

| | |
|---------------|---|
| หัวข้อโครงการ | : สื่อการเรียนการสอนการตอบคำถ้าคำศัพท์ภาษาจีนด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint |
| ผู้จัดทำ | : 1. นายกุลภัทร ราชนิล 2. นายภูมินทร์ หินแดง |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ครุภัณฑ์ | : นางสาวฐิติกันยาพัชร นาดี |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องสื่อการเรียนการสอนการตอบคำถ้าคำศัพท์ภาษาจีนด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้กำหนดดังต่อไปนี้

- เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Microsoft PowerPoint
- เพื่อออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถม ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint
- เพื่อประเมินความพึงพอใจของประชากรกลุ่มตัวอย่าง จากการใช้สื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถม ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Microsoft PowerPoint เป็นโปรแกรมสั่งงานคอมพิวเตอร์ที่ถูกออกแบบมาให้ใช้กับงานด้าน การนำเสนอเรื่องราวต่างๆ (Presentation) ในลักษณะคล้ายๆ กับการฉายสไลด์ (Slide Show) โดยสามารถใช้คำสั่งของ PowerPoint สร้างแผ่นสไลด์ที่มีรูปภาพและข้อความบรรยายเรื่องราวที่ต้องการจะนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งกำหนดลักษณะแสงเงา และลวดลายสีพื้นให้สไลด์แต่ละแผ่นมีความสวยงามน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้เรายังสามารถกำหนดรูปแบบการฉายสไลด์แต่ละแผ่น อย่างต่อเนื่อง และใช้เทคนิคพิเศษในการแสดงข้อความแต่ละบรรทัด เพื่อให้ผู้ชมการฉายสไลด์ค่อยๆ เห็นข้อความบรรยายและภาพเหล่านี้ทีละชิ้นๆ อย่างต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราวด้วยเวลาที่เรากำหนดได้

นักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนเรื่องการตอบคำถ้าคำศัพท์ภาษาจีนด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพพบว่า นักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=4.16$, $S.D=0.12$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อความพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก 8 ข้อ ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 สีสันสวยงาม ($\bar{X}=4.40$, $S.D=0.66$) ลำดับที่ 2 ความพึง

| | |
|--------------------|---|
| หัวข้อโครงการ | : สื่อการเรียนการสอนการตอบค้ำถามคำศัพท์ภาษาอังกฤษ |
| ผู้จัดทำ | : ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint |
| การศึกษา | : 1. นางสาวเพชรดา หมายส่องกลาง |
| แผนกวิชา | : 2. นางสาวจีระนันท์ ศิริการ |
| สาขาวิชา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| ครุฑ์ปรึกษาโครงการ | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| | : นางสาวธิกันยาพัชร นาดี |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตอบค้ำถามคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Microsoft PowerPoint
 2. เพื่อออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กนักเรียน ชั้นประถม ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint
 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง จากการใช้สื่อการเรียนการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถม ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint
- จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Microsoft PowerPoint เป็นโปรแกรมสั่งงาน คอมพิวเตอร์ที่ถูกออกแบบมาให้ใช้กับงานด้าน การนำเสนอเรื่องราวต่างๆ (Presentation) ในลักษณะคล้ายๆ กับการฉายสไลด์ (Slide Show) โดยสามารถใช้คำสั่งของ PowerPoint สร้างแฟ้ม สไลด์ที่มีรูปภาพและข้อความบรรยายเรื่องราวที่ต้องการจะนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งกำหนด ลักษณะแสงเงา และลดลายสีพื้นให้สไลด์แต่ละแผ่นมีความสวยงามน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้เรายัง สามารถกำหนดรูปแบบการฉายสไลด์แต่ละแผ่น อย่างต่อเนื่อง และใช้เทคนิคพิเศษในการแสดง ข้อความแต่ละบรรทัด เพื่อให้ผู้ชมการฉายสไลด์ค่อยๆ เห็นข้อความบรรยายและภาพเหล่านี้ทีละชิ้นๆ อย่างต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราวด้วยเวลาที่เรากำหนดไว้

นักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนเรื่องการ ตอบค้ำถามคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint ผลการ ทดสอบหาประสิทธิภาพพบว่า นักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีความพึง พอดีโดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.16$, $S.D=0.12$)

| | |
|-------------|--|
| ชื่อโครงการ | : สติ๊กเกอร์ไลน์ ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และ Lind Studio |
| ผู้จัดการ | : 1. นางสาวไอลดา ศลวยิเศษ |
| | : 2. นางสาววาราสนา หลาบกลาง |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ครุภัณฑ์ | : นางสาวธัญกันยาพัชร นาดี |

บทคัดย่อ

โครงการสติ๊กเกอร์ไลน์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ในการดำเนินงานโครงการนี้ ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับการ ออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ จากนั้นก็ได้ทำการออกแบบและจัดทำสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อทำการอัปโหลดดังนี้ 1) เพื่อศึกษาการหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop และ line studio 2) การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และ line studio 3) เพื่อสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากรกลุ่มตัวอย่างจากการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า 1) โปรแกรมที่ใช้สร้างสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการตัดแต่งและแก้ไขรูปถ่ายที่ใช้สร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ 2) ผู้จัดทำสื่อสารณ์ของคำนั้นผ่านการตัวค่าแครคเตอร์รูปถ่ายที่ออกแบบนั้นจะเป็นค่าแครคเตอร์ที่มีทางภาษาที่ใช้ของสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นเป็นคำสั้นๆ ที่ทำให้ฟังแล้วง่ายและเป็นคำที่ใช้กันในหมู่วัยรุ่นแต่ละคำจะเป็นคำยอดฮิตในปัจจุบันๆ 3) การสร้างเพื่อใช้งานและสร้างเอกลักษณ์ของตน และค่าแครคเตอร์ของตัวเองในสติ๊กเกอร์ไลน์ 4) ความพึงพอใจของผู้ที่ทดสอบสติ๊กเกอร์ไลน์มาใช้งานจัดทำแบบสอบถามเพื่อประเมินถึงความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมของการใช้งานสติ๊กเกอร์ไลน์นี้ให้ผลในระดับมากที่สุดและมีความพึงพอใจต้านรูปแบบของสติ๊กเกอร์

