

ตารางสรุปหัวข้อโครงการ
นักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

แผนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ	งบประมาณ
1	การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาการพัฒนาระบบฐานข้อมูลโดยโปรแกรม Adobe Captivate	1.นางสาวศิริวรรณ ขวัญมัน 2.นายธนเกียรติ บุญเสริม	1.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 2.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 3.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	1,176
2	โครงการ Cartoon Animation Daily Chinese	1.นาย อติศักดิ์ สุขศิริ 2.นางสาว อารยา อย่างสูง	1.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 2.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 3.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	1,176
3	โครงการ การสั่งการเปิด-ปิดพัดลมผ่านแอปพลิเคชัน Blynk	1.นางสาว กนกพร พลสุวรรณ 2.นางสาว ทิตา นาสัน	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 3.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	2,930
4	การจำลองระบบไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์	1.นางสาวชฎารัตน์ ศรีคำภา 2.นางสาวปิยะภรณ์ อินทร์นอก	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 3.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	2,780
5	โครงการตลับเมตรไร้สายแสดงบนจอ LCD พัฒนาด้วยภาษา C++	1.นางสาวสุภัทรา ร่มรื่น 2.นายณัฐรัช แก้วพินาย	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.นายวรวุฒิ พุฒกลาง	1,380
6	สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ	1.นางสาวกาญจนา จอสูงเนิน 2.นางสาวจารุวรรณ หลงพินาย	1.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	1,450

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ	งบประมาณ
7	ระบบแข่งขันสตรีมมิ่ง (Streaming)เกมส์	1.นางสาวพิมพ์ชนก พรราวศรี 2.นางสาววิรดา ศิริแพทย์	1.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.นางสาวสุธิดา อาจสุวรรณ	3,000
8	การพัฒนาระบบปิด-เปิดไฟฟ้าสำหรับถ่ายภาพผ่านสมาร์ตโฟน	1.น.ส ศรัญญา ระยับศรี 2.น.ส อาทิตยา โชคคำ	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ 3.นายวรุฒิ พุฒกลาง	1,995
9	Stop motion computer hardware ด้วยโปรแกรม Animate CC	1.นางสาวประภาดา แก่นจันทร์ 2.นางสาวสิริญา ชาญเจริญ	1.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 2.นายวรุฒิ พุฒกลาง 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	930
10	สื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS	1. นางสาวปพิชญา ดวงทอง 2. นางสาวสุกัญญา จรมั่งนอก	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์ 3.นายวรุฒิ พุฒกลาง	3,000
11	หนังสือแอนิเมชัน อาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro	1.นายเทพวันชัย เสกศรี 2.นายพีรทัต ทองเปรม	1.นายวรุฒิ พุฒกลาง 2.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	1,220
12	โครงการสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยของบ้าน Home security	นางสาวฐิตินันท์ เขียนโพธิ์ นางสาวนุจรี ผูกมิตร	1.นายวรุฒิ พุฒกลาง 2.นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์	2,850
13	Music video presentation Phimai Technical	1.นางสาว ญัฐธิดา จะป็น 2.นายภัทรพงศ์ ไบโพธิ์	1.นายวรุฒิ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	891

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ	งบประมาณ
14	สื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์	1.นางสาวบัญญัติา โลมณีรัตน์	1.นายวรวิฑูฒิ พุฒกกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิงแก้ว	1,891
15	แอนิเมชัน What's IT Phimai ด้วยโปรแกรมAdobe Animate	1.นายพิทักษ์ โชคค้ำ 2.นางสาวสรินนา ประจิตร	1.นายวรวิฑูฒิ พุฒกกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิงแก้ว 3.นางสาวสุทธิดา อางสุวรรณ	1,160
16	การจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพิมายผ่านโปรแกรม Unreal Engine	1.นางสาวชลดา ปลั่งกลาง 2.นางสาวนภัตถัญญ์ หมื่นศรี	1.นายวรวิฑูฒิ พุฒกกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิงแก้ว	1,610
17	โครงการ สื่อการสอนการ Caster Game	1 . นางสาวจตุพร ทวีสิงห์ 2 . นางสาวต้นหยง บุญมาก	1.นายวรวิฑูฒิ พุฒกกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิงแก้ว	3,000
18	Phimai historical park map in Roblox Game	1.นายบุญญพัฒน์ รักษาสุวรรณ 2.นายสหรัถ บุญมา	1.นายวรวิฑูฒิ พุฒกกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิงแก้ว	850
19	การพัฒนาาระบบ smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา	1.นางสาวจิรวรรธ เพ็ชรอำไพ 2.นางสาวธัญชนก รัตนวิชัย	1.นายวรวิฑูฒิ พุฒกกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิงแก้ว	1,891
20	สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engine	1. นายเจษฎาภรณ์ ประจิตร 2. นางสาวมณีรัตน์ รัตนวิชัย	1.นายวรวิฑูฒิ พุฒกกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิงแก้ว 3.นางสาวสุทธิดา อางสุวรรณ	891
21	โครงการ กล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่านsmart phone	1.น.ส. ศิราณี ป้องเขต 2.นาย ก้องเกียรติ หมั่นสาร	1.นายวรวิฑูฒิ พุฒกกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิงแก้ว	2,235

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ	งบประมาณ
22	การพัฒนาเกมส์ Double Jump ด้วยโปรแกรม Unity	1.นางสาว สุนิสา สนทะวิน 2.นางสาว อธิชา ภูเงินทอง	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	1,160
23	ระบบแจ้งเตือน รถเข้า-ออก ผ่าน Smart Phone	1. นางสาวเกษมณี ศรีเงิน 2. นางสาวปาริชาติ กลีบพิมาย	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	1,610
24	อุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีดด้วยโปรแกรม Make Code	1. นางสาวจิรนนท์ จันทร์พิมาย 2. นางสาวกรณิการ์ ศรีทอง	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	1,610
25	การพัฒนาสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นด้วยโปรแกรม Dreamweaver	น.ส.ขวัญจิรา ทวีชาติ น.ส.อชิรญาณ์ โชคคำ	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	1,850
26	โครงการ การสร้างสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศจีน ด้วยโปรแกรม Scratch	1.น.ส.รสสุคนธ์ ขาวโนนสูง 2.น.ส.ลลิตภัทร เข้มพิมาย	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	891
27	โครงการ การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch	1.น.ส. บุญรักษ์ วงศ์ก่อเกียรติ 2.น.ส. สิริ ندا จำไรสง	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ	891
28	โครงการสื่อการเรียนการสอนวิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro	1 น.ส.ทิพย์สุดา แอมพิมาย 2 น.ส. พัชราภา วรวงษ์	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	1,160
29	โครงการ การสร้างเกม The Hunter ด้วยโปรแกรม Construct 2	1. นาย ทวีทรัพย์ นาวิเศษ 2. นาย ยุทธศักดิ์ เจริญนาค	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	1,250

