

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

ใบงานที่ 3

เรื่อง คุณธรรมและจริยธรรมสำหรับนักคอมพิวเตอร์กราฟิก

ส่วนที่ 1: เติมคำในช่องว่าง

1. คุณธรรม หมายถึง _____
2. จริยธรรม หมายถึง _____
3. นักคอมพิวเตอร์กราฟิก คือ _____
4. ความซื่อสัตย์ในการทำงาน หมายถึง _____
5. สิ่งที่นักกราฟิกไม่ควรทำ _____

ส่วนที่ 2: เปรียบตอบ

1. ทำไมนักคอมพิวเตอร์กราฟิกจึงต้องมีคุณธรรมและจริยธรรม

2. ยกตัวอย่างพฤติกรรมที่แสดงถึง “ความรับผิดชอบ” ในงานกราฟิก

3. หากคุณต้องการใช้ภาพจากอินเทอร์เน็ต จะต้องทำอย่างไรจึงจะไม่ผิดจริยธรรม

ส่วนที่ 3: วิเคราะห์กรณีศึกษา (10 คะแนน)

สถานการณ์: นักออกแบบคนหนึ่งนำภาพจากเว็บไซต์มาใช้ในงานโดยไม่ได้ออกอนุญาตเจ้าของภาพ

1. นักออกแบบคนนี้ทำผิดในเรื่องใด _____
2. จะเกิดผลกระทบอะไรตามมา _____
3. ควรมีแนวทางปฏิบัติอย่างไรแทนการกระทำดังกล่าว _____