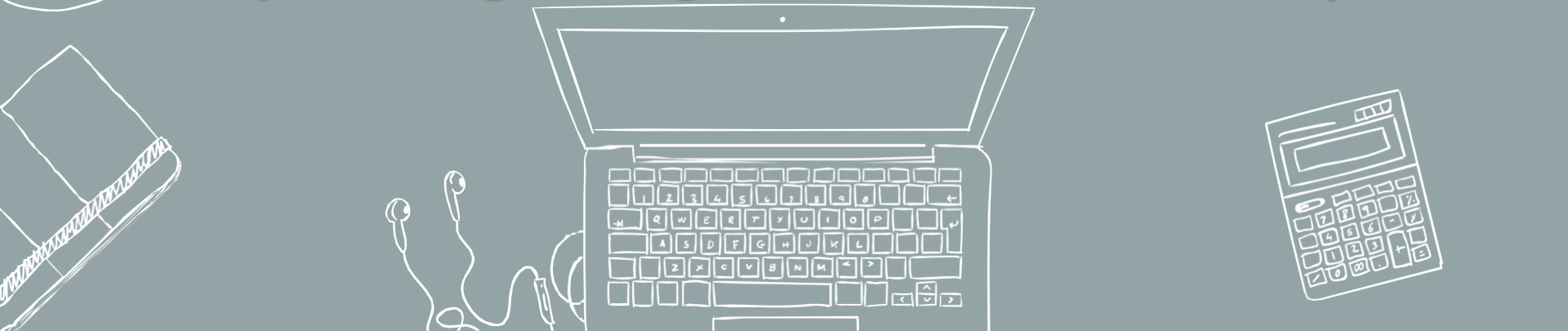
หน่วยที่ 3
การจัดการสิ่งแวดล้อมดิจิทัล
(Manage Digital Environment)



การจัดการสิ่งแวดล้อมดิจิทัล

(Manage Digital Environment)

สิ่งแวดล้อมดิจิทัล

สิ่งแวดล้อมดิจิทัล (Digital Environment) หรือไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) หากคิดง่าย ๆ ให้ลองนึกถึงโลกที่ถูกสร้าง ขึ้นมาให้เสมือนจริงโดยการทำงานร่วมกันของเทคโนโลยีด้านข้อมูลและการสื่อสาร (Information and Communication Technologies) แต่แตกต่างจากสิ่งแวดล้อมจริงตามธรรมชาติตรงที่ไม่มีสิ่งใดอาศัยอยู่ สิ่งแวดล้อมดิจิทัลหรือไซเบอร์สเปซ มีองค์ประกอบเบื้องต้นที่สำคัญ ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐาน (IT Infrastructure) และข้อมูล (Information) รวมถึงองค์ความรู้ บริบท เนื้อหา และความคิด

อุปกรณ์และการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัล

หมายถึง แอปพลิเคชันทุกอันที่ติดตั้งอยู่ในสมาร์ทโฟนอาจต้องใช้ข้อมูลบางอย่างหรือเข้าถึงฟังก์ชันอื่น ๆ ของโทรศัพท์ (บริการเข้าถึงพื้นที่การใช้งาน รูปถ่าย รายชื่อ ฯลฯ) คุณสามารถจัดการสิทธิ์เพื่อปกป้องข้อมูลส่วนตัวของคุณได้

บริการต่างๆ ในระบบดิจิทัล

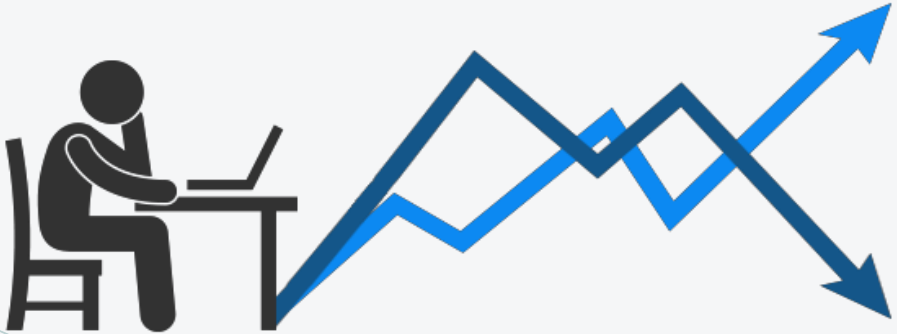
บริการ Bike Sharing คือ บริการรถจักรยานสาธารณะมีจักรยานจอดอยู่ตามท้องถนน อาจจะเป็น Docking Station ที่มีที่ล็อคเป็นระเบียบ แล้วผู้ที่ใช้บริการที่ได้สมัครสมาชิกผ่านระบบและเติมเงิน ปลดล็อคเอาจักรยานไปใช้จาก Station หนึ่ง ขี่ไปยังอีก Station หนึ่ง และทางผู้ให้บริการก็หักเงินตามระยะเวลาที่ใช้ไป เช่น แอพพลิเคชั่น OFO ที่เปิดให้บริการจักรยานสาธารณะแบบไร้สถานีในระบบออนไลน์ เป็นต้น