หัวข้อโครงการ	: การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวศิริวรรณ ขวัญมัน 2. นายธนเกียรติ บุญเสริม
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2. นางสาวฐานิสร์กษา กิรัมย์ 3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการ สื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล
3. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจ ของสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate

โปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อสนับสนุนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบสื่อการเรียนการสอน หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพเพื่อนำไปสร้างสื่อการเรียนการสอน การสร้างแบบทดสอบ รวมไปถึงการตัดต่อวิดีโอ เพื่อใช้สำหรับงานนำเสนอหรือผลิตสื่อการเรียนการสอน โดยโปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างชิ้นงานได้ง่ายและเร็ว

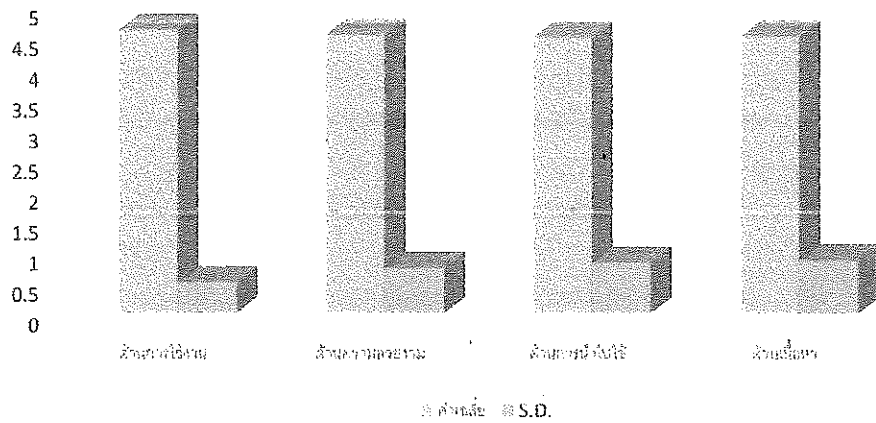
2. จากการศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนภายในแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปแบบภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละลำดับขั้นตอน ซึ่งทำให้งานสำเร็จตามรูปแบบที่ได้วางไว้

3. จากการศึกษาการหาประสิทธิภาพด้านความปลอดภัย พบว่าการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate มีความปลอดภัยต่อผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมายจำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อโครงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate

แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 6.66, S.D. = 0.895$) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.61, S.D. = 0.50$) ด้านความสวยงาม ($\bar{X} = 4.53, S.D. = 0.73$) ด้านการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.49, S.D. = 0.82$) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.86$) ตามลำดับ

Chart Title



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจโครงการการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน วิชา การพัฒนาระบบฐานข้อมูล โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate

หัวข้อโครงการ	: Cartoon Animation “Daily Chinese”
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวอารยา อย่างสูง 2. นายอดิศักดิ์ สุขศิริ
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวิทย์ พุดกลาง 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง Cartoon Animation “Daily Chinese” ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการสร้าง Animation
2. เพื่อออกแบบโครงสร้างเรื่องราวและบทบาทของ Animation
3. เพื่อให้เข้าใจการพูดภาษาจีนในชีวิตประจำวัน
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการชม Cartoon Animation “Daily Chinese”

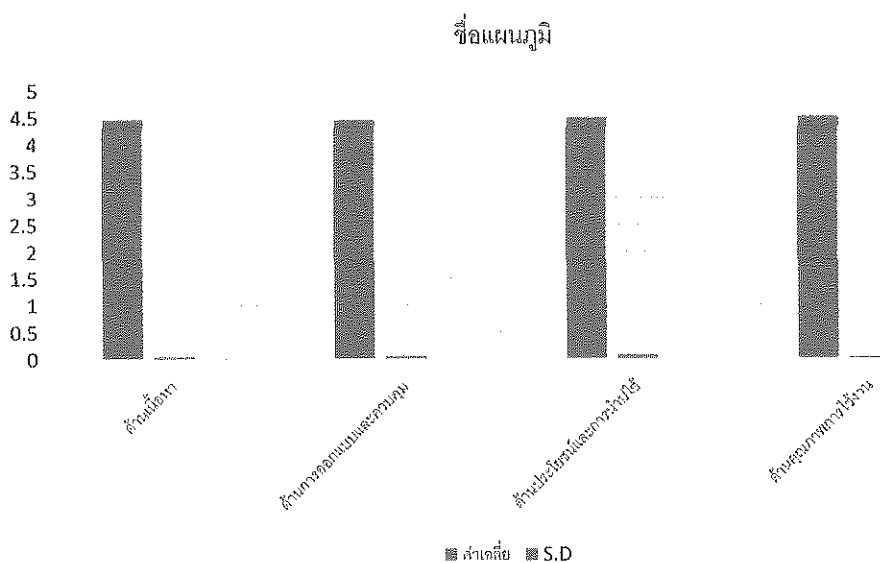
1. จากการออกแบบและจัดทำโครงการเรื่อง Cartoon Animation “Daily Chinese” คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นความสำคัญ เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารด้านภาษาจีน ในครั้งนี้ได้ Cartoon Animation “Daily Chinese” เพื่อเป็นแนะนำวิธีการสื่อสารภาษาจีนในสถานการณ์ต่างๆ และการนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงหวังว่าจะมีประโยชน์กับผู้รับชม

2. จากการศึกษาวิธีการ Cartoon Animation “Daily Chinese” คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำ Cartoon Animation “Daily Chinese” ขึ้นมาเพื่อให้เข้าใจได้ในการรับชมในรูปแบบอนิเมชัน

3. การใช้สื่ออนิเมชันนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยในการจัดสื่อการเรียนรู้เรื่อง Cartoon Animation “Daily Chinese” ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

4. จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 พบว่า

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ความพึงพอใจด้านการใช้งาน (\bar{X} = 4.49 , S.D. = 0.02) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านเนื้อหา (\bar{X} = 4.48 , S.D. = 0.05) ด้านการออกแบบและควบคุม (\bar{X} = 4.46 , S.D. = 0.07) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ (\bar{X} = 4.51 , S.D. = 0.08) ด้านคุณภาพการใช้งาน (\bar{X} = 4.52 , S.D. = 0.03)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจที่มีต่อ Cartoon Animation “Daily Chinese”

หัวข้อโครงการ	: การสั่งการเปิด-ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk	
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวกนกพร พูลสุวรรณ 2. นางสาวทิตา นวสัน	
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ	
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ	
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ	
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวุฒิ พุดกลาง	
	: 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว	
	: 3. นางสาวเบญจมาภรณ์ สุทธิ	

บทคัดย่อ

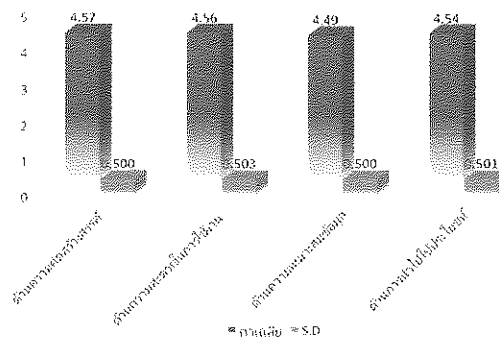
เอกสารประกอบโครงการการสั่งการเปิด-ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาโปรแกรมเพื่อใช้ควบคุมการเปิด-ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาระบบควบคุมการเปิด-ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของโปรแกรมเพื่อใช้ควบคุมการเปิด-ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อใช้ควบคุมการเปิด-ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk

1. จากการศึกษาหลักการการจัดทำโครงการครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างระบบ เปิด – ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย ที่มีต่อระบบ เปิด – ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk และเผยแพร่ระบบ เปิด – ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บผลข้อมูล คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

2. การประเมินผล คือ ระบบการเปิดปิดพัดลมด้วยสมาร์ตโฟน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคนิคระยอง ที่มีต่อระบบการเปิดปิดพัดลมด้วยสมาร์ตโฟน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อการใช้งานการสั่งการเปิด-ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk พบว่าการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.70) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.71) ด้านความสะดวกในการใช้งาน ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.67) ด้านความเหมาะสมข้อมูล ($\bar{X} = 4.39$ SD = 0.72) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมการสั่งการเปิด-ปิด พัดลมด้วยสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Blynk

หัวข้อโครงการ	: การจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์
	: 1. นางสาวชฎารัตน์ ศรีคำภา
	: 2. นางสาวปิยะภรณ์ อินทร์นอก
การศึกษา	: ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวิทย์ พุดกลาง
	: 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
	: 3. นางสาวฐานิสร์ชา กิรัมย์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง การจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

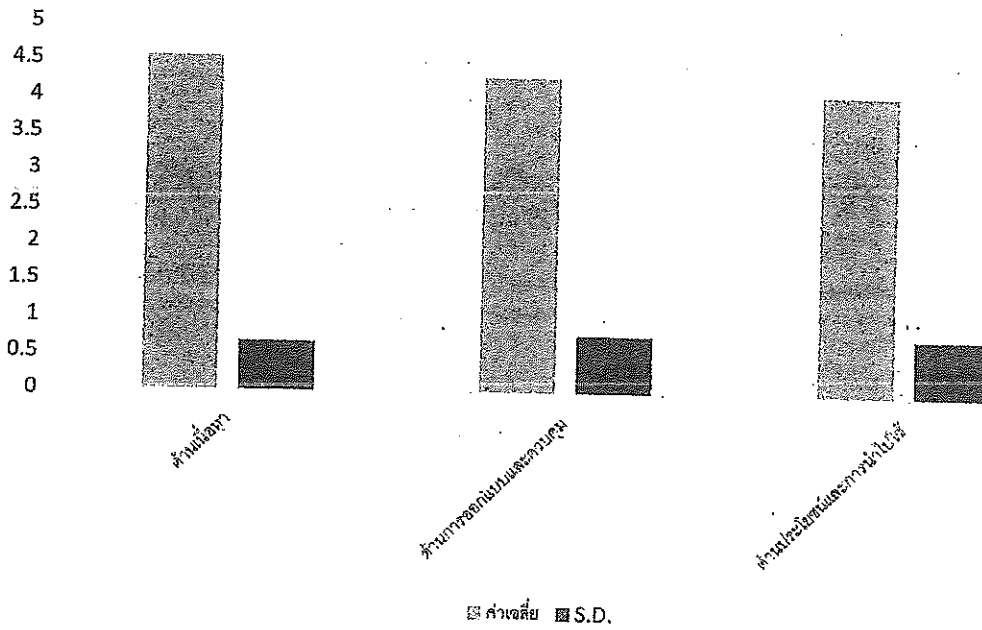
1. เพื่อศึกษาระบบการให้สัญญาณไฟจราจรบนท้องถนน
2. เพื่อประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับการใช้งานไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อสร้างแบบจำลองการทำงาน
3. เพื่อศึกษาและประยุกต์การใช้งานไมโครคอนโทรลเลอร์
4. เพื่อสร้างแบบจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์จากการศึกษาในครั้งนี้ได้นำความรู้ที่ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความรู้จักกับอุปกรณ์ และขั้นตอนการสร้างแบบจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์
2. จากการศึกษากการจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์ในครั้งนี้ คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการดำเนินงาน ขึ้นมาเพื่อประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับการใช้งานไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อสร้างแบบจำลองการทำงานต่อไป
3. จากการศึกษากการหาประสิทธิภาพของการจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์พบว่าแบบจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรสามารถเป็นแบบจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์ได้เป็นอย่างดี

โดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนนักศึกษาที่มีความเห็นว่าการจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์ พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.06) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อย่อย ด้านเนื้อหา (ระบบ System)

(\bar{X} = 4.38, S.D. = 0.48) ด้านการออกแบบและควบคุม (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.53) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ (\bar{X} = 4.08, S.D. = 0.56) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจโครงการการจำลองระบบสัญญาณไฟจราจรไมโครคอนโทรลเลอร์

หัวข้อโครงการ : ตลับเมตรไร้สายแสดงบนจอ LCD พัฒนาด้วยภาษา C++

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวสุภัทรา ร่มรื่น
: 2. นายณัฐรัช แก้วพิมาย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุดกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
3. นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องตลับเมตรไร้สายแสดงบนจอ LCD พัฒนาด้วยภาษา C++ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาตลับเมตรไร้สาย
2. เพื่อออกแบบตลับเมตรไร้สาย
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพตลับเมตรไร้สาย
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้ตลับเมตรไร้สาย

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Arduino ตลับเมตรไร้สายแสดงบนจอ LCD พัฒนาด้วยภาษา C++ ได้ใช้หลักในการสร้างบอร์ดอุปกรณ์เซ็นเซอร์เพื่อสั่งการทำงานอัตโนมัติด้วยโปรแกรม Arduino เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่นักศึกษา อาจารย์ นำไปใช้ข้อมูลได้ด้วยตัวเองซึ่งทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. การออกแบบและจัดทำอุปกรณ์ตลับเมตรไร้สาย ในการออกแบบและสร้างอุปกรณ์ตลับเมตรไร้สายด้วยโปรแกรม Arduino โดยมีการออกแบบอุปกรณ์ให้มีความสะดวก น่าสนใจ ซึ่งขั้นตอนในการสร้างก็จะประกอบไปด้วย การออกแบบอุปกรณ์ การเขียนโปรแกรม

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการตลับเมตรไร้สายแสดงบนจอ LCD พัฒนาด้วยภาษา C++ สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวกาญจนา จอสูงเนิน
2. นางสาวจรรวรรณ หลงพินาย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

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

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างสื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ
2. เพื่อสร้างการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพสื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจสื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ

1. จากการศึกษา สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาและพัฒนา

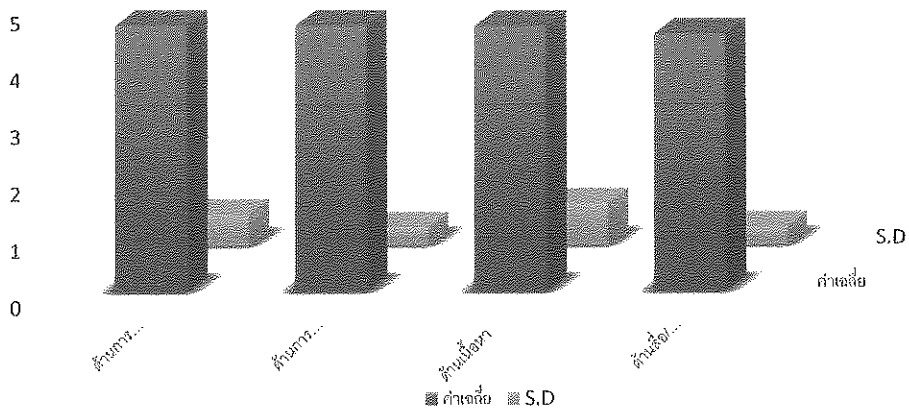
2. จากการออกแบบและจัดทำโครงการนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานอย่างยิ่ง เพราะต้องทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ถ้าเข้าไม่ตรงตามที่กำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้กำหนดไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของ สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพของ สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ

เกี่ยวกับการใช้ สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ คณะผู้จัดทำได้ทำตารางการทดสอบใช้งาน สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไร้สายแบบ 3 มิติ ว่าสามารถใช้งานได้ อย่างมีคุณภาพ

4. จากการประเมินความพึงพอใจ

ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของการใช้งาน สื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไรสายแบบ 3 มิติ จำนวน 30 คน ด้านการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.68$, S.D.=0.551) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$, S.D.=0.316) ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.732) ด้านสื่อ/เทคโนโลยีอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, S.D.=0.316)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจ เรื่องสื่อการสอนการจำลองระบบเชื่อมต่อไรสายแบบ 3 มิติ

หัวข้อโครงการ : ระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่ง (Streaming) เกมส์

ผู้จัดทำ : 1 นางสาวพิมพ์ชนก พราวศรี

: 2 นางสาววิรดา ศิริแพทย์

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุฒกลาง

2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

3. นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่ง (Streaming) เกมส์ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

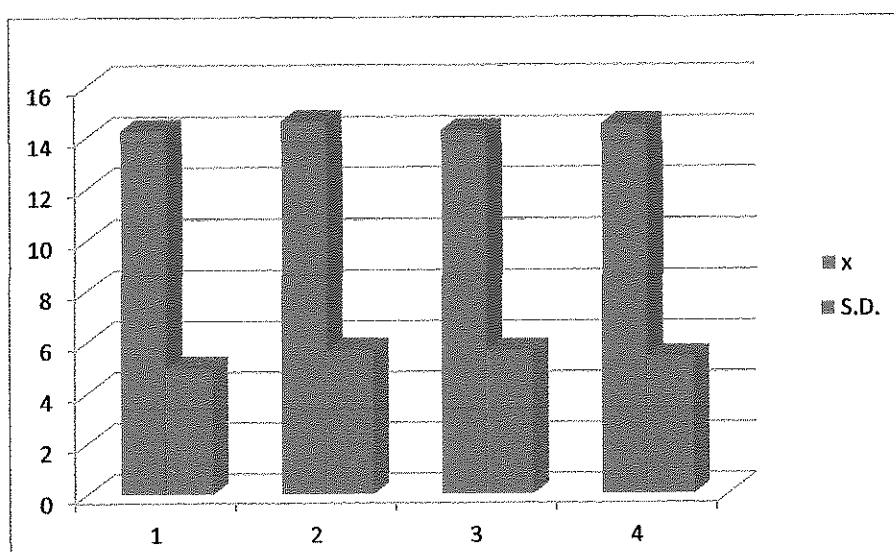
1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของระบบการ Streaming ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อออกแบบการแข่งขันเกมส์ Esports
3. เพื่อสร้างกระบวนการทำงานในระบบ Streaming ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์
4. เพื่อหาความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาและครูแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากผลการประเมินคุณภาพระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่ง (Streaming) เกมส์ นั้นได้คุณภาพแก่นักเรียนนักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับการ Live สด เพื่อนำไปใช้ในด้านธุรกิจ สร้างรายได้ให้กับครอบครัว

2. ผลจากการสำรวจความพึงพอใจของผู้ที่ได้ใช้งานระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่ง (Streaming) เกมส์ พบว่า มีความพอใจอย่างมาก ทั้งนี้มีความสนใจระบบดังกล่าว นำไปใช้ในการแข่งขันเกมส์ Esports

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการ ประเมินระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่ง (Streaming) เกมส์ อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 18.27, S.D. = 8.99) โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านคุณภาพ (\bar{X} = 14.27, S.D. = 4.99) ด้านการ ใช้งาน (\bar{X} = 14.63, S.D. = 5.71) ด้านความปลอดภัย (\bar{X} = 14.27, S.D. = 5.67) ด้าน ประโยชน์ (\bar{X} = 14.50, S.D.=5.41)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจเรื่องระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่ง (Streaming) เกมส์

หัวข้อโครงการ	: การพัฒนาระบบปิด - เปิดไฟฟ้าสำหรับถ่ายภาพผ่านสมาร์ทโฟน
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวศรัญญา ระยับศรี : 2. นางสาว อาทิตยา โชคคำ
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ รต.วชิรินทร์ สิทธิจันทร์ : 2. นายวรวุฒิ พุดกลาง

บทคัดย่อ

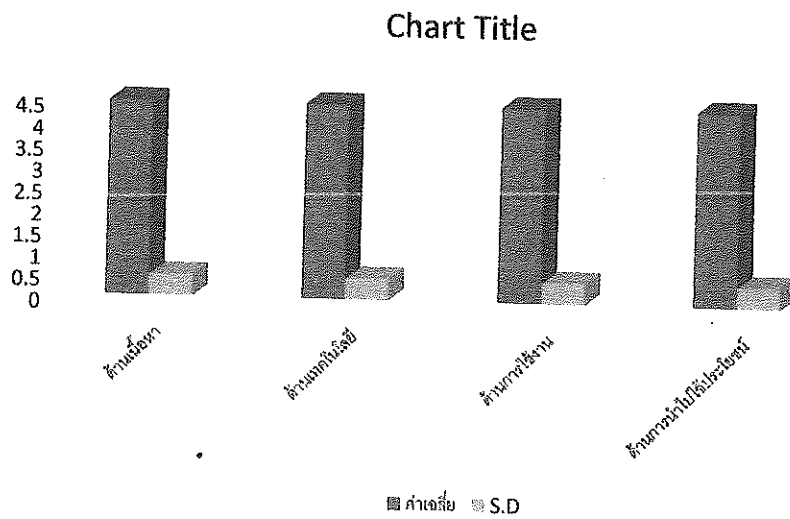
เอกสารประกอบ โครงการเรื่องการพัฒนาระบบปิด - เปิดไฟฟ้าสำหรับถ่ายภาพผ่านสมาร์ทโฟน ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษา ไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการสร้างเกมส์ด้วยโปรแกรม Arduino
2. เพื่อศึกษาวิธีการพัฒนาไมโครคอนโทรลเลอร์และเขียน code ในการสร้างแอปพลิเคชัน
3. เพื่อสร้างระบบควบคุมในการปิด - เปิดไฟฟ้าโดยผ่านระบบ Smart Phone
4. เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้งาน

