

**ตารางสรุปหัวข้อโครงการ**  
**นักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)**  
**ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖**  
**แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย**

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ	งบประมาณ
๑	ตู้เก็บรองเท้านิรภัย ปัญญาประดิษฐ์	๑.นางสาวกัญยรัตน์ บุตรสอน ๒.นางสาวโชติกา เรืองโรจน์ ๓.นางสาวกชพร พุ่มมะขาม	๑.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ ๒.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๓.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	๔,๑๗๖
๒	เครื่องปลดล็อคอุปกรณ์ด้วย microbit	๑.นางสาวศิริรัตน์ ขอฟีชกลาง ๒.นางสาวลักสิมากร มุขพิมาย ๓.นางสาววิภาวรรณ ภูมิโคกรักษ์	๑.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ ๒.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๓.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	๔,๑๗๖
๓	สื่อการเรียนการสอน วิชา กฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ simdis website builder pro	๑.นางสาวกมลชนก จันทุนทด ๒.นางสาวศิริวรรณ แก้วระวัง ๓.นางสาวสิวารัตน์ ผึ้งสันเทียะ	๑.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๒.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๓.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	๙๓๐
๔	สื่อการเรียนการสอน วิชา การ ผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น ด้วย โปรแกรม Canva & simdis website builder pro	๑.นางสาวอารยา ภูยั้งไม้ ๒.นางสาวดวงกมล มีแก้ว ๓.นางสาวศศิธร เล็กเริงสินธ์	๑.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๒.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๓.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	๗๘๐
๕	การจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วย โปรแกรม Essamblr ๓D	๑.นางสาวอมรรัตน์ ปัจฉัยโก ๒.นางสาวศุภลักษณ์ เครือแก้ว ๓.นางสาวปวีณา บุญขำนิ	๑.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๒.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ ๓.นายวรวิทย์ พุดกลาง	๑,๓๘๐
๖	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom	๑.นางสาวน้ำฝน คล้ายสงคราม ๒.นางสาวอัคราภรณ์ จันทนอก ๓.นางสาวมลชิตา ลิเมต์	๑.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ ๒.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๓.นางสาวสุธิดา อาจสุวรรณ	๓,๔๕๐
๗	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom	๑.นางสาวโชติกา ประเสริฐการ ๒.นางสาวชลธิชา ชูโคกกรวด ๓.นายภัทรพล แอบพิมาย	๑.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ ๒.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๓.นางสาวสุธิดา อาจสุวรรณ	๓,๔๕๐
๘	Animation Music GTA V ด้วย โปรแกรม Adobe premiere Pro	๑.นายภัทรพันธุ์ สูงงดี ๒.นายอรรถกฤต เปี่ยมพิมาย ๓.นายบดินทร์ วงศ์ก่อเกียรติ	๑.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๒.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ ๓.นายวรวิทย์ พุดกลาง	๑,๙๙๕
๙	สร้างเกม Dungeon in the maze ด้วยโปรแกรม RPG maker MV	๑.นางสาวชลธิชา ปัญญาภรณ์ ๒.นางสาววาสนา นับประโคน ๓.นางสาวปณิญา ชินนอก	๑.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๒.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๓.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์	๙๓๐
๑๐	จำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER	๑.นายอดิชา ยางนอก ๒.นายวีรภัทร ผลพิมาย ๓.นายณัฐพล ก้องทองกลาง	๑.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๒.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ ๓.นายวรวิทย์ พุดกลาง	๑,๒๖๐
๑๑	ถังขยะอัจฉริยะด้วยระบบ เซ็นเซอร์ Arduino IDE	๑.นางสาวรัตนาวดี อุตมผล ๒.นายประสพการณ์ ผมพันธ์ ๓.นายพงศกรณ์ ผ่องพรรณ	๑.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๒.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	๑,๒๒๐

**ตารางสรุปหัวข้อโครงการ**  
**นักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)**  
**ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖**  
**แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย**

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ	งบประมาณ
๑๒	ระบบควบคุมการเปิด - ปิด พัดลมผ่านเครือข่ายไร้สาย Arduino LED	๑.นางสาวรสิตา เรืองพิมาย ๒.นางสาววรรณิสา ชุนภักดิ์ ๓.นายธีรศักดิ์ บนพิมาย	๑.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๒.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	๑,๘๕๐
๑๓	การพัฒนาระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino	๑.นางสาวสุภัชชา ขานกระโทก ๒.นางสาวศิริพร น้ำห้วย ๓.นางสาวเกสณี นามเทพ	๑.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๒.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	๓,๘๙๑
๑๔	Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE	๑.นางสาวกังสดา นามเทพ ๒.นางสาวพัชรดา สีรัมย์ ๓.นายนิธิกร บุญเปีย	๑.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๒.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	๓,๘๙๑
๑๕	สื่อการเรียนรู้การสอน วิชาปัญหาพิเศษเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยโปรแกรม google sites	๑.นางสาวศิริพัทธ์ มานะดี ๒.นางสาวพิชญานิน วัฒนชุมพล ๓.นางสาวธนกลม เหมือนขุนทด	๑.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๒.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๓.นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ	๑,๑๖๐
๑๖	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ด้วยระบบพิมพ์สกรีน combo heat press	๑.นางสาวเพ็ญศิริ พุทธบุรี ๒.นางสาวภัทราวดี รอดชะอม ๓.นางสาวอนิตยา แซ่ด่าน	๑.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๒.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	๑,๖๑๐
๑๗	การผลิตสื่อพิมพ์ combo heat press ด้วย โปรแกรม canva	๑.นางสาวอนงค์ลักษณ์ เพชรตะกั่ว ๒.นายณัฐกรณ์ ช่างโคตรพะเนา ๓.นายศรัณย์ ร่มสุข	๑.นายวรวิทย์ พุดกลาง ๒.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	๑,๖๑๐
๑๘	หนังสือแนะนำบัลลาดใจในการเรียน ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro	๑.นางสาวกนิษฐา สิ้นทรัพย์มากมี ๒.นางสาวญาณิดา เพ็ชรสูงเนิน ๓.นางสาวศิริญากร นอกพิมาย	๑.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ๒.นายวรวิทย์ พุดกลาง	๑,๒๕๙

หัวข้อโครงการ	: ตู๋เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวกชพร พุ่มมะขาม : 2. นางสาวกันยารัตน์ บุตรสอน : 3. นางสาวโชติกา เรืองโรจน์
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิริจันทร์ : 2. นายวรวุฒิ พุฒกลาง : 3. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์

### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาเครื่องปลดล็อคอุปกรณ์ด้วย Micro bit ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาบอร์ด Micro : bit และการใช้งานเบื้องต้น
2. เพื่อการศึกษาสำหรับการเรียนรู้ในการเขียนโปรแกรม Micro : bit
3. เพื่อศึกษาเรียนรู้การใช้งานเซ็นเซอร์โดยมีบอร์ด Micro : bit เป็นสื่อการเรียนรู้
4. เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนา Micro : bit เชื่อมโยงกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้
5. เพื่อต้องการให้ผู้ที่มีความสนใจในการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาบล็อก (การนำเอาบล็อกคำสั่งต่างๆ มาต่อกัน)

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาได้ว่า ในการเรียนการสอนของแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วยหลายรายวิชา แต่จะมีวิชาโปรแกรม Micro: bit เป็นหนึ่งในรายวิชาที่มีความสำคัญของแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในปัจจุบันโปรแกรม Micro : bit เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งใช้ชีวิตประจำวันของทุกคน
2. ผลที่ได้จากการเขียนโปรแกรม Micro : bit เพื่อควบคุมตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ คณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะเขียนโปรแกรมเพื่อใช้ควบคุมตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ โดย

