

- หัวข้อโครงการ : พัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019
- ผู้จัดทำ : 1. นางสาวชนากานต์ เกติมะเร็ง
2. นางสาวอริสรา ชอบคำ
- การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
- แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์
2. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการ พัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำพัฒนาการเรียนการสอนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Powerpoint 2019
2. เพื่อสร้างสื่อพัฒนาการเรียนการสอนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้นโดยใช้โปรแกรม Powerpoint 2019
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยและเข้าใจง่าย
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อพัฒนาการเรียนการสอนการใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Powerpoint 2019

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

1. จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe illustrator cc การศึกษาครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความรู้จักกับโปรแกรม ขั้นตอนการติดตั้งส่วนประกอบต่างๆ การสร้างชิ้นงาน ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือและไอคอนต่างๆของโปรแกรม Adobe illustrator cc การใส่เอฟเฟ็กต์การทำภาพให้เคลื่อนไหวให้เป็นสื่อและข้อมูลมาประมวลผลวิเคราะห์จัดทำเป็นรูปแบบสื่อการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถทำสื่อการเรียนการสอนในเรื่อง พัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019 ได้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอนของนักศึกษาปวช.ทั้งสามระดับชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการศึกษาวิธีการสร้างสื่อพัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019 ในการออกแบบสร้างสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019 คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำ Storyboard ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละหน้าของสื่อการเรียนรู้ โดยเน้นภาพและเนื้อหาจากนั้นได้นำโปรแกรม Power point 2019 มาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ตามขั้นตอน ซึ่งทำให้นักเรียนนักศึกษาได้ศึกษาการเรียนรู้ อย่างเต็มรูปแบบ

3. การใช้สื่อนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยในการจัดสื่อพัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019 ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

4. ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อพัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019 การทำงานหลักของโปรแกรม Powerpoint 2019 เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างสื่อการเรียนรู้ได้ และกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือนักเรียนนักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยเทคนิคพินาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 5 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากรมีความคิดเห็นต่อสื่อพัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019 พบว่า มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77, S.D.=0.496$) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ รูปภาพ สี และเทคนิค ($\bar{X} = 4.83, S.D.= 0.404$) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X} = 4.83, S.D.= 0.505$)) ด้านคุณภาพของเสียง ($\bar{X} = 4.79, S.D.= 0.534$) เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{X} = 4.66, S.D.= 0.541$)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อพัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe illustrator cc เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Power point 2019

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน CAI เรื่องระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC

ผู้จัดทำ : 1. นายภานุพงษ์ เต้าสูงเนิน
2. นางสาวสุรัสวดี เยื้องเสื่อ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์
2. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอน CAI เรื่องระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC

2. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC

4. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยและเข้าใจง่าย จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

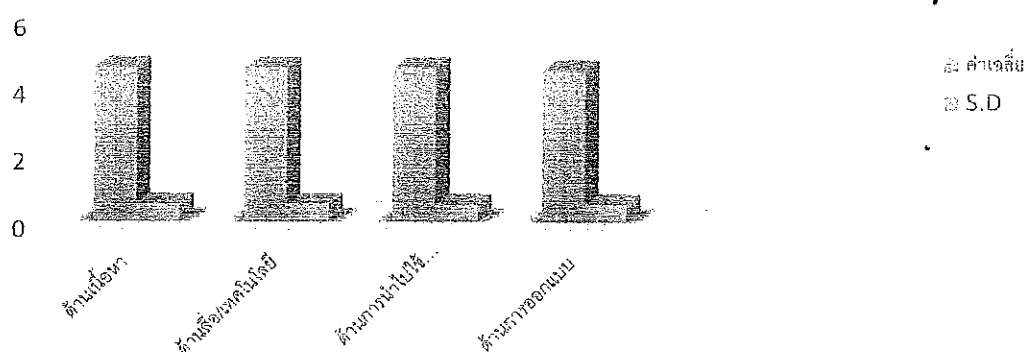
1. ศึกษาการทำงานของระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น จากการศึกษาหลักการทำงานของระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น การศึกษาครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความเข้าใจกับระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น ประโยชน์ของฐานข้อมูล ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลต่าง ๆ หน้าที่ของระบบจัดการฐานข้อมูล ของระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น ได้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอนของนักศึกษาทุกระดับชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการศึกษาวิธีการสร้างสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำ Storyboard ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละหน้าของสื่อการเรียนรู้ โดยเน้นภาพและเนื้อหา จากนั้นได้นำโปรแกรม Adobe Animate CC มาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ตามขั้นตอน ซึ่งทำให้นักเรียนนักศึกษา ได้ศึกษาการเรียนรู้ อย่างเต็มรูปแบบ

3. การใช้สื่อนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยในการจัดสื่อการเรียนรู้เรื่อง ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน เรื่อง ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC การทำงานหลักของโปรแกรม Adobe Animate CC เป็นโปรแกรมที่

เหมาะสำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างสื่อการเรียนรู้ได้ และกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากรมีความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนเรื่อง สื่อการเรียนการสอน CAI เรื่องระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC พบว่า การศึกษาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.54, S.D.=0.501$) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.57, S.D.=0.500$) ด้านสื่อ/เทคโนโลยี ($\bar{X}=4.56, S.D.=0.503$) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}=4.56, S.D.=0.501$) ด้านการออกแบบ ($\bar{X}=4.49, S.D.=0.500$) ตามลำดับ.



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่องระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC

หัวข้อโครงการ	: สร้างหนังสือเรื่อง : ไม่โดนล้อ ไม่รู้หрок "Bully" โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas pro 16
ผู้จัดทำ	: 1. นายอานนท์ ศรีวิเศษ 2. นายธนดล ชาวพิมาย
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิริจันทร์ 2. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการสร้างหนังสือเรื่อง : ไม่โดนล้อ ไม่รู้หрок "Bully" โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas pro 16 ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Sony Vegas Pro 16
2. เพื่อออกแบบและจัดทำการสร้างหนังสือเรื่อง : ไม่โดนล้อ ไม่รู้หрок "Bully" โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas pro 16
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมหนังสือเรื่อง : ไม่โดนล้อ ไม่รู้หрок "Bully" โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas pro 16

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาโปรแกรม Sony Vegas Pro 16 การศึกษาหลักการสร้างสร้างหนังสือเรื่อง : ไม่โดนล้อ ไม่รู้หрок "Bully" โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas pro 16 เป็นโปรแกรมสำหรับตัดต่อวิดีโอคุณภาพสูง ไม่ว่าจะเป็นตัดต่อ รวม แยก ซ้อนวิดีโอด้วยความแม่นยำสูงสุด หรือจะใส่เอฟเฟ็คเพื่อเพิ่มเทคนิคลูกเล่นในงานวิดีโอซึ่งมีเอฟเฟ็คให้เลือกมากมายหลายรูปแบบ ให้ท่านเลือกใช้งานได้ตามลักษณะงานที่ต้องการตัดต่อ

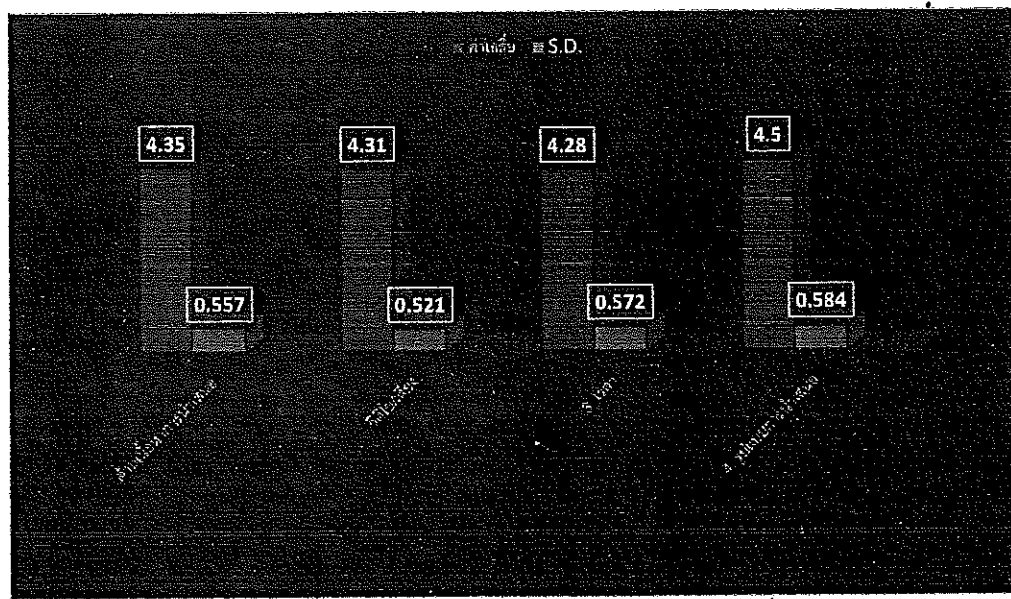
2. หนังสือ คือ หนังสือที่สั้น ก็คือการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้น ๆ แต่ได้ใจความการเตรียมการและการเขียนบทภาพยนตร์การเขียนบทภาพยนตร์เริ่มต้นที่ไหน เป็นคำถามที่มักจะได้ยินเสมอสำหรับผู้เริ่มหัดเขียนบทภาพยนตร์ใหม่ ๆ เช่น ควรเริ่มข้อใดแรก เห็นยานอวกาศลำใหญ่แล่นเข้ามาขอบเฟรมบนแล้วเลยไปสู่แกนหลักซี่เบื้องหน้าเพื่อให้เห็นความยิ่งใหญ่ของจักรวาลหรือเริ่มต้นด้วยรถที่ขับไล่ล่ากันกลางเมืองเพื่อสร้างความตื่นเต้นดี หรือเริ่มต้นด้วยความเงียบมีเสียงหัว

ใจเต้นตึกตัก ๆ ตี หรือเริ่มต้นด้วยความฝันหรือเริ่มต้นที่ตัวละครหรือเหตุการณ์ดี เหล่านี้เป็นต้น บางคนบอกว่ามีโครงเรื่องดี ๆ แต่ไม่ทราบว่าจะเริ่มอย่างไร

การเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ เราต้องมีเป้าหมายหลักหรือเนื้อหาเป็นจุดเริ่มต้นการเขียน เราเรียกว่า ประเด็น (Subject) ของเรื่อง ที่ต้องชัดเจนแน่นอน มีตัวละครและแอ็คชั่น ดังนั้น นักเขียนควรเริ่มต้นจากจุดนี้พร้อมด้วยโครงสร้าง (Structure) ของบทภาพยนตร์