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาการทำงานของโปรแกรม Arduino จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Arduino การศึกษาในครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองมาทดลองปฏิบัติงานจริงโดยทำความรู้จักโปรแกรมขั้นตอนการติดตั้งส่วนประกอบต่างๆการสร้งงานได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือต่างๆของโปรแกรม Arduino
2. จากการศึกษาการพัฒนาระบบปิด - เปิดไฟฟ้าสำหรับถ่ายภาพผ่านสมาร์ทโฟนสามารถสรุปได้ว่าการสร้างระบบปิด - เปิดไฟฟ้า คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยการศึกษาอุปกรณ์และโปรแกรมต่างๆเกี่ยวข้องกับระบบปิด - เปิดไฟฟ้า
3. การศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Arduino พบว่าเหมาะสำหรับการสร้างระบบปิด - เปิดไฟฟ้าอัตโนมัติ ผู้จัดทำสามารถสรุปกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกจากประชากรวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาในการเรียนภาคที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อการพัฒนาระบบปิด - เปิดไฟฟ้าสำหรับถ่ายภาพผ่านสมาร์ทโฟน

วิทยาลัยเทคนิคพิจิตรแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศจำนวนทั้งสิ้น 30 คนโดยภาพรวมค่าเฉลี่ยส่วนมาตรฐานของระดับการประเมินความพึงพอใจพบว่ามีค่ามากที่สุด ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.21,S.D.=0.729) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อยคือด้านการนำไปใช้ ด้านเนื้อหา (\bar{X} =4.58, S.D. = 0.696) ด้านสื่อ / เทคโนโลยี (\bar{X} =4.58.5.0 -0.752) ด้านการออกแบบใช้งาน (\bar{X} =4.18, S.D. -0.749) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (\bar{X} =4.51.5.0.0.722) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อโปรแกรมควบคุมการปิด - เปิดไฟฟ้าสำหรับถ่ายภาพผ่าน
สมาร์ทโฟน

หัวข้อโครงการ	: Stop motion Computer Hardware ด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวประภาดา แก่นจันทร์ : 2. นางสาวสิริณญา ชาญเจริญ
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวุฒิ พุดกลาง : 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว : 3. นางสาวสุธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

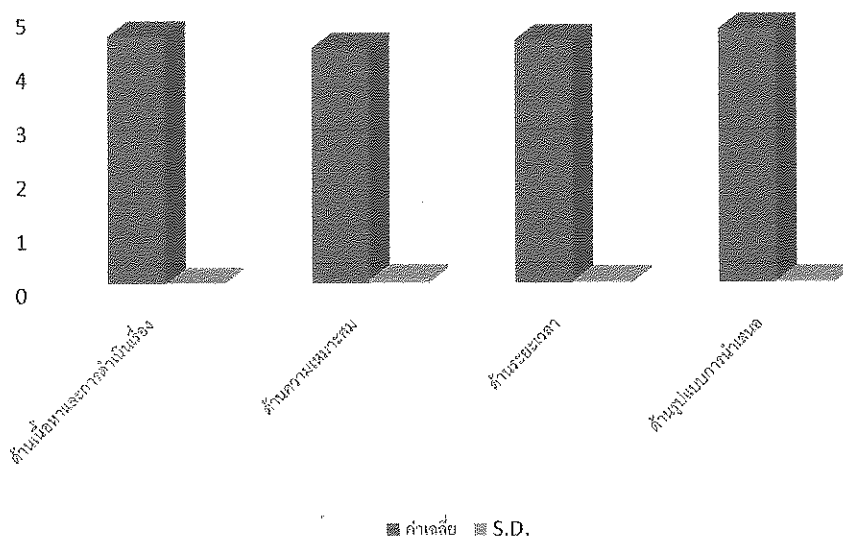
เอกสารประกอบการศึกษาโครงการ Stop motion Computer Hardware ด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Animate CC
2. เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ในเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของ Stop motion
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม Stop motion Computer Hardware
5. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาเรียนรู้ Stop motion

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลการจัดทำ Stop motion Computer Hardware ด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC พบว่าผู้เรียนได้รับความรู้เรื่อง Stop motion Computer Hardware นักเรียน นักศึกษา สามารถนำความรู้ไปใช้ได้ง่าย และเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น และจากการออกแบบและจัดทำโครงการนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ถ้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงานจึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. 0.015) ซึ่งมี 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{X} = 4.59$, S.D. 0.07) ด้านความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.37$, S.D. 0.08) ด้านระยะเวลา ($\bar{X} = 4.51$, S.D. 0.05) ด้านรูปแบบการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.71$, S.D. 0.05) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจในการนำเสนอความพึงพอใจต่อ Stop motion Computer Hardware
ด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวปพิชญา ดวงทอง
2. นางสาวสุกัญญา จรมั่นนอก

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- : 1. นายวรวิทย์ พุ่มกลาง
- 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
- 3. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง สื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

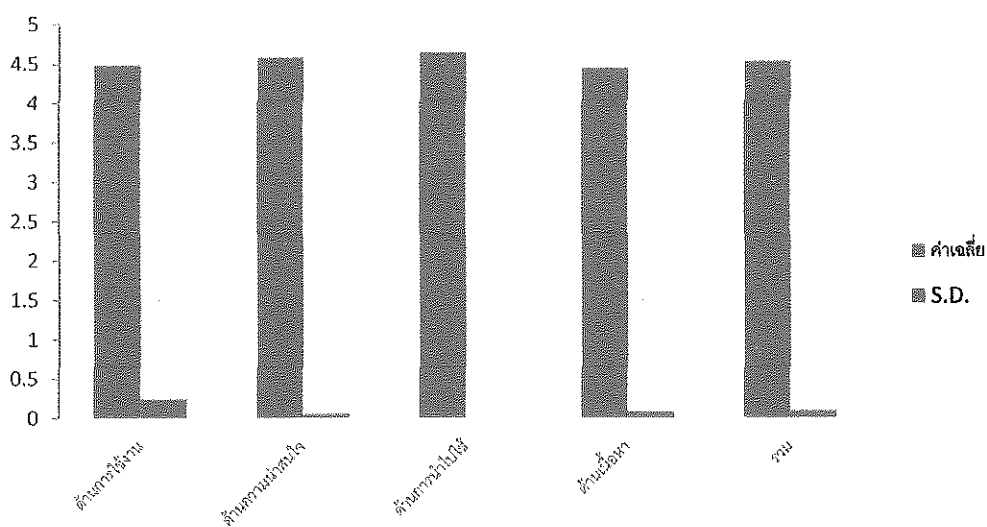
1. เพื่อศึกษาวิธีการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS
2. เพื่อจัดทำสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้สื่อการสอนการ Live & Stream จากผลการศึกษารูปได้ว่า

1. จากการศึกษาวิธีการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS ครั้งนี้ได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาประกอบภาคศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความเข้าใจกับอุปกรณ์ ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรมต่างๆ ได้ศึกษาความรู้และอุปกรณ์ต่างๆ ในการสร้างสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS ได้ประโยชน์ด้านการเรียนของนักศึกษา ทุกระดับชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการจัดทำสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยออกแบบและพัฒนาสื่อการสอน ขึ้นมา เพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็น ลำดับขั้นตอนในแต่ละขั้นตอนในการจัดทำจัดทำสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS จากนั้นได้ทำการจัดทำสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS ตามลำดับขั้นตอน ซึ่งทำให้งานสำเร็จตามรูปแบบที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS มีผลลัพธ์ที่เป็นที่น่าพอใจต่อผู้ใช้งาน สามารถใช้เครื่องมือได้หลากหลาย สามารถ Live & Stream ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 พบว่าการศึกษาความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.10) ซึ่งมี 4 ด้านได้แก่ ด้านคุณภาพ (\bar{X} = 4.49, S.D. = 0.25) ด้านความน่าสนใจ (\bar{X} = 4.58, S.D. = 0.06) ด้านการนำไปใช้ (\bar{X} = 4.65, S.D. = 0.01) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.10) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม
ที่มีต่อโครงการสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม OBS

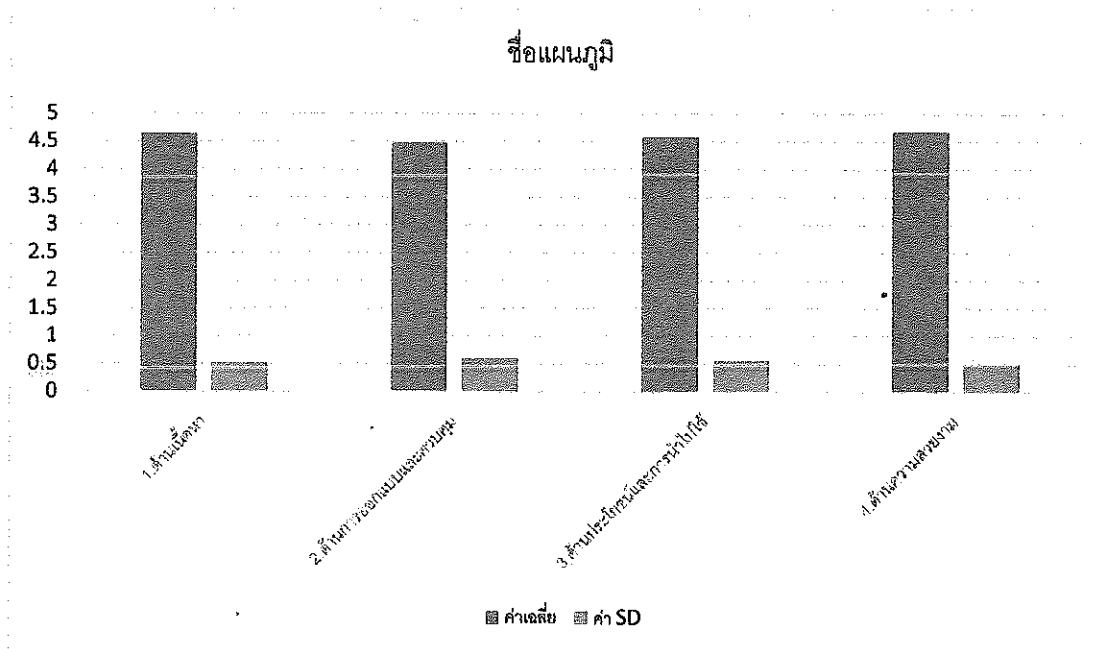
หัวข้อโครงการ	: หนังสือนิเมชัน อาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro
ผู้จัดทำ	: 1.นายพีรทัต ทองเปรม 2.นายเทพวันชัย เสกศรี
การศึกษา	: ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	1. นายวรวุฒิ พุดกลาง 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง หนังสือนิเมชัน อาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการสร้างสื่อการ์ตูนเรื่องหนังสือนิเมชันอาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro
 2. เพื่อออกแบบและการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง หนังสือนิเมชัน อาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro
 3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง หนังสือนิเมชัน อาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro
 4. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง หนังสือนิเมชัน อาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro
- จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า
1. การจัดทำการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง หนังสือนิเมชัน อาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในการเรียน
 2. ออกแบบและจัดการทำการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง หนังสือนิเมชัน อาชีวะช่วยเพื่อน ด้วย premiere pro
 3. ประชาสัมพันธ์การสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อาชีวะช่วยเพื่อน เพื่อเป็นการเรียนการสอนให้ทุกคนได้รู้และเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้

4. การศึกษาหลักการทํางานของโปรแกรม Adobe premiere pro เป็นโปรแกรมที่ เหมาะสำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างสื่อการเรียนรู้ได้ และกลุ่มตัวอย่างโดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ นักเรียนนักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อสื่อสารสร้างสื่อการตูนแอนิเมชั่น เรื่อง อาชีวะช่วยเพื่อน โดยใช้โปรแกรม Adobe premiere pro พบว่าการศึกษาปัจจัยความพึงพอใจ ด้านการใช้งาน ให้ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.59 , S.D = 0.55) มีความชัดเจนเข้าใจง่าย (\bar{X} = 4.67 , S.D = 0.47) เสียงมีครบถ้วนสมบูรณ์ (\bar{X} = 4.63 , S.D = 0.55) ด้านการออกแบบควบคุม (\bar{X} = 4.63 , S.D = 0.55)



จากตารางที่ 4.8 พบว่าการศึกษาปัจจัยความพึงพอใจ ด้านเนื้อหา ให้ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.59 , S.D = 0.55) แบ่งเป็น 4 ด้าน ด้านเนื้อหา (\bar{X} = 4.53 , S.D = 0.08) ด้านการออกแบบและควบคุม (\bar{X} = 4.49 , S.D = 0.05) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ (\bar{X} = 4.38 , S.D = 0.04) ด้านความสวยงาม (\bar{X} = 4.44 , S.D = 0.06)

หัวข้อโครงการ	: สื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยของบ้าน Home security
ผู้จัดทำ	: นางสาวนุจรี ผูกมิตร นางสาวฐิตินันท์ เขียนโพธิ์
การศึกษา	: ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.นางสาวสุธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยของบ้าน Home security ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการเขียน Code สำหรับควบคุมระบบความปลอดภัยของบ้าน
2. เพื่อออกแบบสร้างจัดทำสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยของบ้าน Home security
3. เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยของบ้าน Home security
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยของบ้าน