ควบคุมในการ เปิด/ปิด ตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์เพื่อให้รองเท้ามีความปลอดภัย การทำงานของโปรแกรมที่ใช้ควบคุมตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ และรักษาความปลอดภัยมากยิ่งขึ้น

3. ผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการการเขียนโปรแกรม Micro : bit เพื่อควบคุมตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ ทำให้ใช้งานมีความปลอดภัยมากขึ้น และทำให้มีโครงการพัฒนาแผนกเพิ่มขึ้นด้วยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย จำนวน 30 คน

4. สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้ เครื่องปลดล็คอุปกรณ์ด้วย Micro bit กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย จำนวน 30 คน เป็นเพศชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46 และเพศหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 54 และอยู่ในระดับการศึกษา ปวช. จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และระดับชั้น ปวส. จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องปลดล็คอุปกรณ์ด้วย Micro bit มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้งาน, ด้านความปลอดภัย, ด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านคุณภาพของการใช้งาน พบว่าโดยภาพรวมของแต่ละด้านอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}= 3.73, S.D. = 1.31$ ) ได้แก่ ด้านคุณภาพของการใช้งาน ( $\bar{X}= 4.17, S.D. = 1.12$ ) รองลงมาเป็น ด้านการใช้งาน ( $\bar{X}= 3.74, S.D. = 1.32$ ) ด้านความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{X}= 3.52, S.D. = 1.41$ ) และด้านความปลอดภัย ( $\bar{X}= 3.51, S.D. = 1.37$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เครื่องปลดล็คอุปกรณ์ด้วย Micro bit อยู่ในระดับ มาก ได้แก่ สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ( $\bar{X}= 4.28, S.D. = 1.01$ ) รองลงมาเป็น มีความปลอดภัยในการจัดเก็บมากขึ้น ( $\bar{X}= 4.14, S.D. = 1.16$ ) , การอำนวยความสะดวกในการใช้งาน ( $\bar{X}= 4.11, S.D. = 1.19$ ) , ใช้งานได้ง่ายสะดวก ( $\bar{X}= 3.90, S.D. = 1.24$ ) , ได้เรียนรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Micro bit ( $\bar{X}= 3.67, S.D. = 1.38$ ) , สามารถพัฒนาให้กับซอฟต์แวร์ได้ ( $\bar{X}= 3.66, S.D. = 1.35$ ) , การใส่รหัสผ่านมีความปลอดภัย ( $\bar{X}= 3.62, S.D. = 1.32$ ) , การประยุกต์ใช้ Micro bit ( $\bar{X}= 3.56, S.D. = 1.29$ ) , การออกแบบตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ ( $\bar{X}= 3.52, S.D. = 1.46$ ) , จัดเก็บอุปกรณ์ได้อย่างปลอดภัย ( $\bar{X}= 3.50, S.D. = 1.32$ ) , วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสม ( $\bar{X}= 3.49, S.D. = 1.49$ ) และมีการประกอบด้วยความเรียบร้อย ( $\bar{X}= 3.41, S.D. = 1.48$ )

หัวข้อโครงการ	: เครื่องปลดล็อคอุปกรณ์ด้วย Micro bit
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวศิริรัตน์ ขอฟีชกลาง : 2. นางสาวลักสิมากร มุขพิมาย : 3. นางสาววิภาวรรณ ภูมิโคกรักษ์
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์ : 2. นายวรวุฒิ พุฒกลาง : 3. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์

### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาเครื่องปลดล็อคอุปกรณ์ด้วย Micro bit ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาบอร์ด Micro : bit และการใช้งานเบื้องต้น
2. เพื่อการศึกษาสำหรับการเรียนรู้ในการเขียนโปรแกรม Micro : bit
3. เพื่อศึกษาเรียนรู้การใช้งานเซ็นเซอร์โดยมีบอร์ด Micro : bit เป็นสื่อการเรียนรู้
4. เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนา Micro : bit เชื่อมโยงกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้
5. เพื่อต้องการให้ผู้ที่มีความสนใจในการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาบล็อก (การนำเอาบล็อกคำสั่งต่างๆ มาต่อกัน)

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาได้ว่า ในการเรียนการสอนของแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วยหลายรายวิชา แต่จะมีวิชาโปรแกรม Micro: bit เป็นหนึ่งในรายวิชาที่มีความสำคัญของแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในปัจจุบันโปรแกรม Micro : bit เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งใช้ในชีวิตประจำวันของทุกคน
2. ผลที่ได้จากการเขียนโปรแกรม Micro : bit เพื่อควบคุมตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ คณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะเขียนโปรแกรมเพื่อใช้ควบคุมตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ โดยควบคุมในการ เปิด/ปิด ตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์เพื่อให้รองเท้ามีความปลอดภัย การทำงานของโปรแกรมที่ใช้ควบคุมตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ และรักษาความปลอดภัยมากยิ่งขึ้น
3. ผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการการเขียนโปรแกรม Micro : bit เพื่อควบคุมตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ ทำให้ใช้งานมีความปลอดภัยมากขึ้น และทำให้มีโครงการพัฒนาแผนกเพิ่มขึ้นด้วยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน

4. สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้ เครื่องปลดสื่ออุปกรณ์ด้วย Micro bit กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน เป็นเพศชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46 และเพศหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 54 และอยู่ในระดับการศึกษา ปวช. จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และระดับชั้น ปวส. จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องปลดสื่ออุปกรณ์ด้วย Micro bit มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้งาน, ด้านความปลอดภัย, ด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านคุณภาพของการใช้งาน พบว่าโดยภาพรวมของแต่ละด้านอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X} = 3.73$ , S.D. = 1.31) ได้แก่ ด้านคุณภาพของการใช้งาน ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D. = 1.12) รองลงมาเป็น ด้านการใช้งาน ( $\bar{X} = 3.74$ , S.D. = 1.32) ด้านความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 3.52$ , S.D. = 1.41) และด้านความปลอดภัย ( $\bar{X} = 3.51$ , S.D. = 1.37) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เครื่องปลดสื่ออุปกรณ์ด้วย Micro bit อยู่ในระดับ มาก ได้แก่ สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ( $\bar{X} = 4.28$ , S.D. = 1.01) รองลงมาเป็น มีความปลอดภัยในการจัดเก็บมากขึ้น ( $\bar{X} = 4.14$ , S.D. = 1.16) , การอำนวยความสะดวกในการใช้งาน ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 1.19) , ใช้งานได้ง่ายสะดวก ( $\bar{X} = 3.90$ , S.D. = 1.24) , ได้เรียนรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Micro bit ( $\bar{X} = 3.67$ , S.D. = 1.38) , สามารถพัฒนาให้กับซอฟต์แวร์ได้ ( $\bar{X} = 3.66$ , S.D. = 1.35) , การใส่รหัสผ่านมีความปลอดภัย ( $\bar{X} = 3.62$ , S.D. = 1.32) , การประยุกต์ใช้ Micro bit ( $\bar{X} = 3.56$ , S.D. = 1.29) , การออกแบบตู้เก็บรองเท้าปัญญาประดิษฐ์ ( $\bar{X} = 3.52$ , S.D. = 1.46) , จัดเก็บอุปกรณ์ได้อย่างปลอดภัย ( $\bar{X} = 3.50$ , S.D. = 1.32) , วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสม ( $\bar{X} = 3.49$ , S.D. = 1.49) และมีการประกอบด้วยความเรียบร้อย ( $\bar{X} = 3.41$ , S.D. = 1.48)

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro

ผู้จัดทำ : 1.นางสาวกมลชนก จันทุนทด  
2.นางสาวศิริวรรณ แก้วระวัง  
3.นางสาวสิวารัตน์ ผึ้งสันเทียะ

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
2. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์
3. นายวรวุฒิ พุฒกลาง

