



# ทีมที่ผ่านเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้าย

## 1. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทีม ปลาวาฬน้ำโชค



1. เจ้าของผลงาน คือ ผู้สร้างสรรค์ผลงาน  
คุณ จ.ค. นำไปขึ้นบนสื่อโซเชียลมีเดีย  
หลายกลุ่ม ทั้งโซเชียล ไลน์ เฟซบุ๊ก ไลน์  
พลาซ่าของเพื่อนบ้านออนไลน์ (ORIGINAL)  
บทวิเคราะห์: สื่อโซเชียลมีเดีย เช่น LINE, Facebook, Twitter



2. สิทธิพิเศษทางกฎหมายหรือลิขสิทธิ์ไม่ได้  
ได้แก่ การค้า, การบริการ, การ  
พาณิชย์, การบริการสื่อ  
บทวิเคราะห์: การนำภาพและเสียงจากสื่อโซเชียลมีเดีย  
มาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต



3. สิทธิเจ้าของลิขสิทธิ์สามารถทำได้  
ได้แก่ การทำซ้ำ, ตัดแปลง, ให้นำไปใช้เพื่อ  
ประโยชน์ทางการศึกษา  
บทวิเคราะห์: การนำภาพและเสียงจากสื่อโซเชียลมีเดีย  
มาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต



7. มาตรการทางเทคโนโลยี  
การลงชื่อมาตรการทางเทคโนโลยี  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



8. มาตรการทางเทคโนโลยี  
การหลีกเลี่ยงมาตรการทางเทคโนโลยี  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



9. ขอขมขื่น (ถ้าผู้ถูกรังแกหรือถูกละเมิด)  
สามารถยื่นขมขื่นได้ทุกแห่งในโลกดิจิทัล  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



11. ผู้เผยแพร่ผลงาน  
ต้องแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับลิขสิทธิ์  
ไปยังผู้รับชมหรือผู้ดาวน์โหลด  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



13. ผู้เผยแพร่ผลงาน  
ไม่จำเป็นต้องแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับลิขสิทธิ์  
ไปยังผู้รับชมหรือผู้ดาวน์โหลด  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



14. ผู้เผยแพร่ผลงาน  
ไม่จำเป็นต้องแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับลิขสิทธิ์  
ไปยังผู้รับชมหรือผู้ดาวน์โหลด  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



4. ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์  
ในโลกดิจิทัล  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



5. การใช้เทคโนโลยี  
ในการคัดลอกหรือเผยแพร่  
ข้อมูลดิจิทัล  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



6. มาตรการทางเทคโนโลยี  
ในการบริการลิขสิทธิ์  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



10. ผู้เผยแพร่ผลงาน  
สามารถให้บริการลิขสิทธิ์  
โดยไม่คิดค่าบริการ  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



11. ผู้เผยแพร่ผลงาน  
สามารถให้บริการลิขสิทธิ์  
โดยไม่คิดค่าบริการ  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



12. ผู้เผยแพร่ผลงาน  
สามารถให้บริการลิขสิทธิ์  
โดยไม่คิดค่าบริการ  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



15. ผู้เผยแพร่ผลงาน  
สามารถให้บริการลิขสิทธิ์  
โดยไม่คิดค่าบริการ  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