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อการสร้างหนังสือเรื่อง : ไม่โดนล้อ ไม่รู้หรอก "Bully" โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas pro 16 ด้วยโปรแกรม Sony Vegas Pro 16 แสดงให้เห็นค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.36, S.D. = 0.558$) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ เนื้อหานำเสนอ ($\bar{x} = 4.35, S.D. = 0.557$) วิดีโอ/เสียง ($\bar{x} = 4.31, S.D. = 0.521$) เวลา ($\bar{x} = 4.28, S.D. = 0.572$) รูปแบบการนำเสนอ ($\bar{x} = 4.5, S.D. = 0.584$) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจการสร้างหนังสือเรื่อง : ไม่โดนล้อ ไม่รู้หรอก "Bully" โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas pro 16

หัวข้อโครงการ	: สื่อการสอนการใช้งานโปรแกรม OBS Studio และนำเสนอโดยโปรแกรม Action
ผู้จัดทำ	: 1.นายกฤษฎา สารพัทธ์ 2.นางสาวปรียาภรณ์ แคพิมาย
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิริจันทร์ 2. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องสื่อการสอนการใช้งานโปรแกรม OBS Studio และนำเสนอโดยโปรแกรม Action ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม OBS Studio ในการถ่ายทอดสด
2. เพื่อศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม Action สำหรับการนำเสนอผลงานสื่อการสอน
3. เพื่อประยุกต์ใช้โปรแกรม OBS Studio เพื่อการทำงานในสถานการณ์ Covid-19
4. เพื่อประเมินความเข้าใจในสื่อการสอนการใช้งานโปรแกรม OBS Studio

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

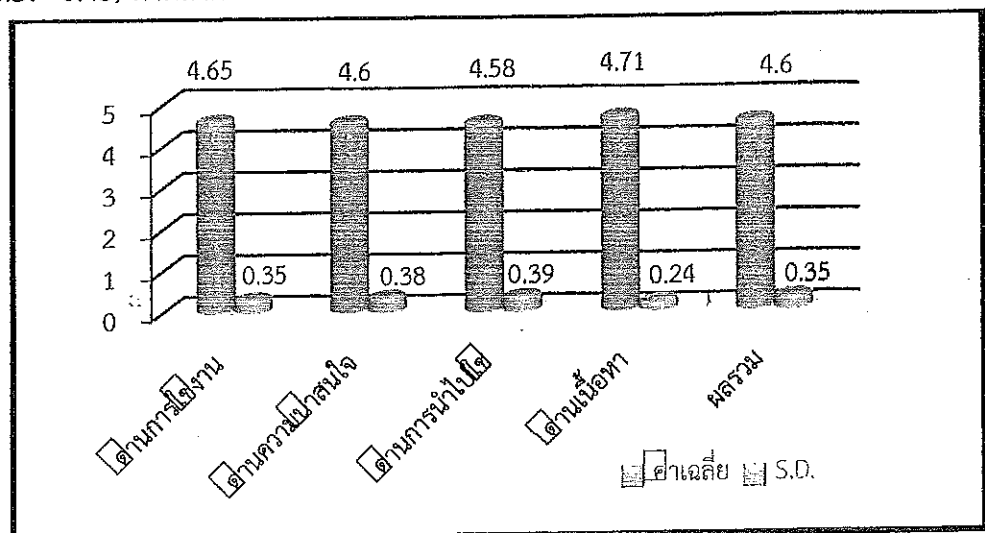
1. จากการศึกษาตัวโปรแกรม OBS Studio โปรแกรม OBS Studio หรือ Open Broadcaster Software Studio เป็นโปรแกรมสลับสัญญาณภาพเสียง สำหรับการถ่ายทอดสดและบันทึกวิดีโอ ที่มีความสามารถในการนำเข้า Source Input ที่หลากหลาย ได้ทั้งจากอุปกรณ์สัญญาณภาพและสัญญาณเสียงภายนอกผ่านอุปกรณ์รับสัญญาณเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถนำไฟล์คอมพิวเตอร์ประเภทต่างๆ มาใช้งานได้ เช่นไฟล์วิดีโอนามสกุลต่างๆ ไฟล์เสียงนามสกุลต่างๆ ไฟล์ภาพนิ่งรวมทั้งสามารถสั่งเป็นภาพสไลด์โชว์ได้ ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Gif Animation) สามารถนำภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์ ภาพหน้าต่างการใช้งานโปรแกรมต่างๆ ภาพเกมคอมพิวเตอร์ มาสลับภาพใช้งานได้ รวมทั้งสามารถนำภาพจากเว็บไซต์ต่างๆ ที่ต้องการมาใช้งานได้ สามารถสร้างโต้ตอบข้อความแบบง่ายๆ ได้ ในการถ่ายทอดสดนั้นสามารถเชื่อมต่อ Streaming Server ยอดนิยม อย่าง YouTube หรือ Facebook ก็ได้ ที่สำคัญโปรแกรม OBS Studio หรือ Open Broadcaster Software Studio เป็นโปรแกรมฟรีแวร์ไม่มีค่าใช้จ่าย ใช้งานได้ทั้งระบบปฏิบัติการ Windows Mac OS และ Linux

2. จากการศึกษาหลักการทำโครงการ สื่อการสอนการใช้งานโปรแกรม OBS Studio และนำเสนอโดยโปรแกรม Action สามารถสรุปได้ว่า

ในการจัดทำสื่อการสอนการใช้งานโปรแกรม OBS Studio ขึ้นมาเพื่อใช้เป็นสื่อในการให้ความรู้ในการใช้โปรแกรม OBS Studio เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้อย่างหลากหลายทั้งรูปแบบถ่ายทอดสด สัญญาณภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว หรือการบันทึกภาพสื่อการสอนอื่นๆ อีกทั้งยังสามารถประยุกต์และปรับปรุงการใช้งานตามความเหมาะสมของผู้ใช้ต่อไป

3. การใช้สื่อนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยในการจัดสื่อการเรียนรู้เรื่อง สื่อการสอนการใช้งานโปรแกรม OBS Studio และนำเสนอโดยโปรแกรม Action ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

4. จากการประเมินความพึงพอใจผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการใช้งานสื่อการสอนการใช้งานโปรแกรม OBS Studio และนำเสนอโดยโปรแกรม Action จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากรมีความคิดเห็นต่อสื่อการเรียนการสอนเรื่องการใช้งานโปรแกรม OBS Studio และนำเสนอโดยโปรแกรม Action พบว่า การศึกษาความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.63$, S.D.= 0.35) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านการใช้งาน ($\bar{X}=4.65$, S.D.=0.46) ด้านความน่าสนใจ ($\bar{X}=4.60$, S.D.= 0.49) ด้านการนำไปใช้ ($\bar{X}=4.58$, S.D.= 0.53) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.71$, S.D.= 0.45) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการสอนการใช้งานโปรแกรม OBS Studio และนำเสนอโดยโปรแกรม Action

หัวข้อโครงการ : พัฒนาระบบ rolls dual system ควบคุมด้วยระบบรีโมท

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวเสาวลักษณ์ ระเบียบ

2. นางสาวณิชาภัค ช่วยพิมาย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก

2. นางจรรุวรรณ กรจำฉายฤทธิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการระบบติดต่อภาพได้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของ rolls dual system ควบคุมด้วยระบบรีโมท
2. เพื่อเปลี่ยนรูปแบบฉากด้วยระบบรีโมท
3. เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการใช้งาน rolls dual system ควบคุมด้วยระบบรีโมท

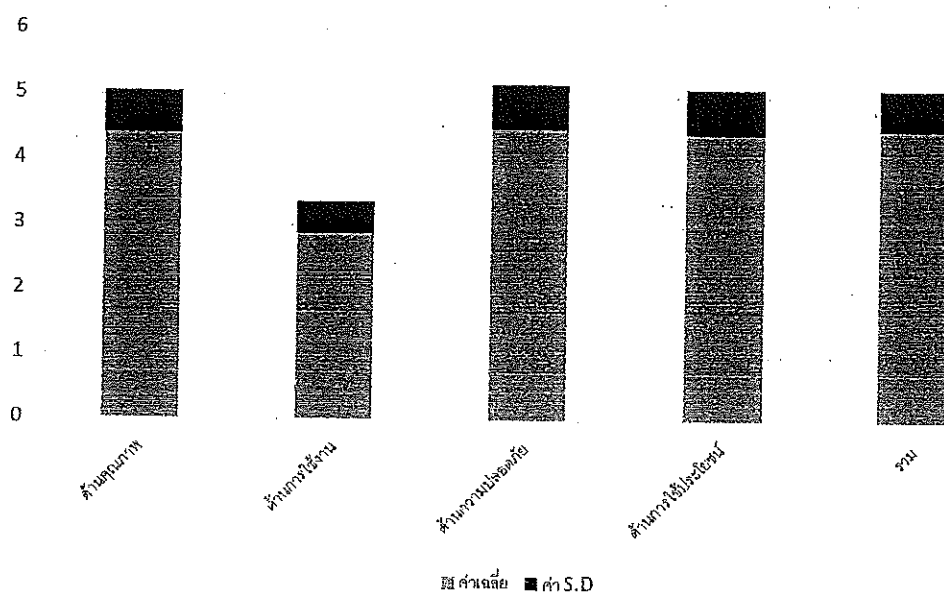
จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า

พัฒนาระบบ rolls dual system ควบคุมด้วยระบบรีโมท สำหรับการเรียนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้จัดทำได้สรุปผลการดำเนินงานดังนี้ เพื่อให้ความสะดวกแก่ครูผู้สอนและนักเรียน นักศึกษา เข้าใจในการเรียนการสอนยิ่งขึ้น จากผลการดำเนินงานนั้นพบว่าจะต้องมีขั้นตอนในการดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานออกมาไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ ถ้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งในขั้นตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงได้ปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่วางไว้

จากการจัดทำโครงการเรื่องพัฒนาระบบ rolls dual system ควบคุมด้วยระบบรีโมท สำหรับการเรียนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นความสำคัญ เพื่อการใช้ประโยชน์สำหรับการใช้งาน ในแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในครั้งนี้ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเพื่อให้มีการเข้าใจในการเรียนมากขึ้น

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อโครงการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่าการศึกษาปัจจัยความพึง