เมื่อพิจารณาเป็นรายพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก ถึง 8 ข้อ ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 สีสันสวยงาม ($\bar{X} = 4.40$, $SD = 0.66$) ลำดับที่ 2 ความพึงพอใจโดยรวมของสติ๊กเกอร์ ($\bar{X} = 4.30$, $SD = 0.64$) ลำดับที่ 3 ความเข้าใจหลังการใช้สติ๊กเกอร์ ($\bar{X} = 4.26$, $SD = 0.62$) ลำดับที่ 4 เนื้อหาของข้อความ ($\bar{X} = 4.24$, $SD = 0.5$) ลำดับที่ 5 การใช้ขนาด, สี, ตัวอักษร มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.20$, $SD = 0.60$) ลำดับที่ 6 เนื้อหาของสติ๊กเกอร์เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.18$, $SD = 0.84$) ลำดับที่ 7 ภาพสองครั้งกับเนื้อหา ($\bar{X} = 3.94$, $SD = 0.70$) ลำดับที่ 8 ความเข้าใจก่อนการใช้สติ๊กเกอร์ ($\bar{X} = 3.66$, $SD = 1.05$) ตามลำดับ

| | | |
|---------------------|---|--------------|
| หัวข้อโครงการ | : เกมตอบคำถามคณิตศาสตร์ ด้วยโปรแกรม Microsoft power point | |
| ผู้จัดทำ | : 1. นายภัทรราช | ประเมินสัตย์ |
| | : 2. นางอุมาภรณ์ | จันหมอม |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง | |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ | |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ | |
| ครุที่ปรึกษาโครงการ | : นางสาวธีรันยาพัชร | นาดี |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเกมตอบคำถามคณิตศาสตร์ ด้วยโปรแกรม Microsoft power point ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำสื่อการเรียนการสอนเกมตอบคำถามคณิตศาสตร์ ด้วยโปรแกรม Microsoft power point

2. เพื่อออกรอบแบบและจัดทำสื่อการเรียนการสอนเกมตอบคำถามคณิตศาสตร์ ด้วยโปรแกรม Microsoft power point

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อการเรียนการสอนเกมตอบคำถามคณิตศาสตร์ ด้วยโปรแกรม Microsoft power point

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาด้านคัวลักษณะการจัดทำสื่อการเรียนการสอนได้จัดทำเพื่อให้บทเรียนได้สอดคล้องกับการเรียนการศึกษาให้มากขึ้นในปัจจุบัน

2. จากการออกแบบชิ้นงานครั้งนี้ ชิ้นงานสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน และสามารถนำบทเรียนไปเผยแพร่ในสถานที่ต่างๆ

3. จากการทดสอบประเมินความพึงพอใจของ เกมตอบคำถามคณิตศาสตร์ ด้วยโปรแกรม Microsoft power point ประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

จากการศึกษาความพึงพอใจของการออกแบบ สื่อการเรียนการสอนเรื่องเกมตอบคำถามคณิตศาสตร์ด้วยโปรแกรม Microsoft power point ได้รับความพึงพอใจ จากการออกแบบ ($\bar{x}=4.22, S.D.=0.629$) การออกแบบมีความน่าสนใจ ($\bar{x}=4.23, S.D.=0.709$) รูปแบบมีความชัดเจน ($\bar{x}=3.94, S.D.=0.722$) การออกแบบสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ($\bar{x}=3.94, S.D.=0.862$) การออกแบบมีความเหมาะสม ($\bar{x}=3.98, S.D.=0.738$) ในการออกแบบและสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชม ($\bar{x}=4.51, S.D.=2.859$) ในการออกแบบมีความสมบูรณ์

หัวข้อโครงการ : การตูนเรื่อง มนีผู้ชื่อสัตย์ โดยโปรแกรม Adobe flash CS6

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวกานกร พุนทรพิร
 : 2. นางสาวสุชาทิพย์ มุ่งทองกลาง
การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพขั้นสูง
แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ครุฑีปรึกษาโครงการ

1. นางสาวธิรภันยาพัชร นาดี

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการ การตูนเรื่อง มนีผู้ชื่อสัตย์ โดยโปรแกรม Adobe flash CS6 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าหลักการจัดทำการตูนเรื่อง มนีผู้ชื่อสัตย์ โดยโปรแกรม Adobe flash CS6
2. เพื่อการออกแบบและสร้างการตูนเรื่อง มนีผู้ชื่อสัตย์ โดยโปรแกรม Adobe flash CS6
3. เพื่อทดสอบประสิทธิภาพการจัดทำการตูนเรื่อง มนีผู้ชื่อสัตย์ โดยโปรแกรม Adobe flash CS6

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

โปรแกรม Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็นกราฟิกแบบเว็คเตอร์สามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสเตริโวได้สามารถสร้างงานให้ได้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive Multimedia) มีฟังก์ชั่นสำหรับ การเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังทำงานในลักษณะ CGI โดยเชื่อมต่อกับการเขียน โปรแกรมภาษาอื่นๆ ได้มากmany เช่น ภาษา PHP, JSP, ASP, ASP.NET, C/C++, C#, C#.NET, VB, VB.NET, JAVA และอื่นๆ โดยเฉพาะข้อดีของโปรแกรม Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่น ได้หลากหลาย เช่น avi, mov, gif, wav, emf, eps, ai, dxf, bmp, jpg, gif, png เป็นต้น

จากการศึกษาความพึงพอใจของการออกแบบ สื่อการการตูนเรื่อง มนีผู้ชื่อสัตย์ โดยโปรแกรม Adobe flash CS6 ได้รับความพึงพอใจ จากการออกแบบ ($\bar{X} = 4.22$, S.D.=0.629) การออกแบบมีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.23$, S.D.=0.709) รูปแบบมีความชัดเจน ($\bar{X} = 3.94$, S.D.=0.722) การออกแบบสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ($\bar{X} = 3.94$, S.D.=0.862) การออกแบบมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.98$, S.D.=0.738) ในการออกแบบและสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชม ($\bar{X} = 4.51$, S.D.=0.859) ในการออกแบบมีความสมบูรณ์ ($\bar{X} = 3.94$, S.D.=0.709) มีการเรียงลำดับการออกแบบได้ เหมาะสม ($\bar{X} = 4.06$, S.D.=0.763) การออกแบบมีความสวยงาม ($\bar{X} = 4.32$, S.D.=0.763) การออกแบบมีความสวยงาม ($\bar{X} = 4.32$, S.D.=0.709) ภาพรวมของการออกแบบและโปรแกรม ($\bar{X} = 4.22$, S.D.=0.675)

| | |
|------------------|--|
| หัวข้อโครงการ | : การสร้างเว็บไซต์อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรม Google Drive |
| ผู้จัดทำ | : 1. นางสาวกัญญา สุวรรณดี 2. นางสาวทัศนีย์ แก้วพิมาย |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| ประเภทวิชา | : บริหารธุรกิจ |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ครุภารกิจโครงการ | : นางสาวกัญญาพัชร นาดี |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การสร้างเว็บไซต์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยโปรแกรม Google Drive ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