แกร็บคาร์ พลัส (GrabCar Plus) คือ บริการใหม่ของแกร็บ ประเทศไทย ที่เพิ่มเติมจากบริการ Grab taxi, Grab Car และ Grab Bike ที่พร้อมส่งเสริมระบบการเดินทางขนส่งของประเทศ รวมทั้งช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตในการเดินทางของผู้คนมากยิ่งขึ้นด้วยบริการที่ดีกว่า ด้วยผู้ขับขี่ที่ได้รับคะแนนมาตรฐานระดับสูงและรถมาถึงเร็วกว่า พร้อมออกเดินทางได้เร็วขึ้นและรถใหม่ก ว่าเพราะ คัดสรรเฉพาะยานพาหนะสภาพใหม่ เพื่อความสะดวกสบายที่สุดของคุณ

Liluna ไม่ใช่การรับจ้างขับรถเพื่อหารายได้เสริม แต่คนขับรถของ Liluna คือคนที่ต้องเดินทางส่วนตัวด้วยการขับรถอยู่แล้ว Pricing ของ Liluna เกิดจากคนขับเป็นคนประเมินค่าใช้จ่ายปกติของตัวเอง เช่น คนขับประเมินว่ามีค่าใช้จ่าย 100 บาทสำหรับเส้นทางนี้ แล้วรถของคุณมีที่นั่ง 4 ที่ ก็ควรจะหาร 4 คุณเป็นคนขับจ่าย 25 บาท คนที่นั่งมาด้วยก็ควรจ่าย 25 บาท

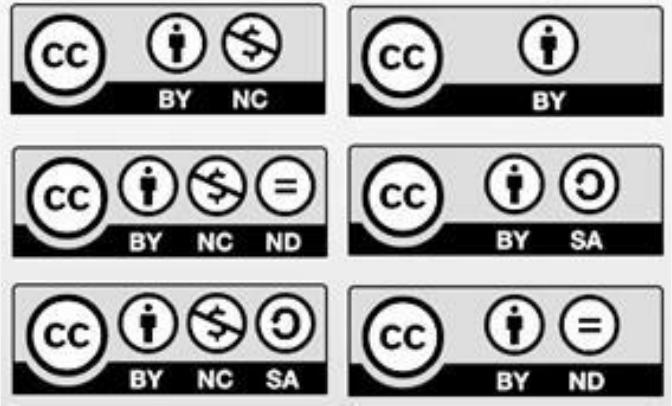
การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมดิจิทัล

“VUCA World” เป็นคำย่อของ ความผันผวน (Volatility) ความไม่แน่นอน (Uncertainty) ความสลับซับซ้อน (Complexity) ความคลุมเครือ (Ambiguity) “VUCA World” คำทางกองทัพสหรัฐอเมริกาใช้เรียกสถานการณ์ในสงครามที่แอฟริกา และอิรัก ต่อมานำมาใช้ในธุรกิจ เพราะการเปลี่ยนแปลงสภาวะแวดล้อมเศรษฐกิจในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว



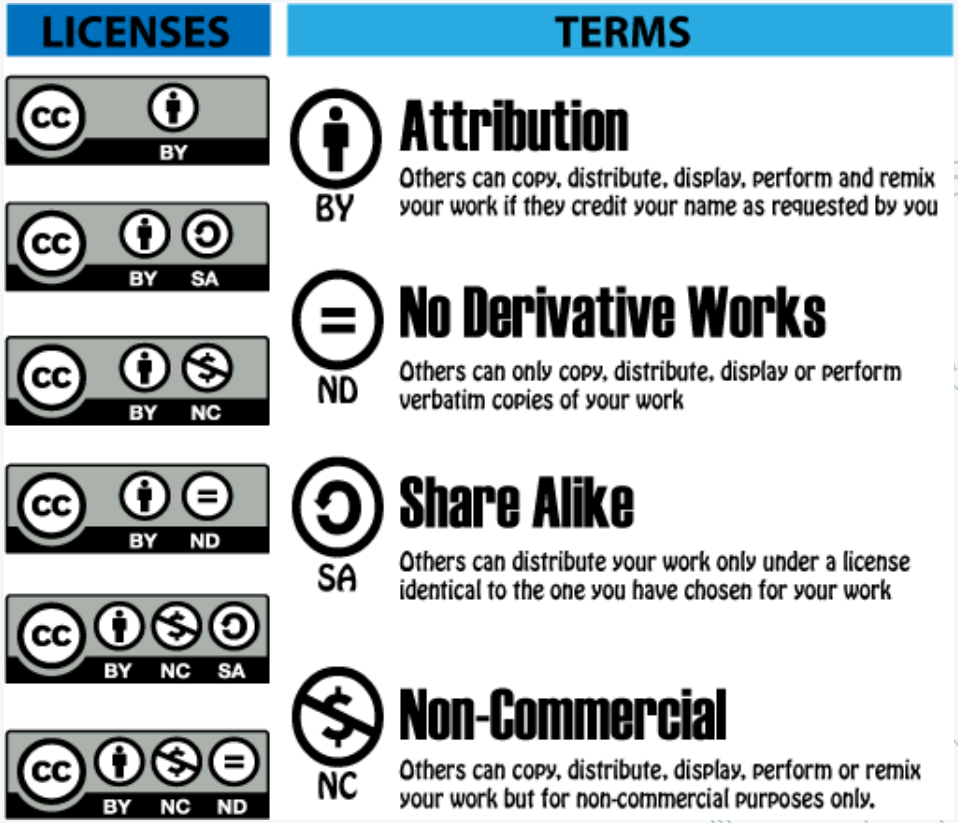
ลิขสิทธิ์

ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons: CC) เป็นองค์กรไม่แสวงกำไรที่สนับสนุนการใช้เนื้อหาโดยไม่ถูกจำกัดจากสัญญาอนุญาต สัญญาอนุญาตของครีเอทีฟคอมมอนส์จะเอื้อให้มีการใช้สื่อทั้งทางภาพ เสียง ข้อมูล โดยการแบ่งแยกสัญญาอนุญาตย่อยออกสำหรับการแจกจ่ายและการใช้ข้อมูล โดยการอ้างอิงถึงเจ้าของลิขสิทธิ์เดิม ครีเอทีฟคอมมอน ส์ก่อตั้งโดย ลอว์เรนซ์ เลสสิก ซึ่งปัจจุบันบริหารงานโดย โจอิจิ อิโต (จอย อิโต)



ลิขสิทธิ์(ต่อ)

เป้าหมาย สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ ช่วยให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถให้สิทธิบางส่วนหรือทั้งหมดแก่สาธารณะ ในขณะที่ยังคงสงวนสิทธิอื่น ๆ ไว้ได้ โดยการใช้ สัญญาอนุญาตหลายหลากรูปแบบ ซึ่งรวมถึง การยกให้เป็น สาธารณสมบัติหรือสัญญาอนุญาตแบบเปิดทั้งหลาย โดยมี จุดประสงค์เพื่อหลีกเลี่ยงการเกิดปัญหาลิขสิทธิ์ต่อการ แบ่งปันสารสนเทศ



ปัญหา และสาเหตุของการของการปรับตัวในยุคดิจิทัล

เกิดความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด โดยมีเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีบทบาท สำคัญในช่วง ๕ ปีข้างหน้า ได้แก่ เทคโนโลยีสื่อสารที่มีความเร็วและคุณภาพสูงมาก (New Communications Technology) เทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบทุกที่ทุกเวลา (Mobile/Wearable Computing) เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) เทคโนโลยีการวิเคราะห์ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) เทคโนโลยีการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง (Internet of Things) เทคโนโลยี การพิมพ์สามมิติ (3D Printing) และเทคโนโลยีความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity) โดยมีเทคโนโลยีอื่น เช่น เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เทคโนโลยี Blockchain เป็นเรื่องสำคัญในอนาคตระยะยาว

อ้างอิง

http://miscenter.pcru.ac.th/regis-digital/

งานวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์และเครือข่าย สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์