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของ Simdif website builder pro
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro
3. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายและสะดวกต่อการศึกษาสื่อการเรียนการสอน โดยใช้ Simdif website builder pro
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro

จากผลการศึกษสามารถสรุปได้ว่า

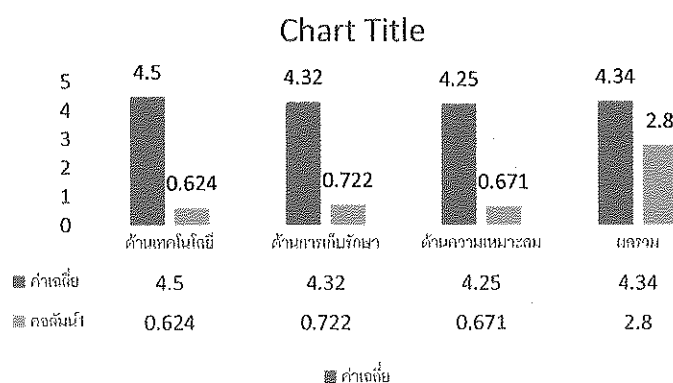
1. จากการศึกษา สื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาหาความรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. จากการออกแบบและจัดทำโครงการนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพของสื่อการสอนเกี่ยวกับการใช้ Simdif website builder pro คณะผู้จัดทำได้ทำตารางการทดสอบการใช้งานสื่อการสอนเกี่ยวกับการใช้ Simdif website builder pro ได้ผลทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีคุณภาพ

4. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการใช้งาน การสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro ด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ , S.D. = 0.505) ด้านการใช้งานภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D. = 0.696) ด้านความเหมาะสม ให้ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.53$ , S.D. = 0.728)



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชากฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro



**หัวข้อโครงการ :** สื่อการเรียนการสอน วิชาการผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น โดยใช้ Canva & Simdif website builder pro

**ผู้จัดทำ :** 1.นางสาวศศิธร เล็กเรียงสินธุ์  
2.นางสาวดวงกมล มีแก้ว  
3.นางสาวอารยา ภูยงไม้

**การศึกษา :** ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

**แผนกวิชา :** เทคโนโลยีสารสนเทศ

**สาขาวิชา :** เทคโนโลยีสารสนเทศ

**สาขางาน :** เทคโนโลยีสารสนเทศ

**ครูที่ปรึกษาโครงการ**

1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
2. นางสาวฐานิสร์ชา กิรัมย์
3. นายวรวุฒิ พุดกลาง

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น โดยใช้ Canva & Simdif website builder pro ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของ Simdif website builder pro
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น โดยใช้ Canva & Simdif website builder pro
3. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายและสะดวกต่อการศึกษาสื่อการเรียนการสอน โดยใช้ Canva & Simdif website builder pro
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน วิชาการผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น โดยใช้ Canva & Simdif website builder pro

จากผลการศึกษสามารถสรุปได้ว่า

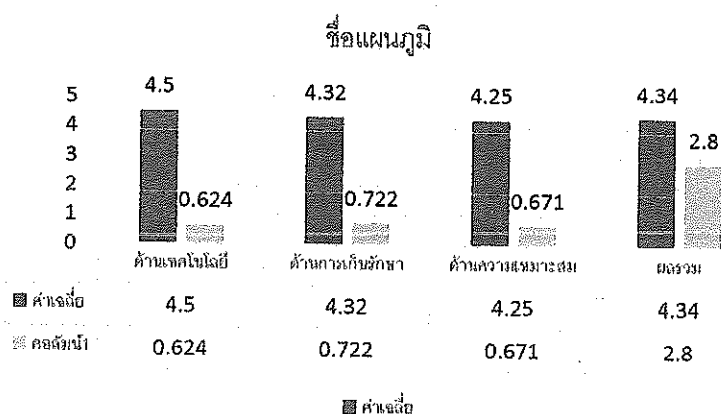
1. จากการศึกษา สื่อการเรียนการสอน วิชาการผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น โดยใช้ Canva & Simdif website builder pro เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาหาความรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. จากการออกแบบและจัดทำโครงการนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น โดยใช้ Canva & Simdif website builder pro สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพของสื่อการสอนเกี่ยวกับการใช้ Canva & Simdif website builder pro คณะผู้จัดทำได้ทำตารางการทดสอบการใช้งานสื่อการสอนเกี่ยวกับการใช้ Canva & Simdif website builder pro ได้ผลทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีคุณภาพ

4. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการใช้งาน การสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น โดยใช้ Canva & Simdif website builder pro จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน วิชาการกฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro ด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ , S.D. = 0.505) ด้านการใช้งานภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D. = 0.696) ด้านความเหมาะสม ให้ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.53$ , S.D. = 0.728)



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการกฎหมายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ Simdif website builder pro

หัวข้อโครงการ : การจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D

ผู้จัดทำ : นางสาวศุภลักษณ์ เครือแก้ว

นางสาวอมรรัตน์ ปัจจัยโก

นางสาวปวีณา บุญขำนิ

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. ว่าที่ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์

2. นายวรวุฒิ พุดมกลาง

3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการการทำงานของโปรแกรม Assemblr 3D
2. เพื่อออกแบบการจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจการจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษา การจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาและพัฒนา

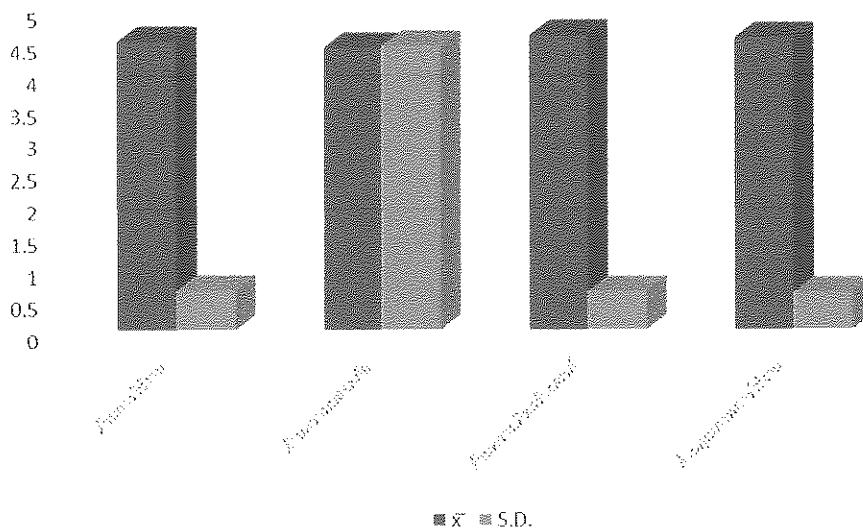
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่อง การจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ล่าช้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของการจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพของการจำลอง

เกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Assemblr คณะผู้จัดทำได้ทำตารางการทดสอบการใช้งานโปรแกรม Assemblr ได้ผลการทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีคุณภาพ

4. จากการศึกษากการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อการใช้งานการจำลองอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ด้วยโปรแกรม Assemblr 3D พบว่า การศึกษาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.16$  , S.D. = 0.82 ) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้งาน ( $\bar{X} = 4.47$  , S.D. = 0.62 ) ด้านความปลอดภัย ( $\bar{X} = 4.37$  , S.D. = 0.66 ) ด้านความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 4.56$  , S.D. 0.60 ) ด้านคุณภาพการใช้งาน ( $\bar{X} = 4.52$  , S.D. = 0.58 ) ตามลำดับ



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อการจำลองแผนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้โปรแกรม Assemblr

หัวข้อโครงการ	: การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวอัคราภรณ์ จันนอก : 2. นางสาวน้ำฝน คล้ายสงคราม : 3. นางสาวมณฑิตา ลิเมิ้ล
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ : 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว : 3. นางสาวสุธิดา อาจสุวรรณ

### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
2. เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom
3. เพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom ในครั้งนี้ ได้ใช้โปรแกรม Canva มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom การทำสื่อสิ่งพิมพ์นี้ขึ้นมา เพื่อให้คนรู้จักเกี่ยวกับการเรียนไอที และให้คนส่วนใหญ่รู้จักกับไอทีได้มากขึ้น เพราะทุกวันนี้คนส่วนมากหันมาใช้เทคโนโลยีกันมาก ซึ่งผู้คนส่วนมากไม่ค่อยได้รู้จักเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้สร้างสื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับไอทีขึ้นมา เพื่อให้เรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น
2. จากการออกแบบและสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom ในการออกแบบและสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Canva ในการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ในครั้งนี้ โดยมีการออกแบบรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom ให้มีความสวยงาม เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย และน่าสนใจยิ่งขึ้น
3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom หลังจากที่ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.10$  ,  $S.D.= 0.75$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจในระดับต่างๆ ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล  $\bar{X}=4.40$  ,  $S.D.=0.56$ ) ปริมาณเนื้อหา มีความเพียงพอต่อความต้องการ ( $\bar{X}=4.33$  ,  $S.D.= 0.75$ ) ทำให้

คนเข้าใจเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อได้ ( $\bar{X}=4.28$ , S.D.= 1.01) สื่อความรู้มีรูปแบบที่ทันสมัย ( $\bar{X}=4.26$ , S.D.=0.78) ได้รับความรู้ในการนำไปประยุกต์ใช้ด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้ ( $\bar{X}=4.23$ , S.D.= 0.72) การจัดรูปแบบในสื่อความรู้ต่อการใช้งาน ( $\bar{X}=4.16$ , S.D.= 0.59) ได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยี ( $\bar{X}=4.16$ , S.D.= 0.74) ดึงดูดความน่าสนใจผู้อ่านได้นาน ( $\bar{X}=4.14$ , S.D.= 1.16) เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกัน ( $\bar{X}=4.13$ , S.D.= 0.68) เพิ่มความน่าเชื่อถือ ( $\bar{X}=4.11$ , S.D.= 1.19) ช่วยลดแสงแดดและความร้อนให้กับผู้คน ( $\bar{X}=3.56$ , S.D.= 1.29) และออกแบบกราฟิกให้สวยงามและน่าสนใจ ( $\bar{X}=3.50$ , S.D.=1.32)

4. จากการประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้ สื่อสิ่งพิมพ์ เรื่อง Basic metaverse classroom กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63 รองลงมาเป็นเพศหญิง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 37 และอยู่ในระดับการศึกษา ปวช. จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 57 รองลงมาเป็น ปวส. จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา, ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบกราฟิก และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ พบว่าโดยภาพรวมของแต่ละด้านอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.10$ , S.D.= 0.75) ได้แก่ ด้านเนื้อหา ( $\bar{X}=4.29$ , S.D.=0.09) รองลงมาเป็น ด้านคุณภาพของการใช้งาน ( $\bar{X}=4.17$ , S.D.= 1.12) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ( $\bar{X}=3.98$ , S.D.= 0.91) และด้านการออกแบบและการจัดการ ( $\bar{X}=3.97$ , S.D.= 0.89) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า สื่อสิ่งพิมพ์ Basic metaverse classroom อยู่ในระดับ มาก ได้แก่ มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ( $\bar{X}= 4.40$ , S.D.=0.56) รองลงมาเป็น ปริมาณเนื้อหา มีความเพียงพอต่อความต้องการ ( $\bar{X}=4.33$ , S.D.= 0.75) ทำให้คนเข้าใจเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อได้ ( $\bar{X}=4.28$ , S.D.= 1.01) สื่อความรู้มีรูปแบบที่ทันสมัย ( $\bar{X}=4.26$ , S.D.=0.78) ได้รับความรู้ในการนำไปประยุกต์ใช้ด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้ ( $\bar{X}=4.23$ , S.D.= 0.72) การจัดรูปแบบในสื่อความรู้ต่อการใช้งาน ( $\bar{X}=4.16$ , S.D.= 0.59) ได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยี ( $\bar{X}=4.16$ , S.D.= 0.74) ดึงดูดความน่าสนใจผู้อ่านได้นาน ( $\bar{X}=4.14$ , S.D.= 1.16) เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกัน ( $\bar{X}=4.13$ , S.D.= 0.68) เพิ่มความน่าเชื่อถือ ( $\bar{X}=4.11$ , S.D.= 1.19) ช่วยลดแสงแดดและความร้อนให้กับผู้คน ( $\bar{X}=3.56$ , S.D.= 1.29) และออกแบบกราฟิกให้สวยงามและน่าสนใจ ( $\bar{X}=3.50$ , S.D.=1.32)

หัวข้อโครงการ	: การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom	
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวชลธิชา	ชูโคกกรวด
	: 2. นางสาวโชติกา	ประเสริฐการ
	: 3. นายภัทรพล	แอบพิมาย
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ	
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ	
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ	
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ	
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวฐานิสร์ษา	ภิรัมย์
	: 2. นางสาวขวัญฤทัย	ยิ่งแก้ว
	: 3. นางสาวสุทธิดา	อาจสุวรรณ

### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
2. เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom
3. เพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom

จากผลการศึกษสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom ในครั้งนี้ ได้ใช้โปรแกรม Canva มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom การทำสื่อสิ่งพิมพ์นี้ขึ้นมา เพื่อให้คนรู้จักเกี่ยวกับการเรียนไอที และให้คนส่วนใหญ่รู้จักกับไอทีได้มากยิ่งขึ้น เพราะทุกวันนี้คนส่วนมากหันมาใช้เทคโนโลยีกันมาก ซึ่งผู้คนส่วนมากไม่ค่อยได้รู้จักเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้สร้างสื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับไอทีขึ้นมา เพื่อให้เรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น

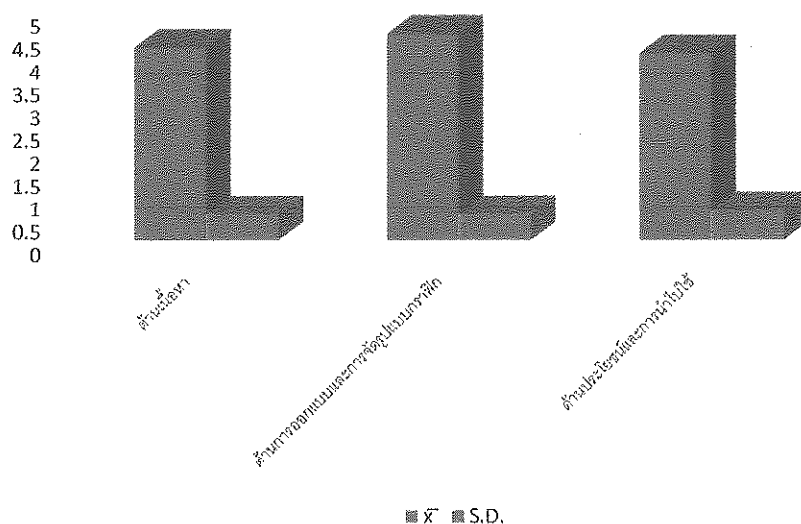
2. จากการออกแบบและสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom ในการออกแบบ และสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Canva ในการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ในครั้งนี้ โดยมีการออกแบบรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom ให้มีความสวยงาม เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย และน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom หลังจากที่ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}= 4.27$ , S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในระดับต่างๆ ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ การจัดรูปแบบในสื่อความรู้ง่ายต่อการใช้งาน ( $\bar{X}= 4.76$ , S.D. = 0.47) รองลงมาเป็น มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ( $\bar{X}= 4.49$ , S.D. = 0.59), เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกัน ( $\bar{X}= 4.46$ , S.D. = 0.77), ความสะดวกในการใช้งานสื่อสิ่งพิมพ์ ( $\bar{X}= 4.37$ , S.D. = 0.68), สื่อความรู้มีรูปแบบที่สวยงามและทันสมัย ( $\bar{X}= 4.36$ , S.D. = 0.54), การเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ( $\bar{X}= 4.14$ , S.D. = 0.62), ปริมาณเนื้อหาที่มีความเพียงพอกับความต้องการ ( $\bar{X}= 4.06$ , S.D. = 0.63), ได้รับความรู้ในการนำไปประยุกต์ใช้ในด้านอื่นๆ ( $\bar{X}= 4.04$ , S.D. = 0.68) และได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ( $\bar{X}= 3.94$ , S.D. = 0.66)

4. จากการประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้ สื่อสิ่งพิมพ์ เรื่อง Advance metaverse classroom กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และอยู่ในระดับชั้น ปวช. จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63 รองลงมาเป็นระดับชั้น ปวส. จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 37 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom มีทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา, ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบกราฟิก และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ พบว่าโดยภาพรวมของแต่ละด้านอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}= 4.27$ , S.D. = 0.62) ได้แก่ ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบกราฟิก ( $\bar{X}= 4.52$ , S.D. = 0.59) รองลงมาเป็น ด้านเนื้อหา ( $\bar{X}= 4.23$ , S.D. = 0.59) และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ( $\bar{X}= 4.10$ , S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า สื่อสิ่งพิมพ์ Advance metaverse classroom อยู่ในระดับ มาก ได้แก่ การจัดรูปแบบในสื่อความรู้ง่ายต่อการใช้งาน ( $\bar{X}= 4.76$ , S.D. = 0.47) รองลงมาเป็น มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ( $\bar{X}= 4.49$ , S.D. = 0.59), เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกัน ( $\bar{X}= 4.46$ , S.D. = 0.77), ความสะดวกในการใช้งานสื่อสิ่งพิมพ์ ( $\bar{X}= 4.37$ , S.D. = 0.68), สื่อความรู้มีรูปแบบที่สวยงามและทันสมัย ( $\bar{X}= 4.36$ , S.D. = 0.54), การเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ( $\bar{X}= 4.14$ , S.D. = 0.62), ปริมาณเนื้อหาที่มีความเพียงพอกับความต้องการ ( $\bar{X}= 4.06$ , S.D. = 0.63),



ได้รับความรู้ในการนำไปประยุกต์ใช้ในด้านอื่นๆ ( $\bar{X}$  = 4.04, S.D. = 0.68) และได้รับความรู้เกี่ยวกับ  
 แพลตฟอร์มเทคโนโลยีสารสนเทศ ( $\bar{X}$  = 3.94 , S.D. = 0.66)



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์  
 Advance metaverse classroom

หัวข้อโครงการ : Animation Music GTA V ด้วยโปรแกรม Adobe premiere Pro

ผู้จัดทำ : นายอรรถกฤต เปรี่ยมพิมาย  
 นายบติศร วงศ์ก่อเกียรติ  
 นายภัทรพันธุ์ สุจงดี

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
2. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์
3. นายวรวุฒิ พุฒกลาง

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง Animation Music GTA V ด้วยโปรแกรม Adobe premiere Pro กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe premiere Pro
2. เพื่อออกแบบจัดทำ Animation Music GTA V
3. เพื่อศึกษาบทบาทและการวางโครงเรื่องของ Animation
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการชมสื่อ Animation Music GTA V

จากการศึกษา Animation Music GTA V ด้วยโปรแกรม Adobe premiere Pro เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาและพัฒนา

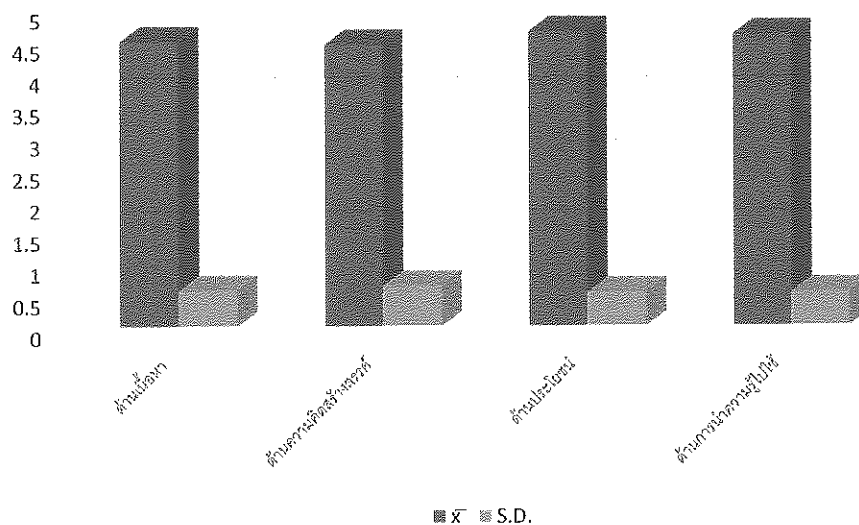
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่อง Animation Music GTA V ด้วยโปรแกรม Adobe premiere Pro พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้ทำงานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอ และต้องการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ล่าช้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของการทำ Animation Music GTA V ด้วยโปรแกรม Adobe premiere Pro สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพของการการใช้โปรแกรม

Adobe premiere Pro คณะผู้จัดทำได้ทำตารางการทดสอบการใช้งานโปรแกรม Adobe premiere Pro ได้ผลการทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีคุณภาพ

4. จากการศึกษการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการทำ Animation Music GTA V ด้วยโปรแกรม Adobe premiere Pro จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อการรับชม Animation Music GTA V ด้วยโปรแกรม Adobe premiere Pro พบว่า การศึกษาความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54$  , S.D. = 0.58 ) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา (  $\bar{X} = 4.49$  , S.D. = 0.58 ) ด้านความคิดสร้างสรรค์ (  $\bar{X} = 4.44$  , S.D. = 0.65 ) ด้านประโยชน์ (  $\bar{X} = 4.64$  , S.D. 0.54 ) ด้านการนำความรู้ไปใช้ (  $\bar{X} = 4.59$  , S.D. = 0.58 ) ตามลำดับ



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อ Animation Music GTA V ด้วยโปรแกรม Adobe premiere Pro

ชื่อโครงการ	: การสร้างเกมเรื่อง Dungeon in the maze ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV
ชื่อผู้จัดทำ	: นางสาวชลธิชา ปัญญาภรณ์ : นางสาวปณิญา ชินนอก : นางสาววาสนา นันประโคน
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว : 2. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์ : 3. นายวรวุฒิ พุฒกลาง

#### บทคัดย่อ

ในการจัดทำโครงการในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อการสร้างเกมเรื่อง Dungeon in the maze ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เล่นเกม Dungeon in the maze ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV (3) เพื่อเผยแพร่เกม Dungeon in the maze ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV

ในการจัดทำได้ทำการศึกษาศึกษาการสร้างเกมเรื่อง Dungeon in the maze ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV หลังจากนั้นได้ทำการวางแผนการทำงานโดยใช้ความรู้ที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ในการสร้างเกมที่ทบทวนเกี่ยวกับพื้นฐานคอมพิวเตอร์และจัดทำแบบสอบถามเพื่อประเมินคุณภาพของการจัดทำโครงการ การสร้างเกมเรื่อง Dungeon in the maze ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV

ผลการสำรวจความพึงพอใจจากแบบสอบถามจำนวน 30 ชุด สรุปผลการประเมินที่ได้จากการสำรวจมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  = 4.41) ดังนั้น เพศชายคิดเป็นร้อยละ 0 และเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 100 จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย พบว่าผลประเมินที่ได้จากการสำรวจมีผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับดี คือตัวเกม Dungeon in the maze ในภาพรวมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  = 4.34) ด้านการนำเสนอ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  = 4.45) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  = 4.43)

หัวข้อโครงการ : การจำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER

ผู้จัดทำ : 1. นายณัฐพล ก้องทองหลาง  
2. นายวีรภัทร ผลพิมาย  
3. นายอดิศา ยางนอก

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
2. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์
3. นายวรวุฒิ พุดกลาง

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการการจำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER ได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้คือ

1. เพื่อศึกษาหลักการการใช้งานของโปรแกรม BLENDER
2. เพื่อออกแบบการจำลองหุ่นยนต์
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการจำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในของการจำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

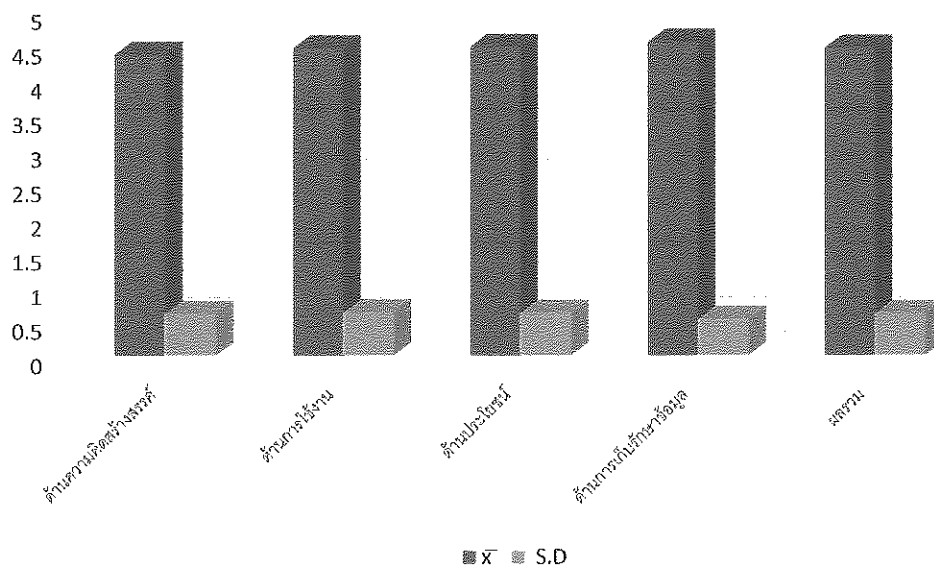
1. จากการศึกษา การจำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาและพัฒนา
2. จากการออกแบบและจัดทำโครงการนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบใน

การทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอ และต้องการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ถ้าซ้ำไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่วางไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของการจำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพแบบจำลอง เกี่ยวกับการใช้โปรแกรม BLENDER คณะผู้จัดทำได้ทำตารางการทดสอบการใช้งานโปรแกรม BLENDER ได้ผลการทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 4. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการทำงานการจำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อการจำลองหุ่นยนต์โดยใช้โปรแกรม BLENDER ด้านความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.23$  S.D = 0.51 ) ด้านการใช้งานอยู่ในระดับมาก( $\bar{X} = 4.48$  S.D = 0.62 ) ด้านประโยชน์อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.49$  S.D = 0.62 ) ด้านการเก็บรักษาข้อมูลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.56$  S.D = 0.53 )



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อการจำลองหุ่นยนต์โดยใช้ โปรแกรม BLENDER

หัวข้อโครงการ : ถังขยะอัจฉริยะด้วยระบบเซ็นเซอร์ Arduino IDE

ผู้จัดทำ : นางสาวรัตนาวดี อุดมผล  
นายประสพการณ์ ผมพันธ์  
นายพงศกรณ์ ผ่องพรรณ

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์
2. นายวรวิทย์ พุฒกลาง
3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องถังขยะอัจฉริยะด้วยระบบเซ็นเซอร์ Arduino IDE กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

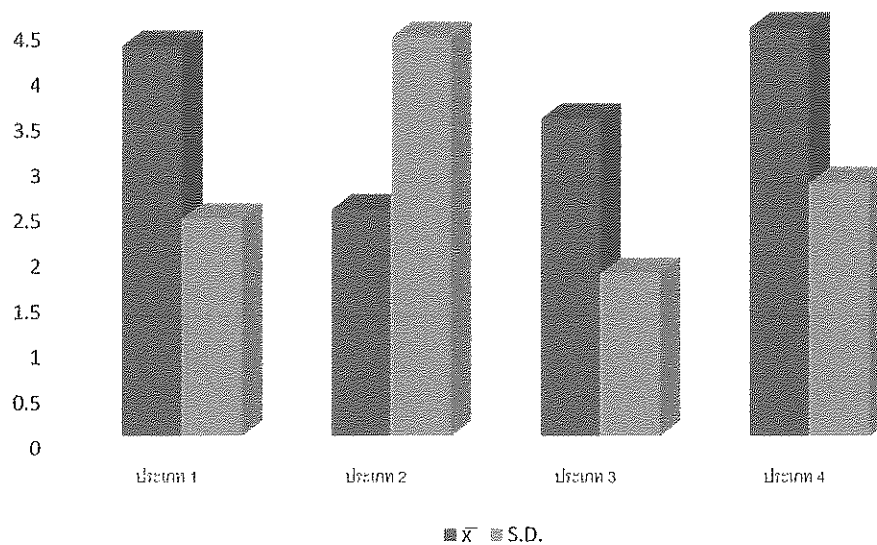
1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Arduino
2. เพื่อลดการสัมผัสถังขยะโดยตรง เสี่ยงต่อการติดเชื้อแบคทีเรีย
3. เพื่อเพิ่มความสะดวกในการทิ้งขยะ
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ใช้ถังขยะอัจฉริยะด้วยระบบเซ็นเซอร์ Arduino IDE จากผลการศึกษสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษา ถังขยะอัจฉริยะด้วยระบบเซ็นเซอร์ Arduino IDE เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาและพัฒนา

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่อง ถังขยะอัจฉริยะด้วยระบบเซ็นเซอร์ Arduino IDE พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระเบียบในการทำงานเป็นอย่างดี เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องการแก้ไขอยู่ตลอด

### 3. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของถึงขยะอัจฉริยะด้วยระบบเซ็นเซอร์ Arduino IDE 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อการใช้งานถึงขยะอัจฉริยะด้วยระบบเซ็นเซอร์ Arduino IDE พบว่า การศึกษาความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด( $\bar{X}$ =4.67,S.D.= 0.54)ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านโครงสร้าง( $\bar{X}$ =4.69,S.D.= 0.50) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์( $\bar{X}$ =4.68,S.D.= 0.52) ด้านการออกแบบ( $\bar{X}$ =4.67,S.D.= 0.57) ด้านการใช้งาน( $\bar{X}$ =4.64,S.D.= 0.56) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อถึงขยะอัจฉริยะด้วยระบบเซ็นเซอร์ Arduino IDE



หัวข้อโครงการ	: ระบบควบคุมการเปิด-ปิด พัดลมผ่านเครือข่ายไร้สาย Arduino LED
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวรสิตา เรืองพิมาย : 2. นางสาววรรณนิสา ขุนภักดิ์ : 3. นายธีรศักดิ์ บณพิมาย
การศึกษา	: ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่3
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ 2. นายวรุฒิ พุฒกลาง