- เพื่อศึกษาการสร้างเว็บไซต์อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
- เพื่อพัฒนาการสร้างเว็บไซต์อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
- เพื่อเผยแพร่ความรู้การสร้างเว็บไซต์อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้ผู้ที่สนใจ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาหลักการสร้างเว็บไซต์อุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยโปรแกรม Google Drive ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาในเรื่องการเปิดใช้โปรแกรม Google Drive การทำความรู้จัก Google Drive สรุปประกอบของโปรแกรม Google Drive ได้ทำความรู้จักการศึกษาหลักการตั้งกล่าวมาดำเนินการ สร้างเว็บไซต์อุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยโปรแกรม Google Drive

จากการสร้างเว็บไซต์อุปกรณ์คอมพิวเตอร์คณะผู้จัดทำได้ออกแบบ และสร้างเว็บไซต์ด้วย การนำ หัวข้อต่างๆลงไปในเว็บไซต์และรูปภาพและสามารถนำไปฟล็อกก์อุปกรณ์ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมายปีการศึกษา 2563 กลุ่ม ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คืนนักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมายปีการศึกษา 2563 ทั้งหมด 100 คนคิดเป็น

| | |
|---------------|--|
| หัวข้อโครงการ | : การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ ด้วยโปรแกรม Line Creator studio |
| ผู้จัดทำ | : 1. นางสาวนริศรา แท่นทอง |
| | : 2. นางสาววรรณภา นะบรรดิษฐ์ |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ครุภาระการสอน | : นางสาวฐิกันยาพัชร นาดี |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการ การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์โดยโปรแกรม Line Creators Studio ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาขั้นตอนและผลิตสติ๊กเกอร์ไลน์แบบ Creator Market
2. เพื่อเรียนรู้ขั้นตอนการผลิตสติ๊กเกอร์ไลน์แบบ Creator Market จากการปฏิบัติงานจริง เพื่อให้ เกิดการพัฒนาการทำงานในอนาคต

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์โดยใช้โปรแกรม Line Creators Studio พบร่วมกับการออกแบบ สติ๊กเกอร์ไลน์ต้องมีแนวคิดที่ชัดเจน ว่าสื่อสารเป็นไปในแนวใด ทึ้งลักษณะนิสัยและบุคลิกต้องสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน ในการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์นักออกแบบอาจออกแบบตามแนวคิดที่ผู้ใช้งานต้องการโดยในการออกแบบจะยึดแนวคิดที่ผู้ใช้งานให้มาเป็นหลัก และเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้งานประสบความสำเร็จ และเป็นที่พึงพอใจต่อผู้ใช้งาน ดังนั้น เมื่อรับข้อมูลสติ๊กเกอร์ไลน์มาจากผู้ใช้งานแล้วจึงส่งต่อให้นักออกแบบทำงาน และในแนวคิดที่ผู้ใช้งานให้มาจะระบุความต้องการชัดเจน เช่น สีหลัก ค่าแรคเตอร์ การแต่งกาย การใช้ภาษา และ สไตล์ต่างๆรวมไปถึงกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรอง

ผลจากการศึกษาและสิ่งที่ได้รับจากการปฏิบัติงาน

1. ได้ทราบถึงขั้นตอนกระบวนการสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์โดยโปรแกรม Line Creators studio
2. ได้เรียนรู้ขั้นตอนการผลิตสติ๊กเกอร์ไลน์แบบ Creator Market จากการปฏิบัติงานจริงให้เกิดการพัฒนาการทำงานในอนาคต
3. ได้เรียนรู้ถึงการแก้ไขปัญหาและได้ฝึกความอดทนกับการรับมือกับความกดดัน
4. ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตในการทำงานจริง และรู้จักมิตรภาพดันพื้นทองที่ได้จากการทำงานจาก การที่ได้ฝึกปฏิบัติงานครั้งนี้ทำให้ได้รับประสบการณ์จากการทำงานจริงทั้งในด้านกระบวนการความคิด การวางแผนการแก้ไขปัญหา

| | |
|---------------------|---|
| หัวข้อโครงการ | : สร้างเว็บไซต์ผลิตภัณฑ์สินค้า OTOP ตำบลกระเบื้องใหญ่ |
| ผู้จัดทำ | : ด้วยโปรแกรม Google Drive |
| การศึกษา | : 1. นางสาวศิริกัญญา อภิรัมย์ |
| แผนกวิชา | : 2. นางสาวเพ็ญพาก โภมนกอก |
| สาขาวิชา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| ครุที่ปรึกษาโครงการ | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| | : นางสาวฐิกันยาพัชร นาดี |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการ สร้างเว็บไซต์ผลิตภัณฑ์สินค้า OTOP ตำบลกระเบื้องใหญ่ ด้วยโปรแกรม Google Drive ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Google Drive
2. เพื่อออกแบบและสร้างเว็บไซต์ขึ้นมาด้วยโปรแกรม Google Drive
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากร

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาหลักการทำงานของ โปรแกรม Google Drive เป็น โปรแกรมการจัดการเอกสารออนไลน์ของทาง Google หลักการทำงานจะคล้ายกับโปรแกรมเอกสาร ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเอกสารแบบออนไลน์ได้โดยผ่านการใช้เว็บเบราว์เซอร์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้การใช้งานของเอกสารมีความสะดวกมากขึ้น สามารถใช้งานหรือแก้ไขข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลาทำให้เอกสารต่างๆ เหล่านั้นมีความเป็นปัจจุบันมากขึ้น

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนรู้เรื่องการสร้างภาพสามมิติโดยโปรแกรม Adobe illustrator โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ผู้จัดทำ : นางสาวเบญจมาศ บุญโถ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ประเภทวิชา : พานิชกรรม