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

1. ศึกษาการเขียน Code สำหรับควบคุมระบบความปลอดภัยของบ้าน

การจัดทำสื่อการสอนระบบแจ้งเตือน ได้ใช้หลักการเขียน Code รวมไปถึงการใช้โปรแกรม Arduino IDE เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. ออกแบบสร้างจัดทำสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัย

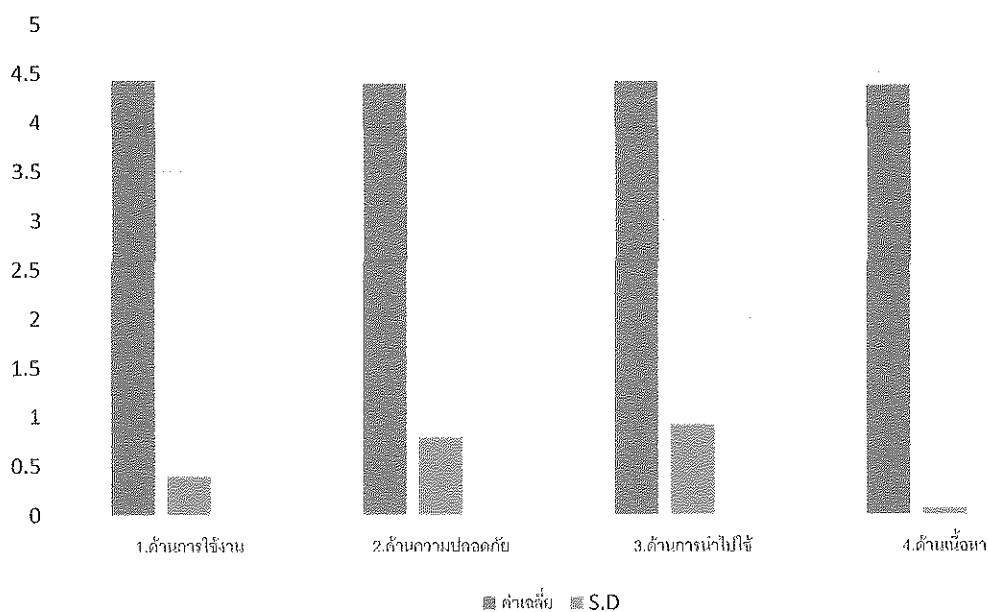
การออกแบบและสร้างสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยของบ้านโดยใช้โปรแกรม Arduino IDE มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยในครั้งนี้ โดยมีการออกแบบของสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งขั้นตอนในการสร้างก็จะประกอบไปด้วยการออกแบบบ้าน และการเขียน Code ๑

3. ประชาสัมพันธ์การสร้างสื่อการสอนระบบแจ้งเตือน

เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนให้ทุกคนได้รู้และเข้าใจเกี่ยวกับระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยได้ง่าย และเพื่อให้การเรียนการสอนเรื่องสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4. ศึกษาความพึงพอใจของประชากรที่ได้ดูสื่อการสอนเรื่องสื่อการสอนระบบแจ้งเตือน

ความปลอดภัยของบ้าน หลักการใช้โปรแกรม Arduino IDE เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการเขียน Code โดยการศึกษาในครั้งนี้ทำให้ผู้จัดทำสามารถออกแบบและสร้างสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนทั้งนี้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากรมีความคิดเห็นต่อการสร้างสื่อเรื่องสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยบ้าน Home security การประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.86 ,S.D. = 0.02) แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ 1.ด้านการใช้งาน (\bar{X} = 3.03, S.D. = 0.04) รองลงมาเป็น 2.ด้านความปลอดภัย (\bar{X} = 4.18, S.D. = 0.02) 3.ด้านการนำไปใช้ (\bar{X} = 3.00, S.D. = 0.00)และ 4.ด้านเนื้อหา (\bar{X} = 4.38, S.D. = 0.07) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการสอนระบบแจ้งเตือนความปลอดภัยของบ้าน Home security

หัวข้อโครงการ	: สื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวบัญญัติา โลมณีรัตน์
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรุฒิ พุดกลาง : 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว : 3. นางสาวสุหิตา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

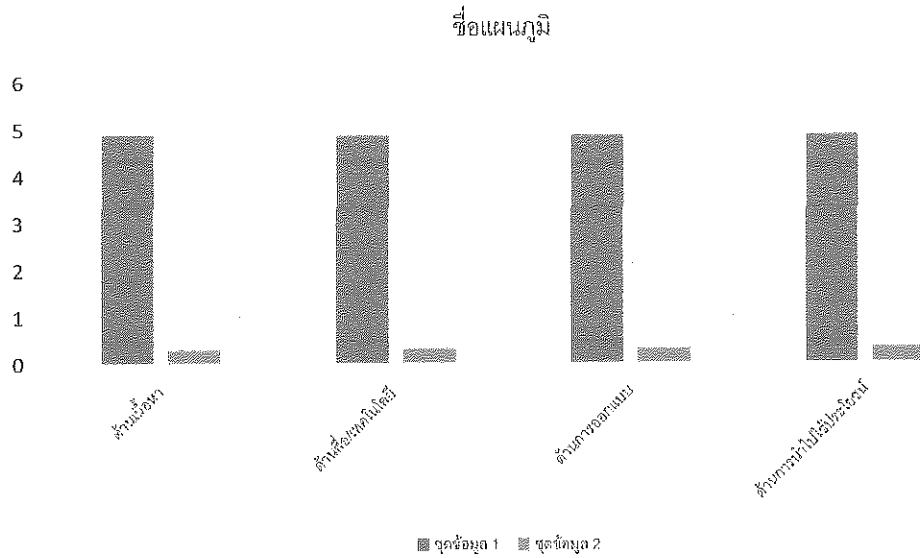
เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องสื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการเขียนโปรแกรมควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์
2. เพื่อจัดทำสื่อการสอนให้เข้าใจหลักการเคลื่อนที่ของตัวละครที่ได้สร้างขึ้น
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการจัดทำสื่อการสอน
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ศึกษาสื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์ คณะผู้จัดทำ ได้รับความรู้ความเข้าใจในการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ในขั้นตอนต่างๆของการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ PlayStation 5 เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการควบคุมตัวละคร
2. จากการออกแบบและการจัดทำสื่อการสอน
3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการทำโครงการงานสื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์ นี้ คือสามารถนำสื่อการสอนเพื่อใช้สอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ที่ต้องการศึกษาเรียนรู้

การประเมินภาพรวมในแต่ละด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.88, S.D. = 0.33) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ซ้อย่อย ด้านเนื้อหา (\bar{X} = 4.90, S.D. = 0.30) ด้านสื่อ/เทคโนโลยี (\bar{X} = 4.87, S.D. = 0.34) ด้านการออกแบบ (\bar{X} = 4.88, S.D. = 0.33) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (\bar{X} = 4.89, S.D. = 0.35) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์