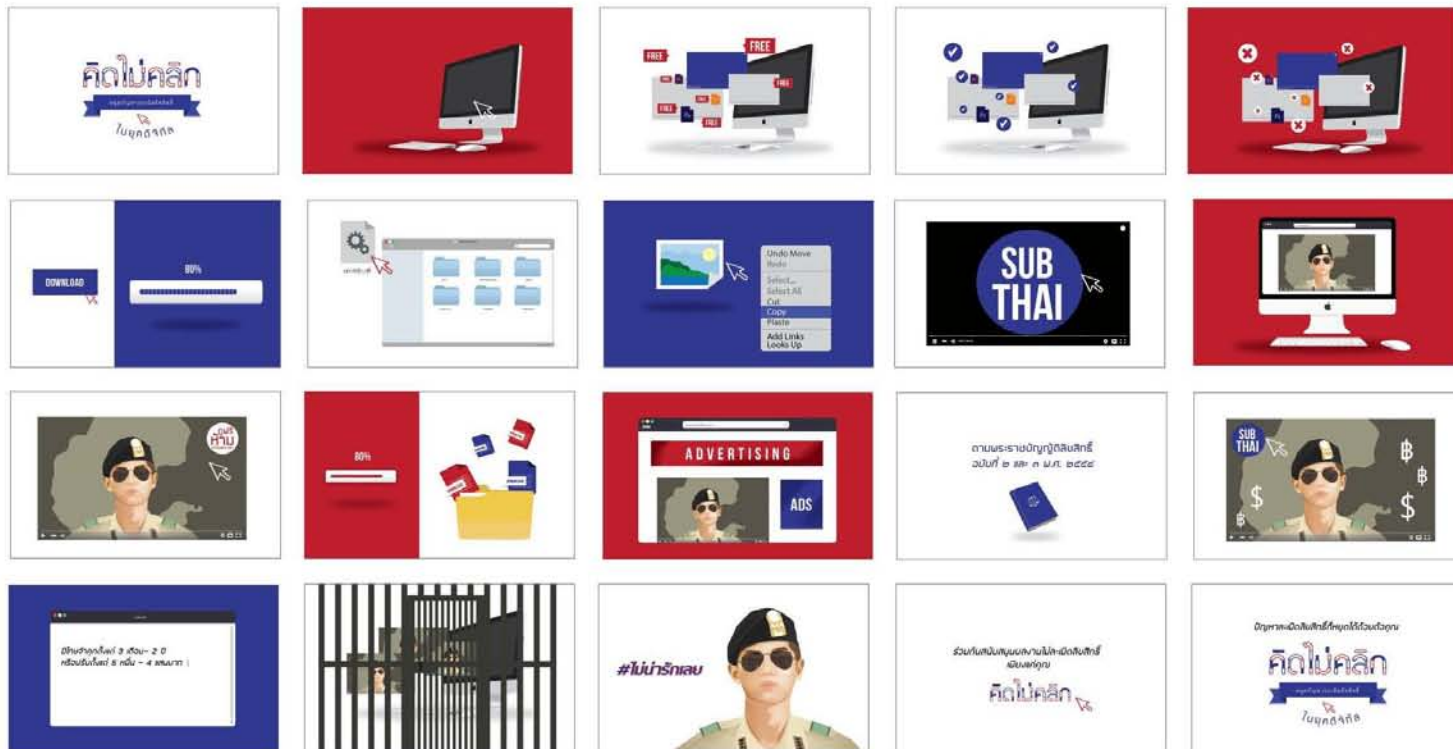
16. ผู้เผยแพร่ผลงาน  
สามารถให้บริการลิขสิทธิ์  
โดยไม่คิดค่าบริการ  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



12. มาตรการทางเทคโนโลยี  
ในการให้บริการลิขสิทธิ์  
บทวิเคราะห์: การใช้มาตรการทางเทคโนโลยี



# 3. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ทีม Subtitle



# 4. มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ทีม มือค้ำ... ARTCRU

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

ชื่อทีม : มือค้ำ...ARTCRU  
 ชื่องาน : ฎกหมายลิขสิทธิ์  
 แนวคิด : เรื่องการที่จะสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของกาที่ละเมิดกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ปี พ.ศ.2558 (ฉบับที่ 2,3) โดยการใช้ตัวละครผู้ชายเป็นภาพแทนเจ้าของลิขสิทธิ์ และ สุนัขจึงมองที่เป็นสัญลักษณ์ของความเจ้าเล่ห์ มาเป็นตัวแทนในเรื่อง ภาพประกอบที่เข้าใจง่าย เป็นลักษณะการงานที่ง่ายเพื่อให้ความน่าเชื่อถือ



Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 1



Audio : ไม่ถูกต้องนักเมื่อต้องการสื่อสารมากขึ้น ซึ่งช่วยการละเมิดลิขสิทธิ์ จึงได้มีการคิดค้นเป็นกฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์ขึ้น  
 Video : ภาพมีผู้ใช้งานมา เยอะที่ละทีละที internet จึงไม่สนุกที่จะรวมกันขึ้นอย่างธรรมดา

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 2



Audio : ข้อมูลการลิขสิทธิ์มีการแสดงความเป็นเจ้าของ และเจ้าของสามารถมีการการทางเทคโนโลยีเพื่อป้องกันการละเมิดและเข้าข้างผลงานของตัวเอง  
 Video : ภาพผู้ขายเจ้าของลิขสิทธิ์ผู้เข้ามา ถึงความข้อมูลการลิขสิทธิ์ขึ้นมา และผู้คนที่มาจากนอกมาที่จะมอง ก็คือข้อมูลกันคนกันแล้ว