ครุภัณฑ์ที่ใช้ในการสอน

: นายกฤชณ์ ราชนิต

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา สื่อการเรียนรู้เรื่องการสร้างภาพสามมิติในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro วัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการสร้างภาพสามมิติในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

2. เพื่อออกรูปแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้จากโปรแกรม Adobe Illustrator โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เรื่องการสร้างภาพสามมิติในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro

4. เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้

จากการศึกษาสื่อการเรียนรู้เรื่องการสร้างภาพสามมิติในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro สามารถสรุปได้ว่า

การที่ได้ศึกษาสื่อการเรียนรู้เรื่อง การสร้างภาพสามมิติในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมจากการรวมภาพโดยใช้โปรแกรม Illustrator ซึ่งมีลักษณะเป็นภาพกราฟิกประเภทเวคเตอร์ ซึ่งจะมีความคมชัดอย่างมาก เนื่องจากลายเส้นของภาพประเภทเวคเตอร์จะไม่แตกเมื่อนำกับภาพบิตแมป โดยไฟล์ภาพที่ได้จากโปรแกรม Illustrator จะได้ภาพที่มีความคมชัดไฟล์ที่ได้จะมีนามสกุลเป็น ai, pdf, eps ที่สามารถนำไปใช้กับโปรแกรม ที่มีความสามารถในการออกแบบกราฟิกอื่น ๆ ได้อีกด้วยไม่ว่าจะเป็นโปรแกรม Photoshop เป็นต้น

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน เรื่อง การประยัดดพลังงานภายในบ้าน โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Cs6

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวสุจิตรา ดูพินาย

2. นางสาวยุนิ ศิรุจิ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุที่ปรึกษาโครงการ

นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอน เรื่อง การประยัดดพลังงานภายในบ้าน โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Cs6 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการสร้างสื่อการเรียนรู้ โดยโปรแกรม Adobe Flash CS6
2. เพื่อประชาสัมพันธ์การประยัดดพลังงานและการใช้พลังงานอย่างถูกต้อง
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ให้นักศึกษาและผู้ที่ได้ใช้
4. เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่นและความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่อง การประยัดดพลังงานภายในบ้าน โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 เป็น Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดียภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็นกราฟแบบเวคเตอร์ (Vector) สามารถเล่นเสียงและวีดีโอ แบบสเตริโว่ได้สามารถสร้างงานให้โตตอบกับผู้ใช้ (Interactive Multimedia) มีฟังก์ชั่นสำหรับการเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังทำงานในลักษณะ CGI โดยเชื่อมต่อกับการเขียนโปรแกรมภาษาอื่นๆ ได้มากมายและอื่นๆ โดยเฉพาะข้อดีของโปรแกรม Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้รวดเร็ว

2. จากการออกแบบและการสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่อง การประยัดดพลังงานภายในบ้าน โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ส่วนหน้าเนื้อหาการเรียนรู้ จะประกอบไปด้วยวิธีการประยัดดพลังงานในรูปแบบต่างๆ

3. จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมายที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน เรื่อง การประยัดดพลังงานภายในบ้าน โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6

| | |
|------------------------|--|
| หัวข้อโครงการ | : สื่อการเรียนการสอนเรื่องการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Animate 2019 |
| ผู้จัดทำ | : 1. นางสาวสาวลักษณ์ พลศรี |
| | : 2. นายจิรายุส ประสารกาง |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขางาน | : เทคโนโลยีสำนักงาน |
| ครุภัณฑ์ที่ใช้ในการสอน | 1. นายกฤษณะ ราชนิล 2. นางสาวฐิติกันยาพัชร นาดี |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการ สื่อการเรียนการสอนเรื่องการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe Animate 2019 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ ดังนี้

- เพื่อศึกษาค้นคว้าหลักการจัดทำสื่อการเรียนการสอนเรื่องการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Animate 2019
- เพื่อการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนเรื่องการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Animate 2019
- เพื่อทดสอบประสิทธิภาพการจัดทำสื่อการเรียนการสอนเรื่องการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Animate 2019

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาโปรแกรม Adobe Animate 2019 เป็น โปรแกรมที่ใช้ ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้ใช้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับแอนิเมชันเป็นโปรแกรมที่ทำให้เว็บбрауз์สามารถแสดงตัวเองได้ซึ่งมีความสามารถในการรองรับภาพแบบเวคเตอร์ และภาพแบบราสเตอร์ และมีภาษาสคริปต์ ที่ไว้ใช้เขียนโดยเฉพาะเรียกว่า แอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) และยังสามารถเล่นเสียงและวิดีโอแบบสเตริโอได้โดยถูกสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาไฟล์ภาพเคลื่อนไหว หรือ อนิเมชั่นบนเว็บไซต์ ที่เรียกว่า "Web Animation" และ ยังสามารถสร้าง Interactive หรือการโต้ตอบกับผู้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ บนเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้อีกด้วย ซึ่งก็ได้พัฒนามาจาก Adobe Flash Professional เป็น Adobe Animate CC ให้ออกมาให้ใช้งานกัน พร้อมฟังก์ชันที่ทำงานได้หลากหลายมากขึ้น

หัวข้อโครงการ: สื่อการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ
โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6

ผู้จัดทำ 1. นางสาวสร้อยสุดา คงแจ้ง พง næว
2. นางสาวอุรัสตัน ศรีวิลัย

การศึกษา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุฑ์ปรึกษาโครงการ 1. นายกฤชณ์ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ได้กำหนดดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำสื่อการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนการสอนแบบทันสมัย
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ

จากการดำเนินงานสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานเรื่องสื่อการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 คณะผู้จัดทำได้รับความรู้เข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Flash CS6 ในขั้นตอนต่างๆ เช่น การแทรกรสไลด์ การลบสไลด์ การแทรกรูปภาพ การแทรกรหัสความ การบันทึกงาน การนำเสนองาน เป็นต้น ทำให้สามารถสร้างสื่อการเรียนการสอนได้รวดเร็ว ช่วยประหยัดเวลา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้โดยรวดเร็วจากการออกแบบสื่อการเรียนการสอน

2. จากการออกแบบจัดทำโครงการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ สามารถสรุปได้ดังนี้

- แสดงหน้าเข้าโปรแกรม
- แสดงส่วนต่างๆ ของสื่อการเรียนการสอน

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
โดยโปรแกรม Adobe Animate cc