แสดงค่าเฉลี่ยภาพรวมในแต่ละด้านของระดับการประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.622) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจด้านคุณภาพ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.641) ความพึงพอใจด้านความปลอดภัย ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.682) ความพึงพอใจด้านการใช้ประโยชน์ ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.677) และด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 2.88$, S.D. = 0.489) ตามลำดับ



ภาพความพึงพอใจการพัฒนาระบบ rolls dual system ควบคุมด้วยระบบรีโมท

หัวข้อโครงการ	: โครงการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวธนพร ธนุกการ : 2. นางสาวอมลวรรณ เปี่ยมพิมาย
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิริจันทร์ : 2. นางจรรวณ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง โครงการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

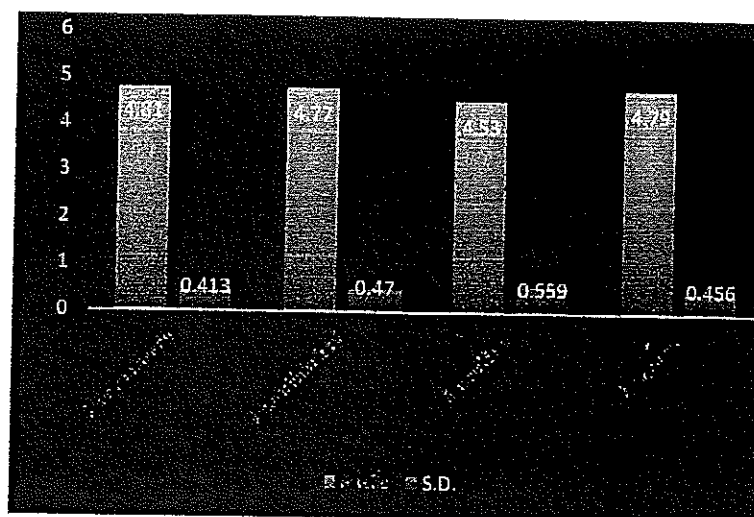
1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับการเรียนออนไลน์
3. เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการเรียนออนไลน์ จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาวิธีการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จากการศึกษาวิธีการพัฒนาระบบ Studio ครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความเข้าใจกับอุปกรณ์ ขั้นตอนการติดตั้งส่วนประกอบต่างๆ ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ในการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนออนไลน์ จัดทำเป็นชิ้นงานเพื่อการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถทำการเรียนการสอนในเรื่อง การพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ประโยชน์ในด้านการเรียนของนักศึกษา ทุกระดับชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการศึกษาวิธีการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยออกแบบการพัฒนาระบบ Studio ภายในแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละขั้นตอนในการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนออนไลน์ จากนั้นได้ทำการพัฒนาระบบ Studio ตามลำดับขั้นตอน ซึ่งทำให้งานสำเร็จตามรูปแบบที่ได้วางไว้

3. จากการศึกษาการหาประสิทธิภาพด้านความปลอดภัย พบว่าการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนออนไลน์ มีความปลอดภัยต่อผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

โดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนนักศึกษามีความเห็นว่าการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.725, S.D. = 0.404) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจด้านปลอดภัย ($\bar{X}$ = 4.81, S.D. = 0.413) ความพึงพอใจด้านการใช้ประโยชน์ ($\bar{X}$ = 4.77, S.D. = 0.470) ความพึงพอใจด้านการใช้งาน ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.559) และความพึงพอใจด้านคุณภาพ ($\bar{X}$ = 4.79, S.D. = 0.456) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม
ที่มีต่อโครงการพัฒนาระบบ Studio สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์

หัวข้อโครงการ : ออกแบบ Thai Pattern Collection ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 2019

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวพัชรี ภิญโญ

: 2. นางสาวจิรนนท์ พายพิมาย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

: 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิริจันทร์

: 2. นางจรรุวรรณ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องออกแบบ Thai Pattern Collection ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 2019 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการออกแบบ Thai Pattern Collection ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 2019

2. เพื่อออกแบบ Thai Pattern Collection ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 2019

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจออกแบบ Thai Pattern Collection ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 2019

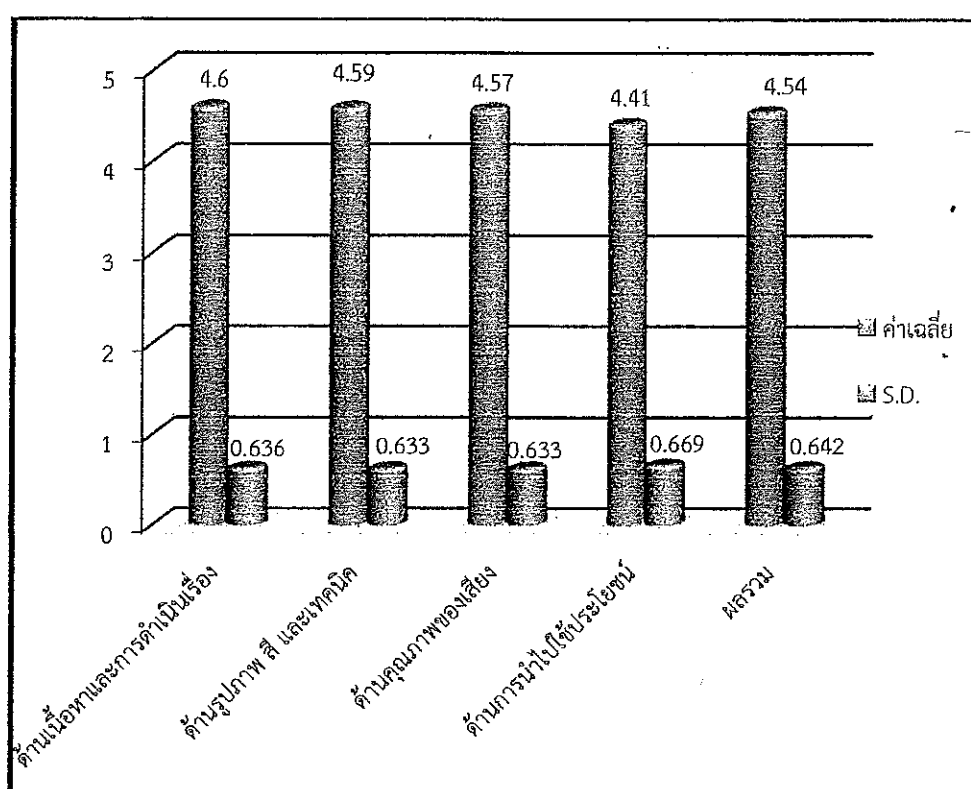
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาการทำงานของโปรแกรม Adobe Illustrator 2019 การศึกษาครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความรู้จักกับโปรแกรม ขั้นตอน การสร้างชิ้นงาน ได้ศึกษาเครื่องมือและไอคอนต่างๆ ของโปรแกรม Adobe Illustrator 2019 ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายการสืบสานและพัฒนาภูมิปัญญาของชุมชนต่างๆ เกิดการเผยแพร่และแลกเปลี่ยนภูมิปัญญาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา บุคลากรวิทยาลัยเทคนิคพินาย

จำนวน 30 คน

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการประเมินพบว่า การศึกษาความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อการออกแบบ Thai Pattern Collection ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 2019 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.642) ซึ่งมี 4 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.636) ด้านรูปภาพ สี และเทคนิค ($\bar{X} = 4.59$ S.D. = 0.633) ด้านคุณภาพของเสียง ($\bar{X} = 4.57$ S.D. = 0.633) และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X} = 4.41$ S.D. = 0.669) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงผลการประเมินความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อการออกแบบ Thai Pattern Collection ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator 2019

หัวข้อโครงการ	: สร้างสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวรุ่งทิพา คະแนนกลาง 2. นายณัฏฐนฤต วรธกุลกิตติ
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษา	: 1. ว่าที่ ร.ต. วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 2. นางจรรววรรณ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

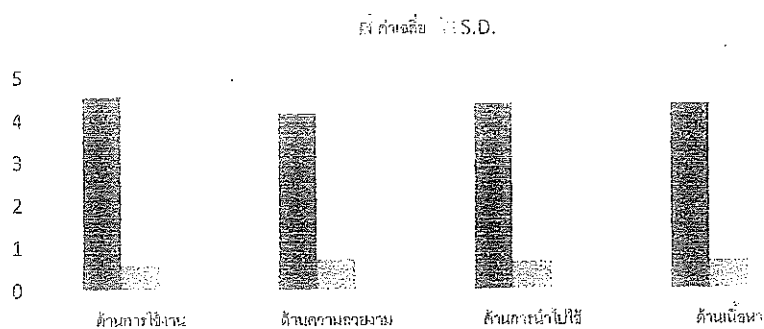
เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC
2. เพื่อออกแบบและจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC
3. เพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศให้มีความน่าสนใจมากขึ้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของสื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาตัวโปรแกรม Adobe Illustrator CC การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ใช้หลักในการสร้างโบรชัวร์ รวมไปถึงการใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator CC เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลได้ด้วยตนเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น
2. ออกแบบโบรชัวร์แนะนำแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อแนะนำในครั้งนี้ โดยมีการออกแบบของสื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้มีความสวยงาม น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งขั้นตอนในการสร้างก็จะประกอบไปด้วย การออกแบบโบรชัวร์ ข้อความและลูกเล่นต่าง ๆ
3. ประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้เป็นที่รู้จักของประชาชนในพื้นที่เขตอำเภอพิมาย และพื้นที่ใกล้เคียง โดยใช้โบรชัวร์เพื่อแนะนำให้ผู้มีความสนใจได้มาศึกษาต่อที่วิทยาลัยเทคนิคพิมาย

4. ศึกษาความพึงพอใจของประชากร เรื่องเรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC โดยการศึกษาครั้งนี้ทำให้ผู้จัดทำสามารถออกแบบและสร้างโบรชัวร์ แนะนำแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คนและบุคคลภายนอกจำนวน 30 คน โดยแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 5 ตอน โดยภาพรวม พบว่าการศึกษาความพึงพอใจภาพรวมต่อโบรชัวร์แนะนำแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.682) แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ มีความพึงพอใจด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.598) รองลงมามีความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.682) ความพึงพอใจด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.700) และด้านความสวยงาม ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.749)ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อสื่อประชาสัมพันธ์แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศด้วย
โปรแกรม Adobe Illustrator CC