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 3



Audio : มีการการทางเทคโนโลยีระบบคอมพิวเตอร์ที่จากกฎหมาย มีเพียงเจ้าของและผู้ถือเจ้าของของกฎหมายเท่านั้น ที่จะสามารถเข้าถึงได้  
 Video : ภาพคนยืนอยู่ ฝั่งผู้พาดพิงมา ด้านการการทางเทคโนโลยีตามผลงาน ประตุข้อผิดพลาด ผลงานการทางเทคโนโลยีเข้าใน โฟน ประตุข้อผิดพลาด ที่ออกมาจากพจน

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 4



Audio : แต่ที่ผิดนักที่สามารถทดลองได้ และจะจริงได้ การกระทำเช่นนี้เรียกว่า การละเมิดการการทางเทคโนโลยี มีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์  
 Video : ภาพผู้ถือผิดทดลองดู สุนัขจึงมองที่ผู้ผิดมองผิดกฎหมายนี้ ประตุข้อผิดพลาดที่คนผลงานเข้ามา สุนัขจึงมองที่คนผลงานใส่ใส่หูแล้ววิ่งออกไป ประตุข้อผิดพลาดที่เข้าข้างไม่เข้า

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 5



Audio : การนำผลงาน รูปภาพ วัสดุ หรือ สิ่ง ของอื่นไปใช้ซ้ำตาม กับแบ่งขาย ทำซ้ำ เป็นของลิขสิทธิ์มีลิขสิทธิ์จึงต้องเป็นไปจากการการการลิขสิทธิ์  
 Video : จึงมองที่สุนัขเจ้าของลิขสิทธิ์มาตามลงเป็นเป็นการมองว่า สุนัขจึงมองที่หน้าการที่สุนัขเห็นมาบนพื้น

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 6



Audio : ภาพนี้ว่าจริงที่สุนัขมีลิขสิทธิ์เข้ามาถึงในเขตแดนได้ทั้ง 2 ภายต่อทำเสียตามที่ที่อื่น  
 Video : ภาพ close up หน้าจริงมอง ก็คือข้อมูลกันคนกันที่เห็นว่ามีผู้ถือลิขสิทธิ์ถูก คุก กระและหลังซึ่งเห็นมาปิด เป็นจึงมองที่คนผลงานจากที่ 2 ฝั่ง

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 7



Audio : ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตหรือที่เชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ หากพัฒนาการเรื่องเรียนการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือทำสิ่งก้าวกาล  
 Video : ภาพเป็นตอนของลิขสิทธิ์ 3 ฝั่ง ในผลงาน สุนัขถูกงานบนเครื่องเน็ตที่ข้างหน้าบน จึงมองที่คนบนที่ก้าวกาลทำเข้า

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 8



Audio : ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับใหม่ พ.ศ.2558 ระบุว่ามีการก้าวกาลหรือเผยแพร่ในทางสาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต  
 Video : ภาพเรื่องมีเรื่องก้าวกาลที่ละเมิดมา มาจะไม่ให้ใครมา นำมาผลงานมาเอา มาบน จึงมองที่คนผลงานนี้ จึงมองที่คนเข้ามาทำผิดที่ผิดไปเรื่อง

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 9



Audio : โทษจำคุกตั้งแต่ 6 เดือน - 4 ปี ปรับตั้งแต่ 1 แสน - 8 แสนบาท หรือทั้งจำ ทั้งปรับ  
 Video : ภาพ close up หน้าจริงมอง ก็คือข้อมูลกันคนกันที่เห็นว่ามีผู้ถือลิขสิทธิ์ถูก คุก กระและหลังซึ่งเห็นมาปิด เป็นจึงมองที่คนผลงานจากที่ 2 ฝั่ง

Story board infographic : ฏกหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ.2558