ผู้จัดทำ : นายสิทธิพร ประสมศรี
นายสุริยา ทวยไธสง

การศึกษา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุภัณฑ์ที่ปรึกษาโครงการ

1. นายกฤชณ์ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอน เรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรม Adobe Animate cc ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการสร้างแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate cc
2. เพื่อออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจสื่อการเรียนการสอน เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

โดยโปรแกรม Adobe Animate cc ว่ามีนักเรียนนักศึกษามีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนการสอน
จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการสร้างแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate cc ผู้จัดทำ
ได้ทำการศึกษาในเรื่อง การเปิดใช้งานโปรแกรม Adobe Animate cc การทำความรู้จักกับ Adobe
Animate cc ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Animate cc ความหมายของสื่อ (media) และ¹
ความหมายแอนิเมชัน (Animation) ได้นำความรู้จากการศึกษาหลักการดังกล่าวมาดำเนินการสร้าง
สื่อแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Animate cc

2. จากออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอน Adobe Animate cc คณะผู้จัดทำ
ออกแบบและทดสอบต่อรับรอง ดำเนินการวาดภาพเคลื่อนไหว สร้างเสียง สร้างตัวอักษร แทรกรูปภาพ
และสามารถนำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2563
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2563 รวมทั้งหมด 100 คน
คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งเป็นนักเรียนชาย จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 57 นักเรียนหญิง จำนวน
48 คน คิดเป็นร้อยละ 48 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

| | |
|----------------------|---|
| หัวข้อโครงการ | : สื่อการเรียนรู้การออกแบบแบบเป้าผ้าฝ้ายโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 |
| | ตัดต่อวิดีโอด้วยใช้โปรแกรม Adobe premiere pro |
| ผู้จัดทำ | : 1. นายศิวกรณ์ เสงี่ยมทรัพย์ 2. นางสาวธัญญาภรณ์ ทานุมา |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขางาน | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ครุภัณฑ์ประจำโครงการ | : นายกฤษณะ ราชนิล |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการ เรื่องสื่อการเรียนรู้การออกแบบแบบเป้าผ้าฝ้ายโปรแกรมโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ตัดต่อวิดีโอด้วยใช้โปรแกรม Adobe premiere pro ได้กำหนดวัตถุประสงค์ใน การศึกษาได้ดังนี้

- เพื่อศึกษาหลักการ/วิธีการทำงานของโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 และโปรแกรม Adobe premiere pro.
- เพื่อออกแบบการสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่องสื่อการเรียนรู้การออกแบบแบบเป้าผ้าฝ้ายโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ตัดต่อวิดีโอด้วยใช้โปรแกรม Adobe premiere pro
- เพื่อประเมินความพึงพอใจของการสร้างสื่อการเรียนการสอนหรือสื่อการเรียนรู้การออกแบบแบบเป้าผ้าฝ้ายโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ตัดต่อวิดีโอด้วยใช้โปรแกรม Adobe premiere pro
- เพื่อให้นักเรียนนักศึกษาสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้.

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

- จากการศึกษาและจัดทำสื่อการเรียนรู้การออกแบบแบบเป้าผ้าฝ้ายโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ตัดต่อวิดีโอด้วยใช้โปรแกรม Adobe premiere pro คณะผู้จัดทำได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 และการทำงานของโปรแกรม Adobe premiere pro
- เพื่อออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้การออกแบบแบบเป้าผ้าฝ้ายโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ตัดต่อวิดีโอด้วยใช้โปรแกรม Adobe premiere pro

| | |
|--------------------|---|
| หัวข้อโครงการ | : สื่อการเรียนการสอนในรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการจัดการอาชีพ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 |
| ผู้จัดการ | : 1. นางสาวศศิกา เทพเกะ 2. นางสาวกัญญาพัชร น้ำนิล |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ประเภทวิชา | : บริหารธุรกิจ |
| ครุฑ์ปริญญาโครงการ | นายกฤษณะ ราชนิล |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการ เรื่อง สื่อการเรียนการสอนในรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการจัดการอาชีพ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ใน การศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าหลักการจัดทำสื่อการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการจัดการอาชีพ โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. เพื่อออกแบบทำสื่อการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการจัดการอาชีพ โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการจัดการจัดทำสื่อการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการจัดการอาชีพ โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสื่อการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการจัดการอาชีพ โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 เป็นโปรแกรมที่ใช้กราฟฟิคสื่อการเรียนการสอน เช่น ออกแบบหน้าเว็บไซต์ การทำหน้าโภชนาช การใส่เนื้อหาแต่ละเว็บเพจ การแทรกกรูปภาพ แทรกข้อความ การแทรกวิดีโอ เป็นต้น ทำให้สามารถสร้างสื่อการเรียนการสอนได้ประядดิ์เด่นมากขึ้น และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้โดยง่าย
2. จากการออกแบบและสื่อการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการจัดการอาชีพโดย โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 สามารถสรุปได้ดังนี้

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนการสร้าง Effect ในโปรแกรม Adobe After Effect CS6
โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas Pro 15

| | | |
|----------|------------------------------------|-----------------|
| ผู้จัดทำ | : 1. นางสาวดารารัตน์ พรมลักษณ์ | ระดับชั้น ปวส.2 |
| | : 2. นางสาววันดี พรักษา | ระดับชั้น ปวส.2 |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบตริวิชาชีพชั้นสูง | |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ | |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ | |
| สาขางาน | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ | |

ครุฑีปรีกษาโครงการ

1. นางจัญดา ศรีเพ็ชร
2. นายกฤชณ์ ราชนิต

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนการสร้าง Effect ในโปรแกรม Adobe After Effect CS6 โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas Pro 15 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการสร้าง Effect ในโปรแกรม Adobe After Effect CS6
2. เพื่อออกแบบการทำงานของโปรแกรม Sony Vegas Pro 15
3. เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe After Effect CS6
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนการสร้าง Effect

ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect CS6 โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas Pro 15

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

ผลการศึกษาหลักการสื่อการเรียนการสอนการสร้าง Effect โดยโปรแกรม Adobe after effect CS 6 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างผลงานกราฟฟิก ; ภาพเคลื่อนไหวและโปรแกรมสำหรับออกแบบงานมัลติมีเดีย เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ซึ่งทำให้มีความเข้าใจในการเรียนมากขึ้น จากการศึกษาออกแบบสร้างสื่อนำเสนอในครั้งนี้