หัวข้อโครงการ	: พัฒนาระบบควบคุมพัลลัมด้วยแอปพลิเคชันเปิด-ปิดผ่านระบบมือถือด้วยโปรแกรม Arduino
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวกาญจนา แก้วแหวน : 2. นายอนุรักษ์ คงโนนนอก
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง : 2. นางจรรวณ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง พัฒนาระบบควบคุมพัลลัมด้วยแอปพลิเคชันเปิด-ปิดผ่านระบบมือถือด้วยโปรแกรม Arduino ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

ในการศึกษาค้นคว้าได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้ คือ

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับหลักการทำงานและองค์ประกอบของโปรแกรม Arduino
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาโปรแกรม Arduino
3. เพื่อให้สะดวกในการใช้งานและควบคุมการเปิด-ปิดพัลลัม ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบควบคุมพัลลัมเปิด-ปิดด้วยโปรแกรม

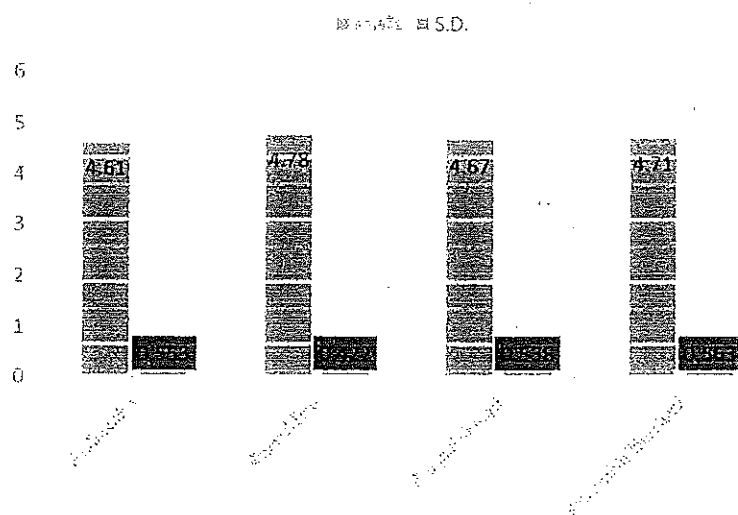
Arduino

1. จากการศึกษาและจัดทำโครงการ พัฒนาระบบควบคุมพัลลัมด้วยแอปพลิเคชันเปิด-ปิดผ่านระบบมือถือด้วยโปรแกรม Arduino คณะผู้จัดทำได้รับความรู้ความเข้าใจพัฒนาระบบควบคุมพัลลัมด้วยแอปพลิเคชันเปิด-ปิดผ่านระบบมือถือด้วยโปรแกรม Arduino ในขั้นตอนต่างๆ และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงานของการใช้ระบบและเพิ่มความสะดวกในการใช้งานภายในแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างง่าย เป็นต้น

2. จากการสร้างแอปพลิเคชันเปิดปิดไฟฟ้าผ่านระบบมือถือ Android พบว่า ต้องมีขั้นตอนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอน ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ล่าช้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่พัฒนา

ระบบควบคุมพัฒนาด้วยแอปพลิเคชันเปิด-ปิดผ่านระบบมือถือด้วยโปรแกรม Arduino พบว่า ระดับการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. 0.519 = 1.302) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจด้าน การใช้งาน ($\bar{X}$ = 4.78, S.D. = 0.422) ความพึงพอใจด้านโครงสร้าง ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.553) ความพึงพอใจการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}$ = 3.53, S.D. = 0.426) และความพึงพอใจด้านคุณค่าโดยสรุป ($\bar{X}$ = 3.50, S.D. = 0.403)



ภาพความพึงพอใจการพัฒนา ระบบควบคุมพัฒนาด้วยแอปพลิเคชันเปิด-ปิดผ่านระบบมือถือด้วยโปรแกรม Arduino

- หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนเรื่อง CAI เรื่อง การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา HTML เบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2019
- ผู้จัดทำ : 1. นายณัฐพล สุวรรณสมบูรณ์
2. นางสาวจุฑามาศ แถมกลาง
- การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
- แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก
2. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิริจินทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการสื่อการเรียนการสอนเรื่อง CAI เรื่อง การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา HTML เบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2019 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการสร้างสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2019
2. เพื่อออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2019
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point 2019
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point 2019

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาตัวโปรแกรม Microsoft Power Point 2019

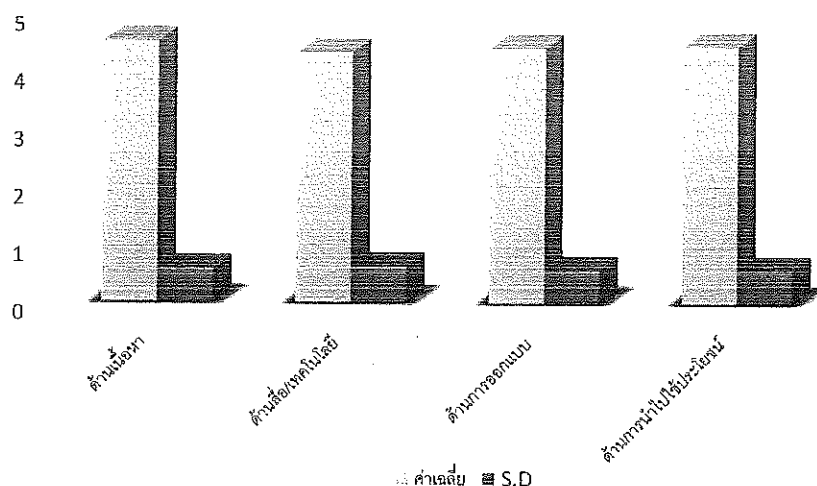
การจัดทำสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point 2019 เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลได้ด้วยตัวเอง ซึ่งทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. ออกแบบและจัดทำสื่อการเรียนการสอน

ในการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนคณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2019 มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อนำเสนอในครั้งนี้ โดยมีการออกแบบสื่อการเรียนการสอน ให้มีความสวยงาม น่าสนใจ ซึ่งขั้นตอนในการสร้าง ก็จะประกอบไปด้วย การออกแบบ การใส่วิดีโอ การใส่เสียง ข้อความ และลูกเล่น

3. การใช้สื่อนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยในการจัดสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point 2019 ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point 2019 เป็นโปรแกรมที่เหมาะสม สำหรับการนำเสนอ โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างสื่อการเรียนการสอนได้ และกลุ่ม ตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะ แบ่งออกเป็น 4 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากรมีความคิดเห็นต่อสื่อการเรียนการสอน เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point 2019 อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.47$, S.D.=0.596) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านการนำไปใช้ ประโยชน์ ($\bar{X}=4.64$, S.D.=0.582) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.52$, S.D.=0.586) ด้านการออกแบบ ($\bar{X}=4.42$, S.D.=0.582) ด้านสื่อ/เทคโนโลยี ($\bar{X}=4.33$, S.D.=0.634)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน CAI เรื่อง การเขียนเว็บเพจด้วย ภาษา HTML เบื้องต้น นำเสนอโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point 2019

- หัวข้อโครงการ : พัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560
ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019
- ผู้จัดทำ : 1. นายวราพงศ์ ช่างประดิษฐ์
2. นายณัฐวัฒน์ ตั้งอารมย์
- การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
- แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์
2. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560
ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019
ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างสื่อ เรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัย
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนรู้เรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019

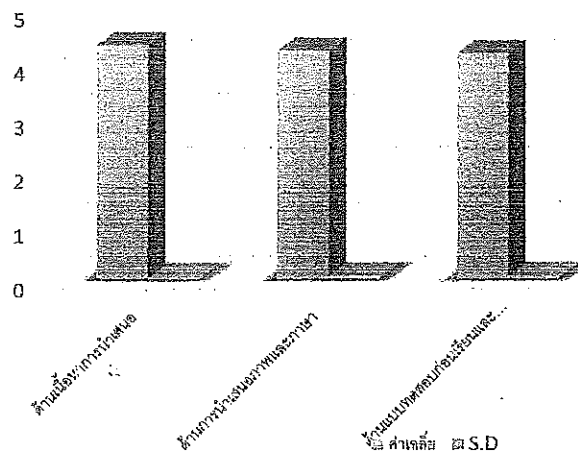
จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาการทำงานของโปรแกรม Adobe Captivate 2019 จากการศึกษาลักษณะการทำงานของโปรแกรม Adobe Captivate 2019 การศึกษาครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความรู้จักกับโปรแกรม ขั้นตอนการติดตั้งส่วนประกอบต่างๆ การสร้างชิ้นงาน ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือและไอคอนต่างๆ ของโปรแกรม Adobe Captivate 2019 การลิงค์ข้อมูลให้เป็นสื่อและข้อมูลมาประมวลผลวิเคราะห์จัดทำเป็นรูปแบบสื่อการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถทำสื่อการเรียนการสอนในเรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019

2. จากการศึกษาวิธีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019 ในการออกแบบสร้างสื่อการเรียนการสอนเรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำ Storyboard ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละหน้าของสื่อการเรียนรู้ โดยเน้นภาพและเนื้อหา

3. การใช้สื่อนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยในการจัดสื่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019 ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019 การทำงานหลักของโปรแกรม Adobe Captivate 2019 เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างสื่อการเรียนรู้ได้ และกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอน โดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากรมีความคิดเห็นต่อสื่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019 พบว่า การศึกษาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.03) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อย่อย คือ ด้านด้านเนื้อหาการนำเสนอ ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.03) ด้านการนำเสนอภาพและภาษา ($\bar{X}=4.39$, S.D.=0.621) ด้านแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ($\bar{X}=4.35$, S.D.=0.759) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2019

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนรายวิชาระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบด้วย
เทคโนโลยี AR

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวพิมพ์ภา พิมพ์
: 2. นายดิษยุพงษ์ เดชขุน

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. นางจารุวรรณ กรกำจายฤทธิ์
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนรายวิชาระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบด้วยเทคโนโลยี AR ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานและระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบเบื้องต้น
2. เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี AR ของนักเรียนแผนกวิชา
เทคโนโลยีสารสนเทศ
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 แผนกวิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศในการใช้สื่อการเรียนการสอนรายวิชา ระบบคอมพิวเตอร์ส่วนประกอบ
ด้วยเทคโนโลยี AR

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. จากการศึกษาดูโปรแกรม Assemblr