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง ระบบควบคุมการเปิด-ปิด พัดลมผ่านเครือข่ายไร้สาย Arduino LED ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการเขียนโค้ดด้วยโปรแกรม Arduino
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาโปรแกรม Aduino
3. เพื่อให้สะดวกในการใช้งานและควบคุมการเปิด-ปิดพัดลม ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบควบคุมการเปิด-ปิดพัดลมด้วยโปรแกรม Arduino

จากผลการศึกษสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการโปรแกรม Arduino (Arduino LED) ในการเขียนโปรแกรมควบคุมการทำงานของบอร์ด Arduino Board เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย เขียนด้วยภาษา C และความเป็น Open Source ทำให้ใช้งานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ได้รับความนิยมสูง จึงทำให้มีแหล่งข้อมูลให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในเว็บบอร์ดหรือเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ตอีกมากมาย และในส่วนของบอร์ด Arduino Board เองนั้น เป็นบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ที่มีขาพอร์ตอินพุตและเอาต์พุตที่มากพอในการนำไปใช้งานจริง สามารถต่อกับเซนเซอร์ได้ทั้งแบบดิจิตอลและแอนะล็อก และยังต่อเพื่อขับอุปกรณ์เอาต์พุตให้ทำงานโดยที่เราจะต้องเขียนโปรแกรมเพื่อสั่งงานให้บอร์ด Arduino Board สามารถควบคุมอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ควบคุมการเปิดปิดหลอดไฟ ปลั๊กไฟฟ้า หรือเครื่องรตน้ำต้นไม้ เป็นต้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่อง ระบบควบคุมการเปิด-ปิด พัดลมผ่านเครือข่ายไร้สาย Arduino LED .

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่อง ระบบควบคุมการเปิด-ปิด พัดลม ผ่านเครือข่ายไร้สาย Arduino LED สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การควบคุมพัดลมผ่าน มือถือสามารถอำนวยความสะดวก ให้กับนักเรียน นักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

หัวข้อโครงการ	: การพัฒนาระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวสุภัชชา ขานกระโทก : 2. นางสาวเกสณี นามเทพ : 3. นางสาวศิริพร น้ำห้วย
การศึกษา	: ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่3
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2. นายวรวิทย์ พุฒกลาง

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การพัฒนาระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการเขียนโค้ดด้วยโปรแกรม Arduino
2. เพื่อออกแบบระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานการพัฒนาระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการโปรแกรม Arduino (Arduino IDE) ในการเขียนโปรแกรมควบคุมการทำงานของบอร์ด Arduino Board เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย เขียนด้วยภาษา C และความเป็น Open Source ทำให้ใช้งานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ได้รับความนิยมสูง จึงทำให้มีแหล่งข้อมูลให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในเว็บบอร์ดหรือเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ตอีกมากมาย และในส่วนของบอร์ด Arduino Board เองนั้น เป็นบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ที่มีขาพอร์ตอินพุตและเอาต์พุตที่มากพอในการนำไปใช้งานจริง สามารถต่อกับเซนเซอร์ได้ทั้งแบบดิจิทัลและแอนะล็อก และยังต่อเพื่อขับอุปกรณ์เอาต์พุตให้ทำงานโดยที่เราจะต้องเขียนโปรแกรมเพื่อสั่งงานให้บอร์ด Arduino Board สามารถควบคุมอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ควบคุมการเปิดปิดหลอดไฟ ปลั๊กไฟฟ้า หรือเครื่องรดน้ำต้นไม้ เป็นต้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่อง การพัฒนาระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino ได้โครงการ ที่มีขนาด กว้าง 17 ซม. ยาว 35 ซม. สูง 52 ซม.

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่อง การพัฒนาระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ ตู้จำหน่ายสินค้าสามารถจำหน่ายปากกา/ดินสอ ให้กับ นักเรียน นักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

หัวข้อโครงการ : การ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวกั้งสตา นามเทพ

: 2. นางสาวพัชรดา สีรัมย์

: 3. นายนิธิกร บุญเปีย

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.3) ชั้นปีที่ 3

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุดกลาง

2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการเขียนโค้ดด้วยโปรแกรม Arduino
2. เพื่อออกแบบระบบตู้จำหน่ายสินค้าด้วยโปรแกรม Arduino
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานการ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE
5. เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่นักเรียน นักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1.การศึกษาตัวโปรแกรม Arduino

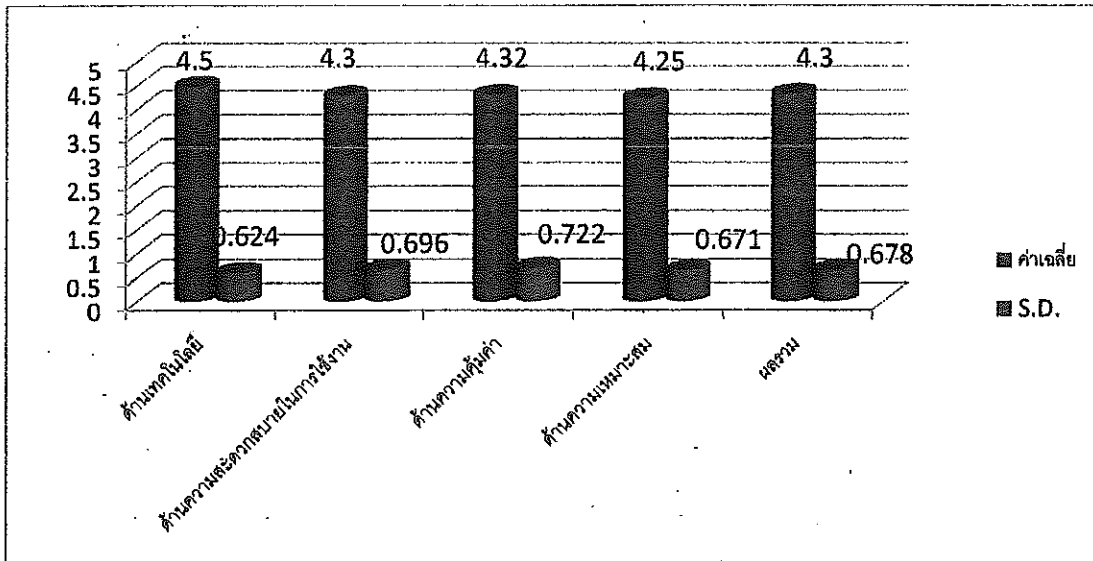
Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE รวมไปถึงใช้งานโปรแกรม Arduinoเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ

ในการออกแบบและสร้างระบบ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Arduino มาเป็นตัวช่วยในการ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE ในครั้งนี้

3. การใช้ระบบ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาวิธีการออกแบบและสร้างระบบ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจระบบ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE

4. ศึกษาการประเมินความพึงพอใจของที่ทดลองใช้ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบและสร้าง Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE และกลุ่มตัวอย่างโดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มี Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดี  $\bar{X} = .434, S.D. = .0678$  (ซึ่งแยกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี  $\bar{X} = 4.50, S.D. = (0.624$  ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน  $\bar{X} = 30, S.D. = 0.696$  (ด้านความคุ้มค่า)  $\bar{X} = 32, S.D. = .0722$  (ด้านความเหมาะสม)  $\bar{X} = 25, S.D. = .0671$



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อ Automatic pen ด้วยโปรแกรม Arduino IDE

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนวิชาปัญหาพิเศษเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยโปรแกรม google site

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวศิริพัทธ์ มานะดี  
2. นางสาวพิชญานิน วัฒนะชุมพล  
3. นางสาวธนกมล เหมือนขุนทด

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุฒกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
3. นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการสื่อการเรียนการสอนวิชาปัญหาพิเศษเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยโปรแกรม google site ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