ผลการสอบศึกษาความพึงพอใจพบว่ามีความพึงพอใจ ของนักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพมาย ที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนการสร้าง Effect ในโปรแกรม Adobe After Effect CS6 โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas Pro 15 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพ ของสื่อการเรียนรู้เครื่องใช้สำนักงาน และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ พบว่ามีความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพมายมีความพึงพอใจโดยรวมในด้านเนื้อหา อธิบายในระดับมาก ($\bar{x} = 4.27$, S.D. = 0.739)

| | |
|---------------------|--|
| หัวข้อโครงการ | : สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อคลิปวิดีโอเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 |
| ผู้จัดทำ | : 1. นายวัชรชัย คำช่องเมือง 2. นางสาวสุนิสา โภคศล |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ครุที่ปรึกษาโครงการ | นายกฤษณะ ราชนิล |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการ เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อคลิปวิดีโอเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 ได้กำหนดด้วดถูกประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6
2. เพื่อออกแบบและสร้างวิดีโอสื่อการเรียนการสอน เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อคลิปวิดีโอเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการสร้างวิดีโอสื่อการเรียนการสอน เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อคลิปวิดีโอเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อคลิปวิดีโอเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 พบร่วมกัน ผู้จัดทำได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 ในขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การสร้างเว็บไซต์ การสร้างเว็บเพจ การใส่รูป การใส่ข้อมูล การเชื่อมโยง เว็บเพจ เป็นต้น ทำให้สามารถสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนได้รวดเร็ว ช่วยประหยัดเวลาและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้โดยง่าย
2. จากการออกแบบและสร้าง เว็บไซต์สื่อการเรียนการ เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อคลิปวิดีโอเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 สามารถสรุปผลเนื้อหาที่ได้ดังนี้

หัวข้อโครงการ : สื่อ เรื่อง วัยรุ่น วัยใส ใส่ใจภูมิจราจร โดยโปรแกรม Adobe Flash CS6

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวจิราภา บุญมา
2. นางสาวไอลดา องอาจ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชานาง : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุฑ์ปรีกษา : นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการสื่อ เรื่อง วัยรุ่น วัยใส ใส่ใจภูมิจราจร โดยโปรแกรม Adobe Flash CS6 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

- เพื่อศึกษาหลักการเกี่ยวกับวัยรุ่น วัยใส ใส่ใจภูมิจราจร โดยโปรแกรม Adobe Flash CS6
- เพื่อออกแบบและสร้างเกี่ยวกับวัยรุ่น วัยใส ใส่ใจภูมิจราจร โดยโปรแกรม Adobe Flash CS6
- เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อวัยรุ่น วัยใส ใส่ใจภูมิจราจร โดยโปรแกรม Adobe Flash CS6
- เพื่อให้นักเรียนนักศึกษาทำงานร่วมกันได้

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Flash CS6 เป็นโปรแกรมกราฟิกที่ใช้สร้างแอนิเมชัน หรือการทำภาพเคลื่อนไหว ใช้ทำงานด้านรูปภาพและทำให้ภาพเคลื่อนไหวได้ ทั้งนี้เราสามารถใส่เสียงประกอบ และสร้างให้มีการโต้ตอบสนองกับผู้ใช้งานได้หรือที่เรียกว่า “Interactives” ในการทำงานกับโปรแกรม Adobe Flash CS6 นั้น เราจะต้องทำเป็นขั้นตอนดังนี้

- สร้างภาพชิ้นมาหรือจัดการนำภาพเข้ามาวางไว้บน Stage
- นำภาพต่าง ๆ เหล่านั้น แปลงให้กลายเป็น Symbol ซึ่งเป็นลักษณะที่ Flash สามารถนำไปทำแอนิเมชันได้
- นำ Symbol เหล่านั้นไปสร้างแอนิเมชัน ซึ่งในขั้นตอนนี้เราสามารถใส่เสียงประกอบ หรือ Script ให้กับงานแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมา เพื่อความสมบูรณ์
- นำงานของเราออกไปใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นบนเว็บไซต์ หรือจะเอาไปประกอบกับการทำงานอื่น ๆ

หัวข้อโครงการ : การสร้างพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวเบญจวรรณ จุนจ่อหอ

2. นายตะวัน นากลาง

การศึกษา : ระดับชั้นประถมศึกษานิยบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุฑ์ปรึกษาโครงการ

นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การสร้างพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ได้กำหนดด้วตุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการสร้างพิลเตอร์ Instagram
2. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop
3. เพื่อออกรูปและสร้างพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อพิลเตอร์ Instagram

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop มาเป็นตัวช่วยในการสร้างพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างพิลเตอร์ Instagram และไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรม Adobe Photoshop

2. จากการออกรูปและสร้างพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกรูปและสร้างพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการสร้างพิลเตอร์ Instagram ในครั้งนี้โดยมีการออกรูปแบบของพิลเตอร์ Instagram ให้มีความสวยงาม และน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop หลังจากที่ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของพิลเตอร์ Instagram โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, $S.D. = 1.29$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในระดับต่างๆ ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ความพึงพอใจภาพรวมในการใช้พิลเตอร์ ($\bar{X} = 3.90$,

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน เรื่องการบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์
โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวอุบลศิริ แมดพิมาย
2. นางสาวแพทศรี สินธุกนิษ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุภัณฑ์การสอน : นายกฤตย์ณัช ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการสื่อการเรียนการสอน เรื่องการบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์
โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ได้กำหนดด้วดดูประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

2.1 เพื่อศึกษาบทเรียนเรื่องการบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักศึกษาสาขา
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

2.2 เพื่อทำให้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลและบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักศึกษา
สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ได้เผยแพร่และให้ความรู้ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.3 เพื่อให้ผู้เรียนประเมินความพึงพอใจและสามารถนำบทเรียน การบำรุงรักษาเครื่อง
คอมพิวเตอร์สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจวิทยาลัยเทคนิคพิมายไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

สรุปผลแบบทดสอบตามพบว่าค่าความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชีพ
ชั้นปีที่ 1-3 ที่มีต่อสื่อการการสอน เรื่อง การบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe
Dreamweaver CS6 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อการการสอน เรื่อง การบำรุงรักษาเครื่อง
คอมพิวเตอร์ พบร่วมนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชีพ ชั้นปีที่ 1-3 มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ใน
ระดับมาก ($T = 4.16, S.D. = 0.703$)