โปรแกรม Assemblr เป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือช่วยพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบเสมือนจริง (AR) สามารถสร้างภาพประกอบของตัวเองและอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ในรูปแบบของแบบจำลอง 3 มิติแบบปฏิสัมพันธ์อีกทั้งยังมีสื่อการเรียนรู้สำเร็จรูปที่มีอยู่ในแอปฯ ที่เข้าถึงและใช้งานได้ฟรี

2. การออกแบบส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

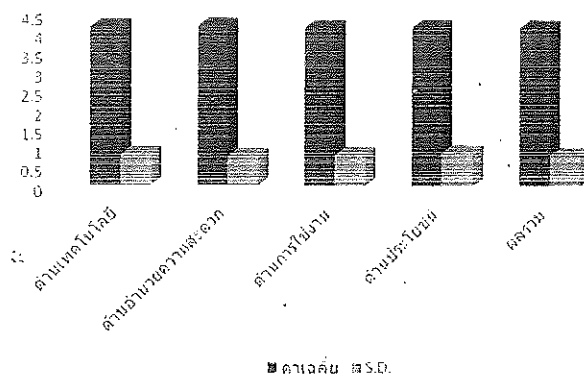
ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ที่นิยมเรียกว่า ฮาร์ดแวร์ (hardware) หมายถึง อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องกลต่างๆ ส่วนระบบการสั่งงานคอมพิวเตอร์ที่นิยมเรียกว่า ซอฟต์แวร์ (software) หมายถึงชุดคำสั่งต่างๆ ที่จำเป็น ซึ่งจะทำให้อุปกรณ์ทางส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์เหล่านี้ ทำงานตามที่ต้องการได้ ระบบคอมพิวเตอร์ที่รู้จักกันโดยทั่วไป เป็นระบบที่เหมาะสมสำหรับงานธุรกิจ และงานสำนักงาน

3. ประวัติของ AR

เทคโนโลยีนี้ได้ถูกพัฒนามาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2004 จัดเป็นแขนงหนึ่งของงานวิจัยด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ ว่าด้วยการเพิ่มภาพเสมือนของโมเดลสามมิติที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ลงไป ในภาพที่ถ่ายมาจากกล้องวิดีโอ กล้องเว็บแคม หรือกล้องในโทรศัพท์มือถือ แบบเฟรมต่อเฟรมด้วยเทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก แต่ด้วยข้อจำกัดทางเทคโนโลยีจึงมีการใช้ไม่แพร่หลายเท่าไร---

4. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อการใช้งานการการสร้างแบบทดสอบด้วยเทคโนโลยี AR ด้วยโปรแกรม Assembler พบว่า การศึกษาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.82) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.88) ด้านเทคโนโลยี ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.82) ด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.15$, S.D. 0.82) ด้านอำนวยความสะดวก ($\bar{X} = 4.2$, S.D. = 0.79) ตามลำดับ ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อสื่อการเรียนการสอนรายวิชาระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบด้วยเทคโนโลยี AR

หัวข้อโครงการ	: พัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง แนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวสุภาพร สุนทรวิภาต : 2. นางสาวอรนุช อยู่เย็น
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก : 2. นางจารวรรณ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการ พัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง แนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำสื่อด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio
2. เพื่อออกแบบและจัดทำพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง แนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนการสอน พัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง แนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาโปรแกรม Stop Motion Studio

การศึกษาหลักการสร้างสื่อการเรียนการสอน Stop motion เรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง แนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio เป็นโปรแกรมตัดต่อภาพยนตร์ที่ทรงพลังเต็มไปด้วยคุณสมบัติมากมายอินเตอร์เฟซที่เรียบง่ายและใช้งานง่าย โหมดภาพซ้อนทับแสดง ความแตกต่างระหว่างเฟรม คู่มือการเคลื่อนไหวเพื่อจัดตำแหน่งวัตถุที่เคลื่อนไหวได้ง่ายขึ้น

2. การออกแบบ Stop motion

สตอปโมชัน (Stop motion) เป็นแอนิเมชันที่อนิเมเตอร์ต้องสร้างส่วน ประกอบต่างๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่น นอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษ หรือแผ่นเซล และต้อง ขยับรูปร่าง ท่าทาง ของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิดๆ แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ทีละ เฟรมๆ พิกเซลเลชัน (Pixilation) เป็นสตอปโมชันที่ใช้คนจริงๆ มาขยับท่าทางทีละนิดแล้วถ่ายไว้ทีละเฟรม เทคนิคนี้ เหมาะมากถ้า เราทำแอนิเมชันที่มีหุ่นแสดงร่วมกับคน และอยากให้ทั้ง หุ่นทั้งคน ดูเคลื่อนไหวคล้ายคลึงกัน หรือให้อารมณ์สนุกสนาน

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อสื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง แนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.718) ซึ่งมี 5 ด้าน ได้แก่ เวลา ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.794) เนื้อหาและการ ดำเนินเรื่อง ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.706) ภาพ ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.726) รูปแบบการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.4$, S.D. = 0.697) เสียง ($\bar{X} = 4.4$, S.D. = 0.667) ตามลำดับ

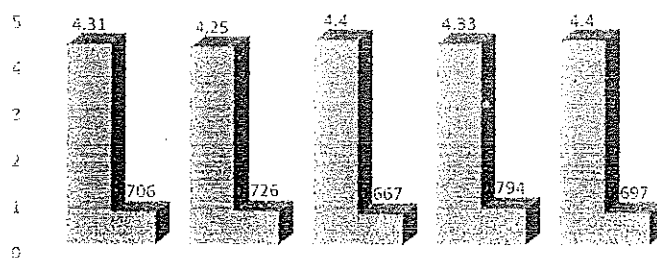


Figure 3.1

แผนภูมิแสดงความพึงพอใจการนำเสนอความพึงพอใจสื่อการเรียนรู้การสอน Stop motion

หัวข้อโครงการ : การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม RPG
Maker MV
ผู้จัดทำ : 1. นายทศพร หัสดี
: 2. นายณภัทร เนียมกลาง
การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. นางจรรุวรรณ กรกำจายฤทธิ์
2. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV ในรายวิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ ด้วยแอปพลิเคชัน

RPG Maker MV ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการใช้โปรแกรม RPG Maker MV เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในระบบ และการสร้างเกม 2 มิติ
2. เพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการสร้างเกมสโดยใช้โปรแกรม RPG Maker MV
4. เพื่อให้สามารถนำ ความรู้ไปประยุกต์ประกอบอาชีพได้

จากผลการศึกษสามารถสรุปได้ว่า

1. ศึกษาตัวโปรแกรม RPG Maker MV

โปรแกรม RPG Maker MV เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกม 2 มิติ อย่างง่ายขึ้นมาสามารถใช้จินตนาการในการวาดแผนที่ และ ตัวละครในเกมขึ้นมาได้ วางคำพูด ใส่เสียงเพลง ใส่รูปภาพ ใส่เสียงพากย์ ได้ด้วย

2. จากการสร้างเกมขึ้นมาด้วยโปรแกรม RPG Maker MV

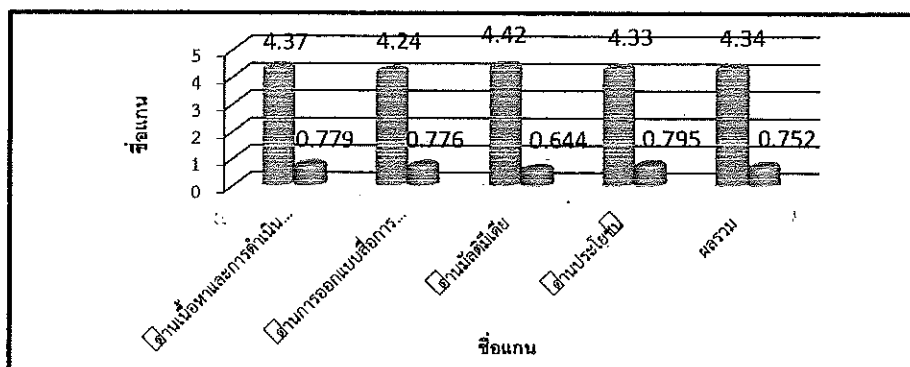
ในการที่จะสร้างเกมขึ้นมาจากโปรแกรม RPG Maker MV จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับ เครื่องมือ ในการสร้างสิ่งต่างๆ ในตัวโปรแกรมว่าต้องใช้อุปกรณ์ตัวไหนในการทำอะไร Event สามารถทำอะไรได้บ้าง อย่างเช่น วางตัว NPC สร้างประตู การข้ามแมพ เป็นต้น

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพ

การทดสอบประสิทธิภาพ การสร้างเกมเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วย โปรแกรม RPG Maker MV สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบประสิทธิภาพของการพัฒนาเกมด้วยโปรแกรม RPG Maker MV ว่าคณะผู้จัดทำได้ตรวจสอบว่า สามารถใช้ในการหาความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

4. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อการพัฒนาเกม เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV พบว่าการศึกษาความพึงพอใจภาพรวมของผู้เรียนที่มีต่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม RPG Maker MV อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.752) แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ มีความพึงพอใจในด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.773) รองลงมาด้านการออกแบบสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.776) ด้านมัลติมีเดีย ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.644) และด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.795) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม RPG Maker MV

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน แอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
ด้วยโปรแกรม Adobe animate cc และ โปรแกรม Sony Vegas pro 18

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวนริศรา คำไธสง
: 2. นายธนบดี บัวสำราญ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก
2. นางจรรววรรณ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