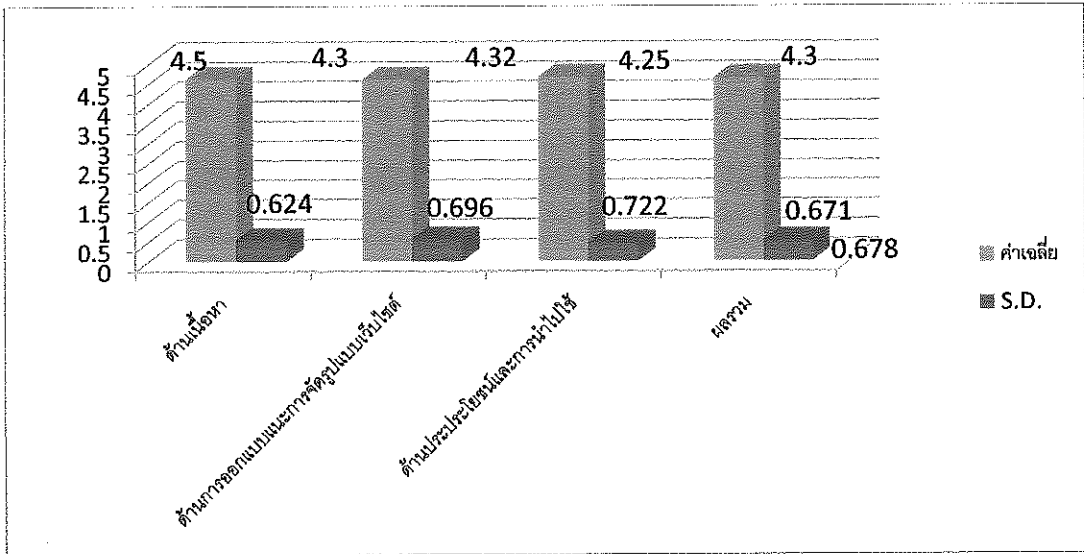
1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับวิชาปัญหาพิเศษเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. เพื่อจัดทำสื่อการเรียนการสอน วิชาปัญหาพิเศษเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ วิชาปัญหาพิเศษเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าใช้สื่อการเรียนรู้การเรียนการสอนวิชาปัญหาพิเศษเทคโนโลยี

สารสนเทศ ด้วยโปรแกรม google site

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Google Sites การศึกษาครั้งนี้ได้นำ ความรู้ที่เรียนมา ประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความเข้าใจกับ โปรแกรม ขั้นตอน การติดตั้งส่วนประกอบต่างๆ การสร้างชิ้นงาน ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับ การสร้าง สื่อการเรียนรู และ วิธีการสร้างเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Google Sites ได้ประโยชน์ในด้านการสร้าง เว็บไซต์อย่างมีประสิทธิภาพ





แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อ  
สื่อการเรียนการสอนวิชาปัญหาพิเศษเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยโปรแกรม google site

หัวข้อโครงการ : การผลิตเสื้อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน combo heat press

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวภัทราวดี รอดชะพรม  
2. นางสาวเพ็ญศิริ พุทธบุรี  
3. นางสาวอนิตยา แซ่दान

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุฒกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการผลิตเสื้อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน combo heat press

ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษา/วิธีการทำชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า
2. เพื่อจัดทำชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพคือสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของ ชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่องการผลิตเสื้อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบ

พิมพ์สกรีน combo heat press ได้โครงการ ที่มีขนาด 6x20x6 ซม.

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่องการผลิตเสื้อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน combo heat press สามารถทำระบบการพิมพ์สกรีนเข้ามาบิบบทบาทต่ออุตสาหกรรมการพิมพ์ และวงการศึกษามากขึ้น เช่น ใช้พิมพ์สินค้าให้สวยงามน่าใช้ ใช้พิมพ์ป้าย งานสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ตลอดสื่อการเรียนการสอนต่างๆ เป็นต้น และนับว่าเป็นระบบการพิมพ์งานที่ลงทุนน้อยโดยใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้เพียงไม่กี่ชนิดก็สามารถพิมพ์ได้

หัวข้อโครงการ : การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press ด้วยโปรแกรม Canva

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวอนงค์ลักษณ์ เพชรตะกั่ว  
2. นายณัฐกรณ์ ช่างโคตรพะเนา  
3. นายศรัณย์รัตน์ ร่มสุข

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุฒกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

#### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press ด้วยโปรแกรม Canva ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการทำชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า
2. เพื่อจัดทำชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพคือสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของ ชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋า
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่องการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press ด้วยโปรแกรม Canva ได้โครงการ ที่มีขนาด 6x20x6 ซม.

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่องการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press ด้วยโปรแกรม Canva สามารถทำระบบการพิมพ์สกรีนเข้ามาบิบบทบาทต่ออุตสาหกรรมการพิมพ์ และวงการศึกษามากขึ้น เช่น ใช้พิมพ์สินค้าให้สวยงามน่าใช้ ใช้พิมพ์ป้าย งานสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ตลอดสื่อการเรียนการสอนต่างๆ เป็นต้น และนับว่าเป็นระบบการพิมพ์งานที่ลงทุนน้อยโดยใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้เพียงไม่กี่ชนิดก็สามารถพิมพ์ได้

หัวข้อโครงการ : หนังสือบันทึกลงใจในการเรียน ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวกนิษฐา สิ้นทรัพย์มากมี

: 2. นางสาวศิริญากร นอกพิมาย

: 3. นางสาวณัฏฐา เพ็ชรสูงเนิน

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

: 1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

: 2. นายวรวิทย์ พุดกลาง

### บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง หนังสือบันทึกลงใจในการเรียน ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro ในครั้งนี้ได้ประกอบวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Prmeiere Pro
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อวีดิทัศน์หนังสือบันทึกลงใจในการเรียน
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจและใช้ป็นสื่อวีดิทัศน์วิทยาลัยเทคนิคพิมาย
4. เพื่อสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

1. หลักการทำงานและองค์ประกอบของโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ผลที่ได้จากหลักการทำงานและองค์ประกอบของโปรแกรม Adobe Premiere Pro เกิดจากการนำ ข้อมูลรูปภาพ วีดีโอ ของวิทยาลัยเทคนิคพิมาย นำมาออกแบบเพื่อทำความเข้าใจได้ง่ายด้วยโปรแกรม ซึ่งใช้ Platform ที่หลากหลาย นำมาออกแบบเพิ่มความน่าสนใจ แล้วจึงนำข้อมูลที่ผ่านมาการออกแบบเหล่านั้นตัดต่อด้วย โปรแกรม Adobe Premiere Pro ซึ่งโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบและตัดต่อวีดีโอ

2. การออกแบบ โปรแกรม Adobe Premiere Pro

เป็นเครื่องมือสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษา เพราะเป็นเครื่องมือการออกแบบที่ดีที่สุดสำหรับการทำ Social Media ต่างๆ และสามารถใช้งานได้ทั้งใน computer และ Smartphone สามารถเอาไปใช้ได้ หลากหลาย และเป็น Platform ที่ออกแบบได้ง่ายสำหรับทำ Social Media ต่างๆ และคนส่วนใหญ่ที่จะใช้ สร้างเรซูเม่

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีต่อ การศึกษา ระบบ สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการประเมินหนังสือแนงบันดาลใจในการเรียน ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro อยู่ในระดับมากที่สุด (X= 4.58, S.D. = 0.54) โดยแบ่งการประเมิน ออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านโครงสร้าง (X= 4.78, S.D. = 0.52) ด้านความพึงพอใจ (X = 4.52 S.D. = 0.452) ด้าน การนำไปใช้ประโยชน์ (X= 4.43 S.D. = 0.57) และ ด้านออกแบบหนังสือ (X = 4.60 S.D. = 0.57) ตามลำดับ