Scene : 10




Audio : กฎหมายที่ที่ไม่เป็นกันเองเจ้าของลิขสิทธิ์มาขึ้น พิมพ์บทที่บนชุมชน เพราะฉะนั้นการการการการการที่เสียต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ผู้ใช้บริการ  
 Video : close up การซึ่งมีลิขสิทธิ์ การซึ่งไม่มาลงของผลงาน กฎหมายและจึงมองเข้ามาจากด้านข้าง จึงมองที่ผู้ถือลิขสิทธิ์ เห็นว่ามีเจ้าของลิขสิทธิ์ จึงมองที่คนผลงานนี้ ผู้ถือเข้าจากผู้ขายมีผลงานหรือซึ่งเข้า

# 5. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทีม 199<sup>3</sup>/<sub>4</sub> (หนึ่งเก้าเก้า สามส่วนสี่)




# 6. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ทีม นั้น

1




\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_




\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

3




\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_




\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

4



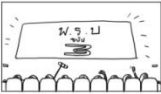
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_




\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

5




\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# 7. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทีม NO More

ชื่อทีม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
ชื่อโครงการ: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม No More 100 well

Storyboard

ลำดับ	ฉาก	เวลา (วินาที)	การเคลื่อนไหว	เสียงประกอบ
1		2	มือชี้ไปที่หน้าจอของมือถือ มีแจ้งเตือนจากแอพพลิเคชั่น แนะนำให้เราประหยัดเงิน	"กู้! ความสำเร็จ 'โหม่ง' SAVE โหม่งโหม่ง!"
2		0.60	แจ้งเตือนการแจ้งเตือนจาก แอพพลิเคชั่นแจ้งเตือน แจ้งเตือน	แจ้งเตือนดัง

3		5	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"ขอบคุณ 2500 นาที 2 ชม 3 นาที เราคงพักผ่อนดีแล้ว"
4		7	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"ส่วนการแจ้งเตือนที่เรา กดแล้วมัน VOO มันเตือน... แล้วทำไมมันเตือน?"
5		2	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"มันเตือนให้ไม่ได้หยุดพัก" พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย

15		3	พูดให้ฟังและให้ฟัง กัน... เราทุกคน สามารถช่วยกัน ประหยัดเงินได้ ด้วยวิธีง่ายๆ	"การที่พวกเรา ทุกคนช่วยกัน ประหยัดเงิน..."
16		3	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"โหม่ง... การแจ้งเตือน โหม่งโหม่ง"
17		2	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน โหม่งโหม่ง... การแจ้งเตือน โหม่งโหม่ง"

6		2	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."
7		2	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."
8		3	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."

12		2	พูดให้ฟังและให้ฟัง กัน... เราทุกคน สามารถช่วยกัน ประหยัดเงินได้ ด้วยวิธีง่ายๆ	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."
13		2	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."
14		1	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	(ไม่มี)

9		0.60	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	(ไม่มี)
10		3	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."
11		3	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."

18		12	พูดให้ฟังและให้ฟัง กัน... เราทุกคน สามารถช่วยกัน ประหยัดเงินได้ ด้วยวิธีง่ายๆ	การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."
19		4	ตัวละครหลัก: ส่วนนี้เราพูดถึงการที่ ตัวละครหลักได้หยุด พักและได้มาพักผ่อน ที่ปลอดภัย	"การแจ้งเตือนให้ เราประหยัดเงิน..."

# 8. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทีม Tyre



เป็นภาพพระราชบัญญัติเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ (กำลังทยอยเปิด)



เป็นภาพการเพิ่มพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับที่ 2 (พระราชบัญญัติที่ส่งผลกระทบต่อสังคมเพิ่มขึ้นอย่างไม่แน่นอน)



เสียงBUSSYาย 5 การคุ้มครองทางเทคโนโลยี การฉ้อฉลระบบออนไลน์ของสังคม จะมีการเข้ามาควบคุมมากขึ้นในทุกๆภาคส่วนทั้งภาคธุรกิจภาคผู้ให้บริการภาคทางเทคโนโลยี เช่น การตรวจตราเนื้อหาออนไลน์



เสียงBUSSYาย 6 ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศของผู้นำบริการทางสังคมออนไลน์ เช่น true ais tot หรือผู้ให้บริการโซเชียล เช่น youtube facebook



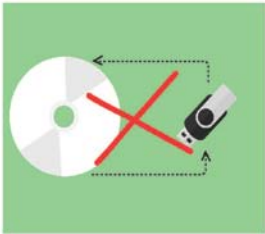
เสียงBUSSYาย 11 การเพิ่มอำนาจกลไกในการสืบค้นค่าละเมิดลิขสิทธิ์และสิ่งที่ใช้ในการกระทำทางผิด