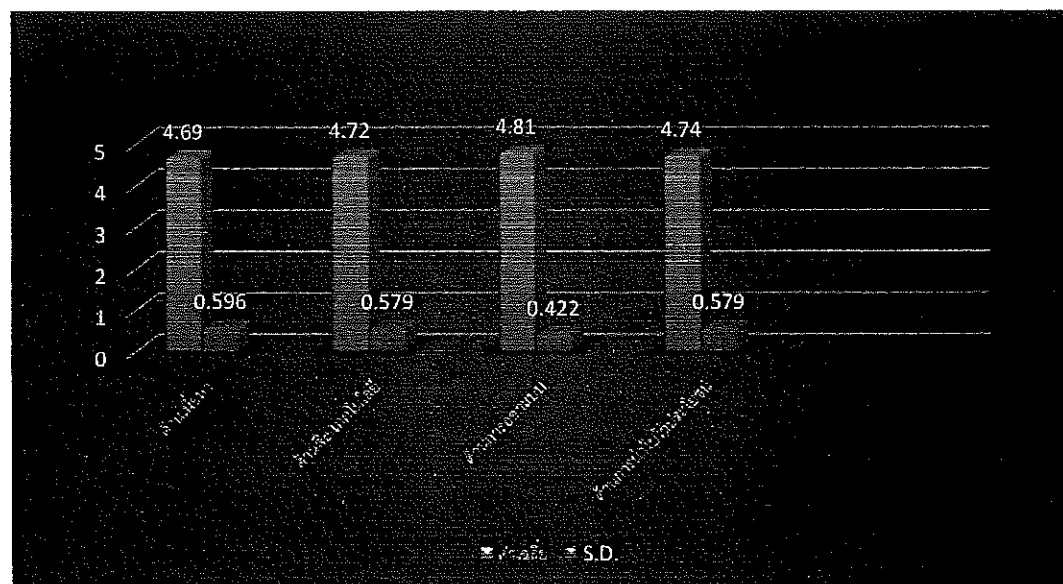
เอกสารประกอบการศึกษาโครงการสื่อการเรียนการสอน แอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เบื้องต้น ด้วย โปรแกรม Adobe animate cc และ โปรแกรม Sony Vegas pro 18 ในครั้งนี้ ได้กำหนด วัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำพัฒนาสื่อการเรียนการสอน แอนิเมชันเรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Adobe animate cc และ โปรแกรม Sony Vegas pro 18
2. เพื่อศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม Adobe animate cc และโปรแกรม Sony Vegas pro 18
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้ต่อสื่อการเรียนรู้ แอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม สื่อการเรียนการสอน แอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Adobe animate cc และ โปรแกรม Sony Vegas pro 18

ผลที่ได้จากการ พัฒนาสื่อการเรียนการสอน แอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วย โปรแกรม Adobe animate cc และ โปรแกรม Sony Vegas pro 18 เพื่อสอดแทรก เนื้อหาในการเรียนรู้ พัฒนาสื่อการเรียนการสอน แอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Adobe animate cc และ โปรแกรม Sony Vegas pro 18 ให้มีเนื้อหาเข้าใจง่ายกระชับเพิ่มมากยิ่งขึ้นซึ่งทำให้นักเรียน นักศึกษา เรียนรู้ และทำความเข้าใจง่าย นักเรียน นักศึกษาเกิดความสนใจในการเรียนรู้ที่ทันสมัย สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนได้ด้วยตนเอง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย จำนวน 30 คน

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการประเมิน สื่อการเรียนการสอน แอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วย โปรแกรม Adobe animate cc และ โปรแกรม Sony Vegas pro 18 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.74$, S.D.=0.544) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านการออกแบบ ($\bar{X}=4.81$, S.D.=0.422) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}=4.74$, S.D.=0.544) ด้านสื่อ/เทคโนโลยี ($\bar{X}=4.72$, S.D.=0.579) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.69$, S.D.=0.596) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมเกี่ยวกับประสิทธิภาพ
สื่อการเรียนการสอน แอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
ด้วยโปรแกรม Adobe animate cc และ โปรแกรม Sony Vegas pro 18

หัวข้อโครงการ : การจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม Unreal Engine

ผู้จัดทำ : 1. นายเจษฎาภรณ์ ประจิตร
: 2. นายธนภัทร อภิลักษณ์ชัย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. นางจารุวรรณ กรกำจายฤทธิ์
: 2. นายพิสิทธิ์ หนักระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องการจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม Unreal Engine ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม Unreal Engine
 2. เพื่อออกแบบและจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ
 3. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประกอบอาชีพเกี่ยวกับการออกแบบหรือการสร้างเกมคอมพิวเตอร์
- จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า
1. ศึกษาตัวโปรแกรม Unreal Engine

โปรแกรม Unreal Engine เป็นโปรแกรมที่สามารถออกแบบสร้างสรรค์งานได้อย่างอิสระ กำหนดลักษณะกำหนดรูปร่างได้อย่างง่ายดาย และยังสามารถนำไปใช้ในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ได้

2. การจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

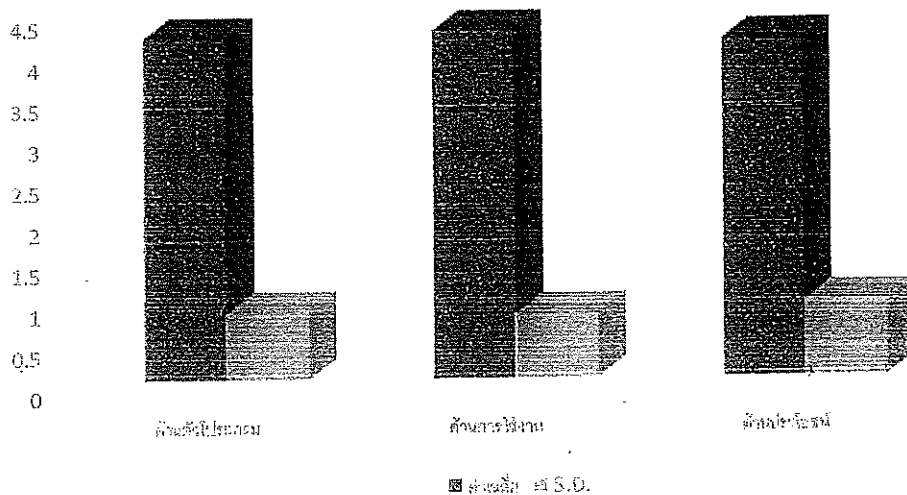
ในการจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ได้ทักษะในการออกแบบโมเดล 3 มิติและการจำลองเหตุการณ์โดยใช้เครื่องมือ Blueprint และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพสำหรับผู้สนใจในการออกแบบโมเดล 3 มิติและการสร้างเกม

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพ

การทดสอบประสิทธิภาพ การจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม Ureal Engine สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบประสิทธิภาพของการจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม Ureal Engine คณะผู้จัดทำตารางการทดสอบการจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม Ureal Engine ได้ผลการทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อการจำลองแผนผังแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม Unreal Engine พบว่า การศึกษาความพึงพอใจภาพรวมที่มีการจำลองแผนผังแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้โปรแกรม Unreal Engine ต่ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.846) ซึ่งมี 3 ด้านได้แก่ ได้แก่ ด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.792) ด้านตัวโปรแกรม ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.826) ด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.920) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อการจำลองแผนผังแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้โปรแกรม
Unreal Engine

- หัวข้อโครงการ : เรื่องพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง วิธีป้องกันเชื้อไวรัสโคโรนา 2019
ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio
- ผู้จัดทำ : 1. นางสาวพิริยาภรณ์ ชาดวง
: 2. นางสาวณัฐนิดา สีมูลลาด
- การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
- แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. ว่าที่ รต. วชิรินทร์ สิริจินทร์
2. นายพิสิทธิ์ หนักระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง วิธีป้องกันเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำสื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio
2. เพื่อออกแบบและจัดทำสื่อพัฒนาการเรียนรู้ Stop Motion เรื่อง วิธีป้องกันเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 แก่นักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อพัฒนาการเรียนรู้ Stop Motion เรื่อง วิธีป้องกันเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. ศึกษาโปรแกรม Stop Motion เรื่องวิธีป้องกันไวรัสโคโรนา 2019 เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างแอนิเมชันที่ผู้ทำแอนิเมชันต้องสร้างส่วนประกอบต่างๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่น นอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษ หรือแผ่นเซลล์ และยังคงขยำมือ ขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิดๆ แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมๆ

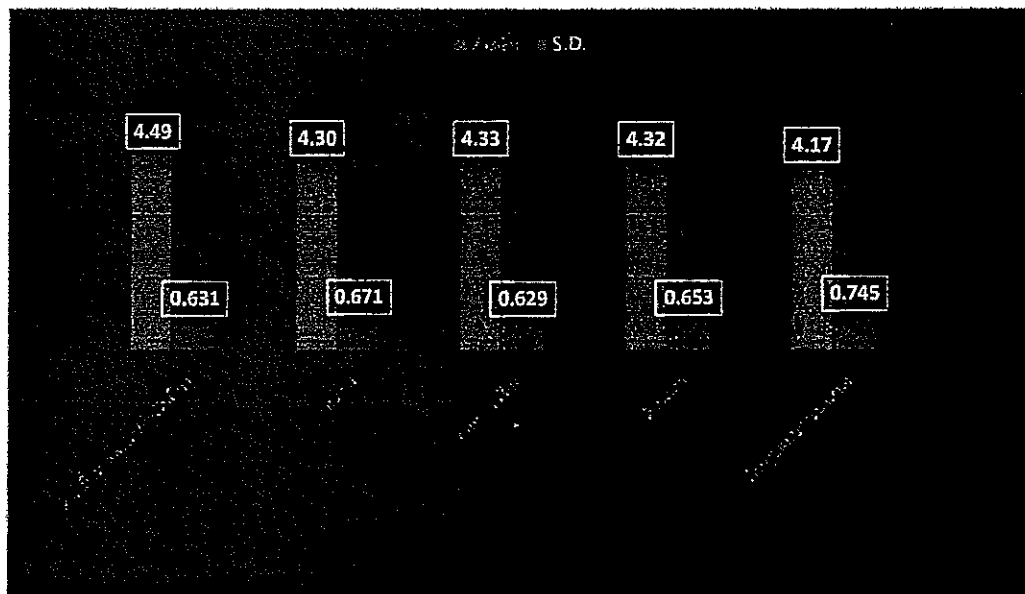
จากเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการ การใช้โปรแกรม Stop Motion Studio ในการสร้างส่วนประกอบของภาพขึ้นด้วยวิธีการใช้ดินน้ำมันปั้นเป็นรูปร่างต่างๆ เพื่อแนะนำวิธีป้องกันเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ไม่ให้แพร่ระบาดเพิ่มมากขึ้น

2. การออกแบบ Stop motion

สตอปโมชัน (Stop motion) เป็นแอนิเมชันที่อะนิเมเตอร์ต้องสร้างส่วนประกอบต่างๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่น นอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษ หรือแผ่นเซล และต้อง ขยับรูปร่างท่าทาง ของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรม พิกเซลเลชัน (Pixilation) เป็นสตอปโมชัน ที่ใช้คนจริงๆ มาขยับท่าทางทีละนิดแล้วถ่ายไว้ทีละเฟรม เทคนิคนี้ เหมาะมากถ้าเราทำแอนิเมชันที่มีหุ่น แสดงร่วมกับคน และอยากให้ทั้งหุ่นทั้งคน ดูเคลื่อนไหวคล้ายคลึงกันหรือท้าทายต่ออารมณ์กระตุกๆ

