตน ดูแลแล้ว จะถือเป็นผู้ พ้นผิด

## บทที่ 7

กรณีศึกษา การโจมตีทางไซเบอร์ภาคอุตสาหกรรม ปราฎการณ์ “เด็ดดอกไม้สะเทือนถึงดวงดาว”

แสกเกอร์ได้โจมตีทางไซเบอร์ Kojima Industries Corporation ซึ่งเป็นโรงงานผลิตชิ้นส่วนพลาสติกและชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์ ให้กับโรงงานผลิตรถยนต์โตโยตาในประเทศญี่ปุ่น การโจมตีทางไซเบอร์นี้ส่งผลให้ทางบริษัทโตโยตาดองออกมา ประกาศหยุดการผลิต รถยนต์ชั่วคราวในสายการผลิต 28 แห่ง และโรงงาน 14 แห่งในประเทศญี่ปุ่น ส่งผลให้รถยนต์จำนวน 13,000 คันถูกระงับการผลิต จากรายงานความเสียหายจากทาง Kojima Industries Corp ระบุว่า เมื่อคืนวันเสาร์ที่ 27 กุมภาพันธ์ 2022 ได้ตรวจพบความ ผิดพลาดในไฟล์เซิร์ฟเวอร์ และภายหลังจากการทำการ Reboot พบว่า Server ดังกล่าว ติดไวรัส Ransomware และมีข้อความขู (Threat message) ปราฎกฏขึ้น ซึ่งส่งผลให้ระบบ Server ลมและเซิร์ฟเวอร์ที่ไซ ในการประมวลผลสำหรับการส่งชิ้นส่วนการผลิต ให้กับบริษัทโตโยตา ได้รับความเสียหาย ทำให้การเชื่อมต่อข้อมูลคำสั่งการ ผลิตจากบริษัทโตโยตาถูกตัดขาด