การเพิ่มพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับที่ 3 (พระราชบัญญัติที่ส่งผลกระทบต่อสังคมเพิ่มขึ้นอย่างไม่แน่นอน)



เสียงBUSSYาย 1 ส่งผลกระทบต่อวงการบริการดิจิทัล ตัวอย่างเช่นส่งผลไปถึงผู้สร้างสรรคที่ถือลิขสิทธิ์หรือผู้ที่สร้างสรรคผลงานที่ผิด โดยส่งผลกระทบต่อผู้ชมและผู้พัฒนา



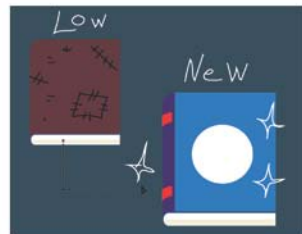
เสียงBUSSYาย 2 การตรวจทางเทคโนโลยี ตัวอย่างเช่นการฟ้องลิขสิทธิ์ การปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาออนไลน์ การฟ้อง หรือ ใน e-bookสามารถฟ้องการฉ้อฉลของเนื้อหาและเนื้อหาของผู้ใช้



เสียงBUSSYาย 7 ข้อขาดความรับผิดชอบของผู้ให้บริการ เช่น ผู้ให้บริการสามารถลบข้อมูลที่ไม่เหมาะสมได้แม้ว่าผู้ใช้หรือการโพสต์จะไม่เหมาะสม



เสียงBUSSYาย 8 การละเมิดลิขสิทธิ์ในกรณีศึกษาทางกฎหมาย เช่น นาย A ซึ่งไม่มีสื่อเตรียมพร้อม หรือสละสิทธิ์ สามารถ ขอโทษนาย B ได้โดยไม่ต้องรับผิดต่อผู้ฟ้อง



เสียงBUSSYาย 12 เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้



เสียงBUSSYาย 13 เพิ่มบทบัญญัติกำหนดให้การเผยแพร่โดยไม่รับเงินแต่เป็นความผิดในฐานะละเมิดลิขสิทธิ์



เสียงBUSSYาย 3 การลดเชิงมาตรการทางเทคโนโลยี การจัดการเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมทางเทคโนโลยีไม่ชัดเจน เช่น การตรวจตรา การทราฟฟิก ผู้กระทำผิดมีความผิด



เสียงBUSSYาย 4 การคุ้มครองลิขสิทธิ์ ไม่สามารถลงโทษหรือมีโทษจำคุกผู้ละเมิดได้ ผู้กระทำผิดที่อาจมีความผิด



เสียงBUSSYาย 9 ข้อขาดการละเมิดลิขสิทธิ์การกระทำ ซึ่งควร ชูกรม คือ e-book บทกวีที่มีลิขสิทธิ์ก็ถือเป็นกรกระทำเช่นนี้มีความผิด เพราะเราถือมาแต่



เสียงBUSSYาย 10 สิทธิทางลิขสิทธิ์ของนักแต่งหรือ ศิลปิน เช่น เป็นมรดกของ บิดาที่เสียชีวิตของบุตรหลาน เช่น มรดกของศิลปินที่เสียชีวิตไม่ได้เพราะของเป็นมรดก



เสียงBUSSYาย 14 เพิ่มข้อยกเว้นละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับผู้สนับสนุนศิลปิน



เสียงBUSSYาย 15 เพิ่มบทบัญญัติกำหนดโทษสำหรับการเผยแพร่โดยไม่รับเงินค่าตอบแทน กำหนดให้ผู้กระทำผิด จำคุก ตั้งแต่ 6 เดือน ถึง 40 หรือปรับตั้งแต่ 1 แสน-8 แสน หรือทั้งจำทั้งปรับ