เมื่อพิจารณาพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากทั้งหมด 10 ด้าน ซึ่งสามารถเรียงลำดับจาก
มากไปหาน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1. การจัดลำดับเนื้อหาจุดประสงค์ ($J = 4.32, S.D. = 0.62$) ลำดับที่ 2
เนื้อหามีความสำคัญและน่าสนใจ ($J = 4.32, S.D. = 0.62$) ลำดับที่ 3 ใช้ภาษาถูกต้องและตามหลัก

หัวข้อโครงการ : เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่อง การป้องกันมลพิษ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวอมรัตน์ แยกพิมาย

2. นางสาวรินณี รักໄร

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุฑ์ปรีกษาโครงการ

นางธัญดา ศรีเพ็ชร

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่อง การป้องกันมลพิษ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

วัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อให้รู้ถึงสาเหตุของการเกิดมลพิษต่างๆ ตลอดจนแนวทางแก้ไข
2. เพื่อชี้ให้เห็นว่ามลพิษต่างๆ เกิดจากการกระทำการกระทำการของมนุษย์ทั้งสิ้น
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่อง การป้องกันมลพิษโดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
4. เพื่อให้นักเรียนนักศึกษาทำงานร่วมกันได้

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาการทำเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่อง การป้องกันมลพิษ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ในขั้นตอนต่างๆ เช่น การเก็บบันทึกข้อมูล การออกแบบ การค้นคว้าหาความรู้ การแทรกรูปภาพ ทำให้สามารถสร้างสื่อการเรียนการสอนได้อย่างรวดเร็ว ประหยัดเวลา และตอบสนองของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

2. จากการรู้ออกแบบการทำเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่อง การป้องกันมลพิษ สรุปผลได้ดังนี้

- ความหมายของมลพิษ

- การทำสื่อและการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และวิธีการดูแลรักษา โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวสุขฤตรา ล้อมพิมาย

2. นางสาวประกายดาว สมทางดี

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุที่ปรึกษาโครงการ

นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการสื่อ เรื่อง สื่อการเรียนการสอน เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และวิธีการดูแลรักษา โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6

1. เพื่อศึกษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการดูแล

2. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6

3. เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอนเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และวิธีการดูแลรักษา โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6

4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของ นักเรียน นักศึกษา ต่อสื่อการเรียนการสอนเรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และวิธีการดูแลรักษา โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6

5. เพื่อสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาและจัดทำสื่อการเรียนสอน เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และวิธีการดูแลรักษา โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6 คณะผู้จัดทำได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6 ในขั้นตอนต่าง ๆ ศึกษาการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นการสร้างหรือค้นคว้าความรู้ที่เรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ยึดหลักที่สำคัญคือบทเรียนจะต้องมีความง่ายและความสะดวกในการใช้ความพยายามคุ้ดีและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนจะต้องมีความแม่นยำรวดเร็วและครบถ้วนในปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีส่วนในการค้นคว้าทำให้การเรียนมีความก้าวหน้าและทำให้มีการพัฒนาการสอนขึ้น

จากการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลักการใช้สื่อเรื่อง วัยรุ่น วัยใส ได้จากการสำรวจ โดยโปรแกรม Adobe Flash CS6 พบร่างนักเรียนนักศึกษาได้ประเมินสื่อเรื่อง วัยรุ่น วัยใส ได้ใจ満足

**หัวข้อโครงการ : เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2016
โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6**

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวชนัญญา ดังดี

2. นางสาวนิชาดา เยี่ยงอย่าง

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุที่ปรึกษาโครงการ

นางสาวฐิติกันยาพัชร นาดี

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2016 โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ได้กำหนดดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Abode Dreamweaver CS6
2. เพื่อสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนเรื่องการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2016
3. เพื่อออกแบบเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Abode Dreamweaver CS6
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2016 โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2016 โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 มาเป็นตัวช่วยในการสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2016 โดยใช้โปรแกรม Abode Dreamweaver CS6 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน และไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรม Abode Dreamweaver

2. จากการออกแบบและสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2016 โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ในการออกแบบและสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2016 โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Abode Dreamweaver ในการสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน ในครั้งนี้โดยมีการออกแบบรูปแบบของเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการใช้

หัวข้อโครงการ : การสร้างสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวจิตาภา กรมกระโทก

2. นางสาวภานุดา จงจิตรชوب

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุฑ์ปรีภานาโครงการ

นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การสร้างสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 ได้กำหนดดังนี้

1. เพื่อศึกษาการสร้างสติ๊กเกอร์ LINE
2. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015
3. เพื่อออกแบบและสร้างการสร้างสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการสร้างสติ๊กเกอร์ LINE

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าการสร้างสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างสติ๊กเกอร์ LINE และไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015

2. จากการออกแบบและสร้างสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 ในการออกแบบและสร้างสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 คณผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 ในการสร้างสติ๊กเกอร์ LINE ในครั้งนี้โดยมีการออกแบบรูปแบบของสติ๊กเกอร์ LINE ให้มีความสวยงาม และน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 หลังจากที่ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของสติ๊กเกอร์ LINE โดยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 1.17) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในระดับดีมาก ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ความพึงพอใจภาพรวมในการใช้สติ๊กเกอร์ LINE ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 1.05) รองลงมาเป็น สติ๊กเกอร์ LINE มีความสะดวกในการเข้าถึง

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe DreamWeaver CS6

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวชลทิพย์ คุณประทุม

: 2. นางสาวสุภาพร พูนดี

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชานานาชาติ : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุภารกิจโครงการ

1. นายกุญจน์ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการสื่อการเรียนการสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe DreamWeaver CS6 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาและให้ความรู้เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น
2. เพื่อออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพการใช้งานโปรแกรม Adobe DreamWeaver CS6
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานและจัดทำสื่อการเรียนการสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe DreamWeaver CS6 ในขั้นตอนต่างๆ เช่น การสร้างงาน การแทรกรูปภาพ การแทรกข้อความ การบันทึกงาน การนำเสนอ เป็นต้น ทำให้สามารถสร้างสื่อการเรียน การสอนได้รวดเร็ว ช่วยประหยัดเวลา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้โดยง่าย

2. จากการออกแบบจัดทำโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น โดยโปรแกรม Adobe DreamWeaver CS6 สามารถสรุปได้ดังนี้

- หน้าแรกของสื่อการเรียนการสอนอย่างเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น
- หน้าแนะนำหัวข้อสาระการเรียนรู้
- หน้าแสดงเนื้อหาสาระการเรียนรู้

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพและระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่มีต่อ สื่อการเรียนการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น

หัวข้อโครงการ : เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์
จากโปรแกรม Adobe Flash Professional

ผู้จัดทำ : 1. นางสาววิชญาพร แก่นมั่น
 2. นางสาวพุทธิดา พัฒนาโพธิ์

การศึกษา : ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีที่ ๖ ปีที่ ๗

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุที่ปรึกษาโครงการ

นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Adobe Flash Professional ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิชาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Adobe Flash Professional
 2. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Dreamweaver
 3. เพื่อออแบบและสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Adobe Flash Professional
 4. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Adobe Flash Professional
- จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Adobe Flash Professional มาเป็นตัวช่วยในการเขียนเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Adobe Flash Professional ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน และวิเคราะห์ฟังก์ชันโปรแกรม Adobe Dreamweaver

2. จากการออกแบบและสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Adobe Flash Professional ในการออกแบบและสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Adobe Flash Professional คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver ในการสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน ในครั้งนี้โดยมีการออกแบบรูปแบบของเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการ

| | |
|--------------------|--|
| หัวข้อโครงการ | : เรื่องการจัดทำเว็บไซต์สื่อการเรียนครุศาสตร์เรื่อง การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 |
| ผู้จัดการ | : 1. นางสาวศรัญญา พินิจวงศ์ : 2. นางสาวสุดาพร แก้วปิมาย |
| การศึกษา | : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ครุฑีปรีกษาโครงการ | : นางสาวอัญดา ศรีเพ็ชร |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการจัดทำสื่อการเรียนการสอนเรื่อง การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. เพื่อออกแบบการจัดทำเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนเรื่อง การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เยี่ยมชมจากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ศึกษาการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นการสร้างหรือค้นคว้าในบทเรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้โดยยึดหลักที่สำคัญคือบทเรียนจะต้องมีความง่ายและความสะดวกในการใช้ความพยายามคุ้ดีและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนจะต้องมีความแม่นยำรวดเร็วและครบถ้วนซึ่งในปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีส่วนในการค้นคว้าทำให้การเรียนมีความก้าวหน้าและทำให้มีการพัฒนาการสอนขั้นมากนัยการจัดทำโครงการเรียนการสอนเพื่อนักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

จากการศึกษาความพึงพอใจของการจัดทำสื่อการเรียนการสอนเรื่อง การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ได้รับความพึงพอใจจากการออกแบบ ($\bar{X} = 4.22, S.D. = 0.629$) การออกแบบมีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.23, S.D. = 0.709$) รูปแบบมีความชัดเจน ($\bar{X} = 3.94, S.D. = 0.722$) การออกแบบสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ($\bar{X} = 3.94, S.D. = 0.862$) การออกแบบมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.98, S.D. = 0.738$) และการออกแบบสร้างความพอใจแก่ผู้ชม ($\bar{X} = 4.51, S.D. = 28.59$)

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อวิดีโอลง Youtube โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro

ผู้จัดทำ : 1. นายกรีนถุเบศร ดีเยี่ยม
2. นายชนิสรา เชือพะกา

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครุที่ปรึกษาโครงการ
นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการ เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อวิดีโอลง Youtube โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ได้กำหนด
วัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

- เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Premiere Pro
- เพื่อออกแบบสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อวิดีโอลง Youtube โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro
- เพื่อประเมินความพึงพอใจของประชารและกลุ่มตัวอย่าง
- เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนการสอน เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อวิดีโอลง Youtube โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro

จากการศึกษาหลักการทำงานและจัดทำสื่อการเรียนการสอน เรื่อง สื่อการเรียนการสอน การตัดต่อวิดีโอลง Youtube โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro คณะผู้จัดทำได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Premiere Pro ในขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การแทรกสไลด์ การลบสไลด์ การแทรกรูปภาพ การแทรกข้อความ การสร้างข้อความ Text Animation การบันทึกงาน การนำเสนองาน เป็นต้น ทำให้สามารถสร้างสื่อการเรียนการสอนได้รวดเร็ว ช่วยประหยัดเวลา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้โดยง่าย

จากการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อวิดีโอลง Youtube โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro สามารถสรุปผลได้ดังนี้

- หน้าแรกของสื่อการเรียนการสอน เรื่อง สื่อการเรียนการสอนการตัดต่อวิดีโอลง Youtube โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro
- หน้าแนะนำหัวข้อสื่อ

| | |
|---------------|--|
| หัวข้อโครงการ | : สื่อการเรียนการสอนในรายวิชา เรื่องการขายของออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6 |
| ผู้จัดทำ | : 1. นางสาวณีรนุช ลับสาร : 2. นางสาวจุ่งทิพา สาคenhil |
| การศึกษา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| แผนกวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| สาขาวิชา | : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ |
| ครุภัณฑ์ | : 1. นายกฤษณะ ราชนินิล |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการขายของออนไลน์ โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6 ได้กำหนดดังนี้

- เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน เรื่องการขายของออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6
- เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6
- เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนการสอนแบบทันสมัย
- เพื่อประเมินความพึงพอใจในการสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่องการขายของออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6

จากการดำเนินงานสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานเรื่องสื่อการเรียนการสอน เรื่องการขายของออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6 促使ผู้จัดทำได้รับความรู้เข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6 ในขั้นตอนต่างๆ เช่น การแทรกรสไลด์ การลบสไลด์ การแทรกรูปภาพ การแทรกข้อความ การบันทึกงาน การนำเสนอ เป็นต้น ทำให้สามารถสร้างสื่อการเรียนการสอนได้รวดเร็ว ช่วยประหยัดเวลา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้โดยรวดเร็วจากการออกแบบสื่อการเรียนการสอน

2. จากการออกแบบจัดทำโครงการสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่องการขายของออนไลน์ สามารถสรุปได้ดังนี้

- แสดงหน้าเข้าโปรแกรม
- แสดงส่วนต่างๆ ของสื่อการเรียนการสอน