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศวิทยาลัยเทคนิค พินาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง วิธีป้องกันเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio

แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการประเมินความพึงพอใจพบว่ามีอยู่ในระดับที่ดี ($\bar{x} = 4.32, S.D. = 0.665$) ซึ่งมี 5 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{x} = 4.49, S.D. = 0.631$) ด้านภาพ/เสียง ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 0.629$) ด้านเวลา ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 0.653$) ด้านภาพ — ($\bar{x} = 4.30, S.D. = 0.671$) ด้านรูปแบบและการนำเสนอ ($\bar{x} = 4.17, S.D. = 0.745$) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง วิธีป้องกันเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ด้วยโปรแกรม Stop Motion Studio

- หัวข้อโครงการ : พัฒนาสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องกราฟิกเบื้องต้นด้วย Google Site
- ผู้จัดทำ : 1. นายอรรถพร นันตา
2. นายธีระศักดิ์ สิงหา
- การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
- แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์
2. นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องกราฟิกเบื้องต้นด้วย Google Site ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ กราฟิกเบื้องต้น
2. พัฒนาสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องกราฟิกเบื้องต้นด้วย Google Site
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบทันสมัย
4. เพื่ออบรมทักษะการออกแบบและพัฒนาบทเรียนที่เหมาะสม
5. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีทักษะในการใช้ กราฟิกเบื้องต้น
6. เพื่อส่งเสริมให้มีการสร้างบทเรียนขึ้นเว็บไซต์

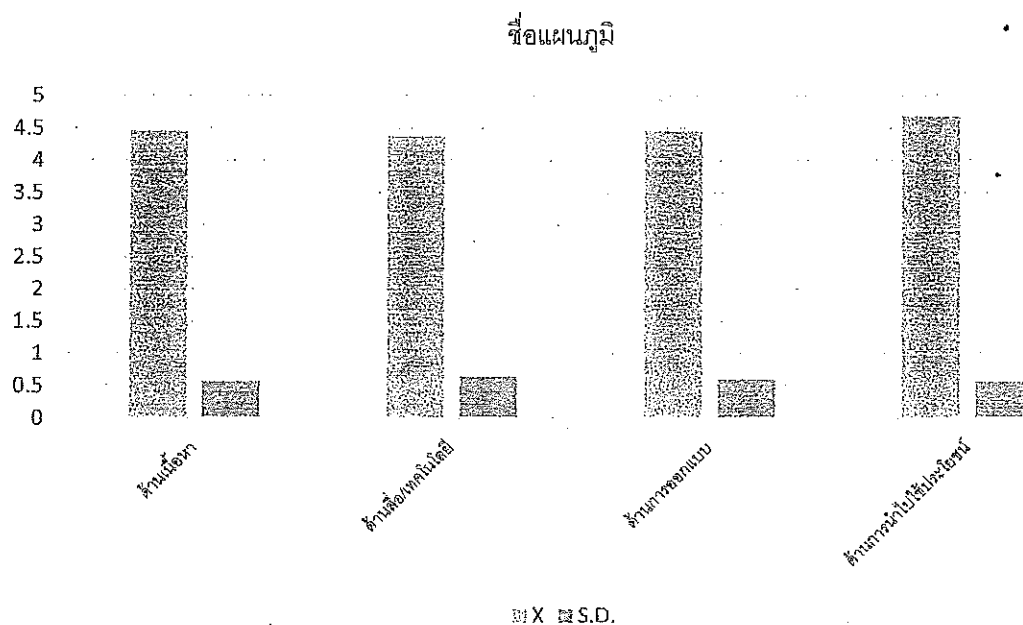
จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษากราฟิกเบื้องต้น จากการศึกษาลักษณะหลักการของกราฟิกเบื้องต้น การศึกษาครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความเข้าใจกับโปรแกรมขั้นตอนการติดตั้งส่วนประกอบต่างๆ การสร้างชิ้นงาน ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือและไอคอนต่างๆ ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 การลิงค์ข้อมูลให้เป็นสื่อและข้อมูลมาประมวลผลวิเคราะห์ จัดทำเป็นรูปแบบสื่อการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถทำสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องกราฟิกเบื้องต้นด้วย Google Site ได้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอนของนักศึกษาทุกระดับชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการศึกษาวิธีการสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เรื่อง กราฟิกเบื้องต้น ด้วย Google Site สามารถสรุปได้ว่า ในการออกแบบสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เรื่อง กราฟิกเบื้องต้น ด้วย Google Site คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำ สื่อการเรียนออนไลน์ ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละหน้าของสื่อการเรียนรู้ โดยเน้นภาพและเนื้อหา จากนั้นได้นำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ตามขั้นตอน ซึ่งทำให้นักเรียนนักศึกษา ได้ศึกษาการเรียนรู้อย่างเต็มรูปแบบ

3. จากการใช้สื่อนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัย สามารถสรุปได้ว่าในการจัดทำสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องกราฟิกเบื้องต้นด้วย Google Site ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัย และสามารถนำไปศึกษาได้ด้วยตนเอง

4. การศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรมอื่นๆ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้โดยการศึกษาค้นคว้านี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างสื่อการเรียนรู้ได้ และกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ นักเรียนนักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่มีต่อสื่อการสอนคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.49, S.D.=0.592$) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}=4.68, S.D.=0.557$) ด้านการออกแบบ ($\bar{X}=4.46, S.D.=0.603$) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.46, S.D.=0.568$) ด้านสื่อ/เทคโนโลยี ($\bar{X}=4.38, S.D.=0.642$) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องกราฟิกเบื้องต้นด้วย Google Site

หัวข้อโครงการ : สร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ เรื่อง “เสฟสื่ออย่างมีสติ” ด้วยโปรแกรม Sony Vegas Pro 18

ผู้จัดทำ : 1.นางสาวศศิภานต์ สีนมะเร็ง
2.นางสาวกัลยกร สีเลิศ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1.นายพิสิทธิ์ หนีกระโทก
2.นางจรรวรณ์ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง สร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ เรื่อง “เสฟสื่ออย่างมีสติ” ด้วยโปรแกรม Sony Vegas Pro 18 ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม Sony Vegas Pro 18 ในการตัดต่อวิดีโอ
2. เพื่อให้เยาวชนและบุคคลทั่วไปได้รู้เท่าทันสื่อโฆษณาออนไลน์
3. เพื่อให้มีการใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้อง ปลอดภัย และมีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
4. เพื่อใช้เป็นสื่อในการเพิ่มจำนวนนักเรียน นักศึกษา ของแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในปีการศึกษาต่อ ๆ ไป

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาตัวโปรแกรม Sony Vegas pro 18

การจัดทำสื่อโฆษณาออนไลน์ ได้ใช้หลักในการสร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ ไปถึงการใช้งานโปรแกรม Sony Vegas pro 18 เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลได้ด้วยตัวเอง ซึ่งทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. ออกแบบและจัดทำสื่อโฆษณาออนไลน์เรื่อง “เสฟสื่ออย่างมีสติ”

ในการออกแบบและสร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Sony Vegas pro 18 มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อนำเสนอในครั้งนี้ โดยมีการออกแบบของสื่อโฆษณาออนไลน์เรื่อง “เสฟสื่ออย่างมีสติ”

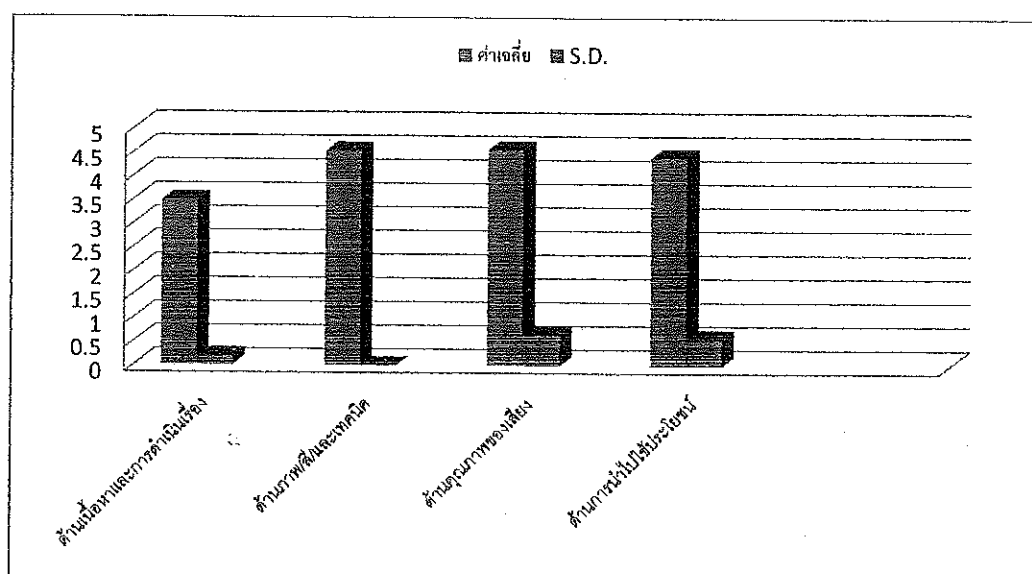
ให้มีความสวยงาม น่าสนใจ ซึ่งขั้นตอนในการสร้างก็จะประกอบไปด้วย การออกแบบวิดีโอ การตัดต่อ การอัดเสียง ข้อความ และลูกเล่น

3. ประชาสัมพันธ์การใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้อง

เพื่อประชาสัมพันธ์การใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้อง.ปลอดภัย และมีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

4. ศึกษาความพึงพอใจของประชากร สร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ เรื่อง “เสพสื่ออย่างมีสติ” ด้วยโปรแกรม Sony Vegas Pro 18 เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการตัดต่อวิดีโอ โดยการศึกษาครั้งนี้ทำให้ผู้จัดทำสามารถออกแบบและสร้างสร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ เรื่อง “เสพสื่ออย่างมีสติ” ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 5 ตอน โดยพบว่า การศึกษาความพึงพอใจภาพรวมต่อสื่อโฆษณาออนไลน์ เรื่อง “เสพสื่ออย่างมีสติ”