# 9. มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา ทีม W D S.

Page 1



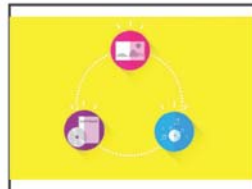
No.1 เอ๊ะ! ลืมคิด ลืมสิกรีเข้าใจง่าย



No.2 ความคิดสร้างสรรค์ สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน



No.3 ไม่ว่าจะเป็นการเขียนโปรแกรม ถ่ายภาพ หรือการแต่งเพลง



No. 4 ในปัจจุบันผลงานถูกเผยแพร่ในรูปแบบดิจิทัล



No.5



No.6 ทำให้มีผู้พบเห็นมากขึ้น

Page 2



No.7 งานเหล่านี้ จึงถูกส่งต่อไปทำซ้ำและดัดแปลงซึ่งเป็นที่มาของการละเมิดลิขสิทธิ์



No.8 เอ๊ะ การกระทำแบบนี้ เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์



No.9 การดัดแปลงผลงาน ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงานชิ้นนั้น



No.13 และยังเป็นการสนับสนุนเศรษฐกิจให้ดีขึ้นอีกด้วยครับ



No.14 เอ๊ะ! ลืมคิด ลืมสิกรีเข้าใจง่าย



No.15

Page 3



No.10 แล้วถ้าเป็นผลงานที่ไม่มีใบสัญญาอนุญาต หรือทำขึ้นเพื่อแสวงหาผลกำไร แทนอันควรว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์



No.11 แต่ถ้าผลงานเหล่านั้นถูกใช้ขึ้นเพื่อสถานศึกษา หรือผู้พิการ ซึ่งไม่ได้แสวงหาผลกำไรแบบนิติกฎหมายยกเว้นให้



No.12 รุ่อย่างนี้ เราก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัล ออกมาได้ อย่างไรก็ตาม

# 10. มหาวิทยาลัยนเรศวร ทีม จ้ำม๋า



Copyright Motion Infographics Contest 2016

ชื่อผลงาน : บทประพันธ์เพลง  
 การจัดการธุรกิจดิจิทัล (Digital Management Information System)

สมาชิกในกลุ่ม

- นางสาวกมลชนก คำเสมือ
- นางสาวกุลสตรี แก้วเกษ
- นางสาวปัญญพร ภูษิษฐ์

มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัด พิษณุโลก 65000



คำขวัญของเร้า : 00.03

สิ่งมีชีวิตอยู่เพื่อทำสิ่งดี ๆ และมีความสุข  
 และมีความสุขด้วยใจที่บริสุทธิ์

กฎของเร้าในชีวิตจริง : 00.03

ถ้าเราไม่ทำอะไรเลยสักอย่าง เราจะไม่รู้เลยว่า  
 เราทำอะไรได้บ้าง (Copyright Management Information System)

สิ่งที่เราสนใจ : 00.02

กฎของเร้าในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

การลงมือ : 00.04

สิ่งมีชีวิตอยู่เพื่อทำสิ่งดี ๆ และมีความสุข  
 และมีความสุขด้วยใจที่บริสุทธิ์

DMIP 00.04

สิ่งมีชีวิตอยู่เพื่อทำสิ่งดี ๆ และมีความสุข  
 และมีความสุขด้วยใจที่บริสุทธิ์

การจัดการธุรกิจดิจิทัล (Digital Management Information System) 00.04

สิ่งมีชีวิตอยู่เพื่อทำสิ่งดี ๆ และมีความสุข  
 และมีความสุขด้วยใจที่บริสุทธิ์

การลงมือ : 00.05

สิ่งมีชีวิตอยู่เพื่อทำสิ่งดี ๆ และมีความสุข  
 และมีความสุขด้วยใจที่บริสุทธิ์

คำขวัญของเร้า : 00.03

สิ่งมีชีวิตอยู่เพื่อทำสิ่งดี ๆ และมีความสุข  
 และมีความสุขด้วยใจที่บริสุทธิ์

เพลง : 00.02

เพลงของเร้าในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

เพลง : 00.02

เพลงของเร้าในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

บ้าน : 00.02

บ้านของเร้าในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

ใจของเรา : 00.02

ใจของเราในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

สิ่งที่เราสนใจ : 00.03

สิ่งที่เราสนใจในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

สิ่งที่เราสนใจ : 00.04

สิ่งที่เราสนใจในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

เพลง : 00.01

เพลงของเร้าในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

เพลง : 00.03

เพลงของเร้าในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

ใจ : 00.02

ใจของเราในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

ใจ : 00.01

ใจของเราในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

ใจ : 00.05

ใจของเราในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่

ใจ : 00.02

ใจของเราในชีวิตจริง (Copyright Management Information System)  
 เราสนใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่