ด้วยโปรแกรม Sony Vegas Pro 18 อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.09$, S.D. =0.530) แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ได้แก่ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}= 4.47$, S.D. = 0.498) รองลงมาด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{X}= 4.17$, S.D. = 0. 517) ด้านภาพ/สี/เทคนิค ($\bar{X}=3.97$, S.D. = 0.563) และด้านคุณภาพของเสียง ($\bar{X}=3.76$, S.D. = 0.543) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อวิดีโอที่ค้นแนะนำแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

โดยใช้โปรแกรม Sony Vegas Pro 18

หัวข้อโครงการ	: โครงการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวพนิดา หมั่นธูระ : 2. นายยุทธการ อาศัยพลวง
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สติจันทร์ : 2. นางจรรวรณ์ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง การพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับ การเรียนการสอนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

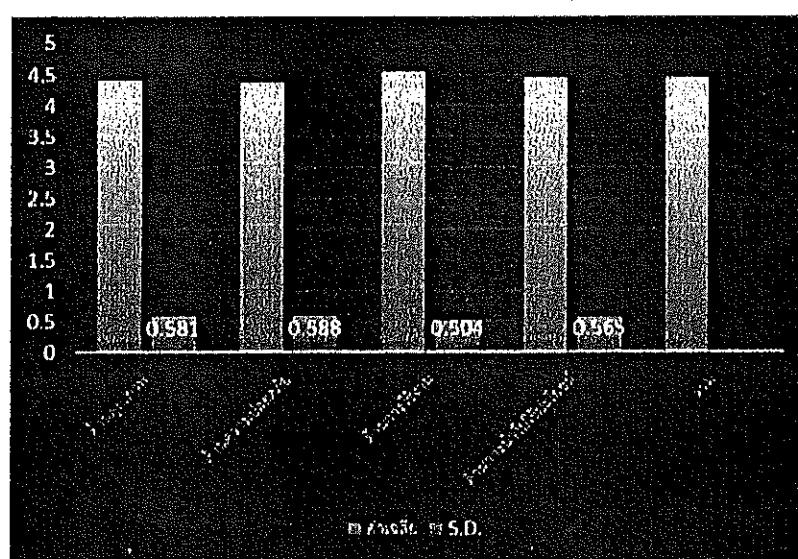
1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับ การเรียนการสอนออนไลน์ ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น
 2. เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับการเรียนออนไลน์
 3. เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการเรียนออนไลน์
- จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาวิธีการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับการเรียนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จากการศึกษาวิธีการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำ ความรู้จักกับอุปกรณ์ ขั้นตอนการติดตั้งส่วนประกอบต่าง ๆ ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือและ อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับการเรียนออนไลน์ จัดทำ เป็นชิ้นงานเพื่อการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถทำการ เรียนการสอนในเรื่อง การพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับการเรียนออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ประโยชน์ในด้านการเรียนของนักศึกษา ทุกระดับชั้นได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

2. จากการศึกษาวิธีการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับการเรียน ออนไลน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยออกแบบการ พัฒนาระบบ Studioภายในแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับ ขั้นตอนในแต่ละขั้นตอนในการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับการเรียนออนไลน์ จากนั้นได้ทำการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามลำดับขั้นตอน ซึ่งทำให้งานสำเร็จ ตามรูปแบบที่ได้วางไว้

3. จากการศึกษาการหาประสิทธิภาพด้านความปลอดภัย พบว่าการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับการเรียนออนไลน์ มีความปลอดภัยต่อผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่มีต่อโครงการปรับปรุงระบบไฟฟ้าและแสงสว่าง แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่าการศึกษาปัจจัยความพึงพอใจต่อภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.626) ซึ่งมี 3 ด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจด้านความพึงพอใจด้านปลอดภัย ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.626) ความพึงพอใจด้านคุณภาพ ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.563) และความพึงพอใจด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.556) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม
ที่มีต่อโครงการพัฒนาระบบสตรีมผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์
สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์

หัวข้อโครงการ	: ผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติ
ผู้จัดทำ	: 1.ชัยวัฒน์ บุญสุข : 2. นายเอกกมล ชูสูงเนิน
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1.นางจรรุวรรณ กรกำจายฤทธิ์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	2.นายวรวิทย์ พุฒกลาง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง ผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติ
2. เพื่อออกแบบและสร้างผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติ
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของ ผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติ

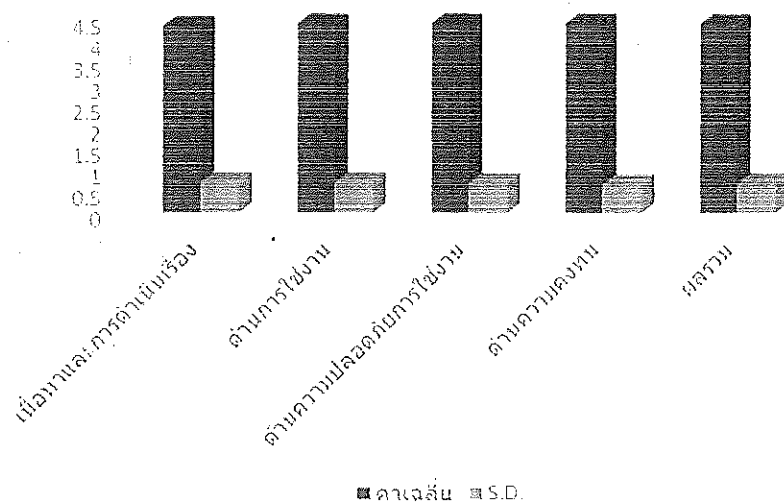
จากการศึกษาหลักการทำงานของผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติหลักการทำงานของผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติ เมื่อมีแสงแดดส่องมายังเซ็นเซอร์แสง เซ็นเซอร์แสงจะรับสัญญาณแล้วจะรายงานผลไปยังวงจรทำให้มอเตอร์เกียร์ทำงาน ผ้าม่านเลื่อนมาบรรจบกันจะทำให้เหล็กที่ยึดผ้าม่านมาชนเซ็นเซอร์สวิตช์ ทำให้มอเตอร์หยุดการทำงาน เมื่อความเข้มแสงด้านนอกห้องมีค่าน้อย เซ็นเซอร์รับแสงจะสั่งให้มอเตอร์เกียร์ทำงานในการเปิดผ้าม่าน เมื่อผ้าม่านเลื่อนจนสุดขอบประตูหน้าต่างที่ติดตั้งเซ็นเซอร์ สวิตช์จะทำการตัดการทำงานของมอเตอร์ มอเตอร์ก็จะหยุดการทำงาน

จากการออกแบบและสร้าง ผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติการทำงานของ ผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติส่งสัญญาณมอเตอร์ยังเซ็นเซอร์ เพื่อสั่งการและควบคุมการหมุนของมอเตอร์ในการเปิด-ปิด ผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติใช้ติดกับตัวราง ผ้าม่านจะเปิด-ปิดตามที่ต้องการ วงจรขับมอเตอร์ทำงานโดยผ่านกระแสให้กับขดลวดแม่เหล็กส่งไปยังมอเตอร์ทำให้ชุดรางผ้าม่านทำงาน

จากการออกแบบและสร้าง ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติได้ทดสอบทำงานเซ็นเซอร์ของผ้าม่านเปิด-ปิดอัตโนมัติ พบว่าสามารถใช้เซ็นเซอร์ควบคุมการเปิดผ้าม่านเมื่อไม่ได้รับแสงหรือแสง มีความเข้มน้อยเซ็นเซอร์ควบคุมการปิดผ้าม่าน เมื่อได้รับแสงหรือแสงมีความเข้มมาก

4.จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อการใช้งานผ้า màn ปิด - เปิด อัตโนมัติ พบว่าการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.70) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความปลอดภัยการใช้งาน ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.71) ด้านความคงทน ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.67) ด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.72) เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อผ้า màn ปิด-เปิดอัตโนมัติ

หัวข้อโครงการ : โครงการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash trigger
แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวปณณช ถิ่นอินทร์
: 2. นางสาวกรพันธ์ พัฒนกุล

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิริจันทร์
2. นางจรรุวรรณ กรกำจายฤทธิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง พัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash trigger แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการใช้ระบบ Flash Trigger
 2. เพื่อจัดสภาพแสงให้องค์ประกอบของภาพสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ Flash Trigger
- จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

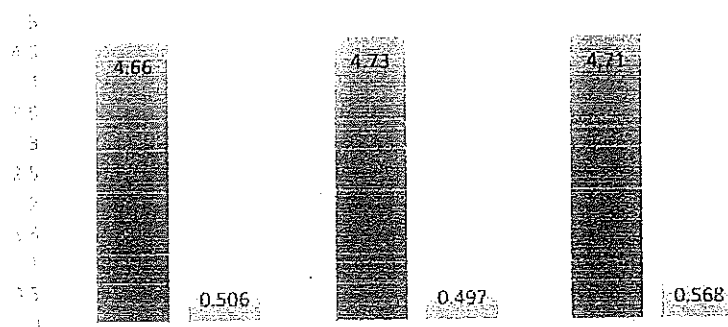
1. ศึกษาวิธีการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จากการศึกษาวิธีการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger ครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความรู้จักกับอุปกรณ์ขั้นตอนการติดตั้งส่วนประกอบต่าง ๆ ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger จัดทำเป็นชิ้นงานเพื่อการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถทำการเรียนการสอนในเรื่อง การพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ประโยชน์ในด้านการเรียนของนักศึกษา ทุกระดับชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการศึกษาวิธีการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยออกแบบการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger ภายในแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละขั้นตอนในการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger

จากนั้นได้ทำการพัฒนาระบบ Flash Trigger ตามลำดับขั้นตอน ซึ่งทำให้งานสำเร็จตามรูปแบบที่ได้วางไว้

3. จากการศึกษาการหาประสิทธิภาพด้านความปลอดภัย พบว่าการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger มีความปลอดภัยต่อผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

โดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนนักศึกษาที่มีความเห็นว่าโครงการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.725, S.D.=0.404$) ซึ่งมี 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณภาพ ($\bar{X}=4.73, S.D.=0.497$) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}=4.71, S.D.=0.498$) และด้านการใช้งาน ($\bar{X}=4.66, S.D.=0.506$) ตามลำดับ



ด.ศ.ศ. ๒๕๖๑

แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม
ที่มีต่อโครงการพัฒนาชุดสื่อการเรียนการสอนระบบ Flash Trigger