หัวข้อโครงการ	: หนังสือนิเมชัน เรื่อง What's IT Phimai ด้วยโปรแกรม Adobe Animate
ผู้จัดทำ	: นางสาวสรินนา ประจิดร : นายพิทักษ์ โชคคำ
การศึกษา	: ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ประเภทวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สาขาวิชา	: สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวุฒิ พุดกลาง : 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว : 3. นางสาวสุพธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการหนังสือนิเมชัน เรื่อง What's IT Phimai ด้วยโปรแกรม Adobe Animate ในครั้งนี้ กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการการทำงานของโปรแกรม Adobe Animate
2. เพื่อสร้างหนังสือนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการสร้างหนังสือนิเมชัน
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการสร้างหนังสือนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe

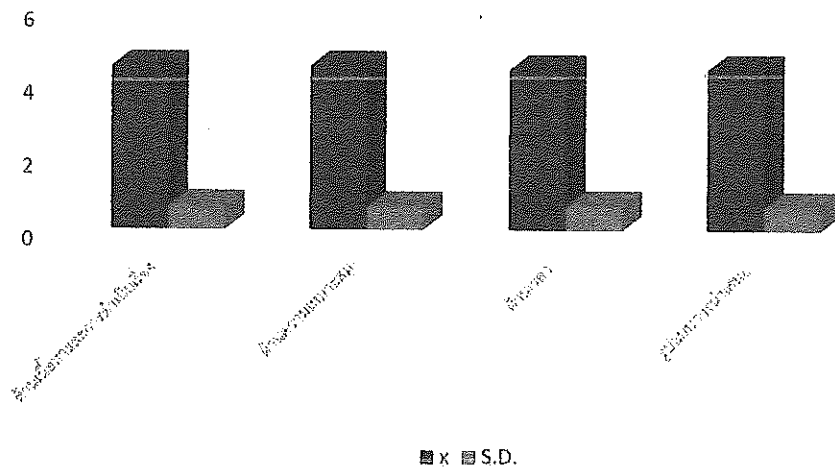
Animate

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษ การสร้างหนังสือนิเมชัน เรื่อง What's IT Phimai ด้วยโปรแกรม Adobe Animate ที่มีคุณภาพแก่นักเรียน นักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Animate เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาความรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น
2. จากการออกแบบและจัดทำโครงการนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ ถ้าช้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาแล้วในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วาง

3. จากการทดลองประสิทธิภาพของการสร้างหนังแอนิเมชัน เรื่อง What's IT Phimai ด้วยโปรแกรม Adobe Animate สามารถทดสอบได้ว่า โปรแกรม Adobe Animate สามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อการสร้างหนังแอนิเมชัน เรื่อง What's IT Phimai ด้วยโปรแกรม Adobe Animate ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.43, S.D. = 0.651) ซึ่งมี 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง (\bar{X} = 4.45, S.D. = 0.653) และ ด้านความเหมาะสม (\bar{X} = 4.47, S.D. = 0.631) ด้านเวลา (\bar{X} = 4.39, S.D. = 0.672) ด้านรูปแบบการนำเสนอ (\bar{X} = 4.41, S.D. = 0.650)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจของการสร้างโมเดลเขื่อนพิมายด้วยโปรแกรม google sketchup

หัวข้อโครงการ	: การสร้างแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายด้วยโปรแกรม Unreal Engine
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวชลดา ปลั่งกลาง : 2. นางสาวนภัสณัญค์ หมั่นศรี
ประเภทวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สาขาวิชา	: สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง : 2. ว่าที่ ร.ต. วิชรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

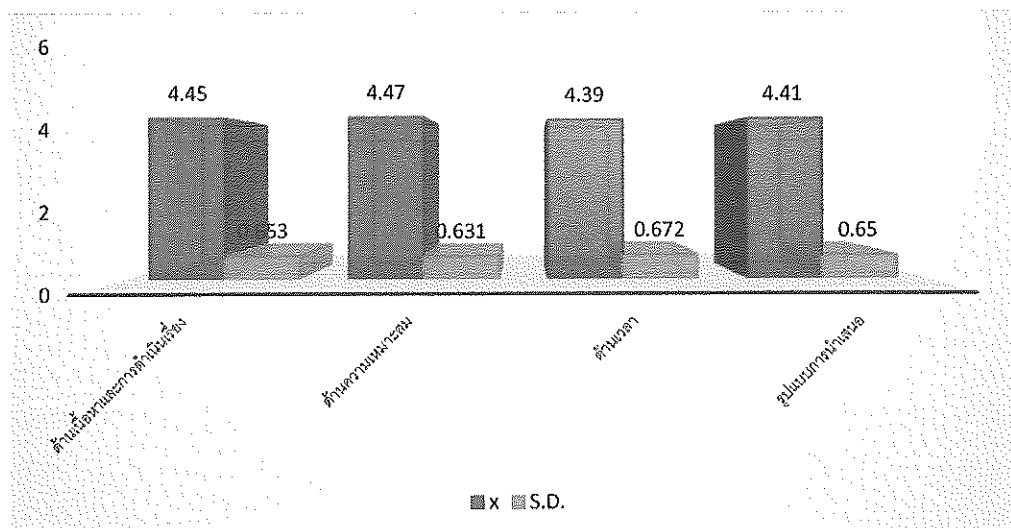
เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องสร้างแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายด้วยโปรแกรม Unreal Engine ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินาย
2. เพื่อศึกษาโปรแกรม Unreal Engine
3. เพื่อสร้างแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินาย

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของการศึกษาโปรแกรม Unreal Engine การสร้างแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายด้วยโปรแกรม Unreal Engine ขึ้นมาเพื่อพัฒนาแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินาย ให้เกิดความสะดวกรวดง่ายต่อการนำไปใช้ในการใช้งานสถานที่ จากผลการดำเนินงานนั้นพบว่าจะต้องมีขั้นตอนในการดำเนินงานอย่างเป็นระบบหากไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิด ข้อผิดพลาดต่อการสร้างแบบจำลองได้
2. จากการออกแบบและสร้างแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายด้วยโปรแกรม Unreal Engine พบว่าชิ้นงานหรือโปรแกรมที่ได้ออกแบบและจัดทำขึ้นนั้น ตรงต่อความต้องการของคณะผู้จัดทำ โปรแกรมมีความทันสมัยและใช้งานได้ง่าย
3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการสร้างแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายด้วยโปรแกรม Unreal Engine สามารถอำนวยความสะดวกให้กับสถานที่ เพื่อให้เห็นสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายในรูปแบบ 3 มิติ

4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้แบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายด้วยโปรแกรม Unreal Engine เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมในการสร้างแบบจำลองโดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถ ออกแบบสร้างแบบจำลอง และกลุ่มตัวอย่าง โดยสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพินาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอน โดยภาพรวมสรุปได้ว่า ประชากรมีความคิดเห็นต่อแบบจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายด้วยโปรแกรม Unreal Engine พบว่า การศึกษาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.43, S.D. = 0.651) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง (\bar{X} = 4.45, S.D. = 0.653) ด้านความเหมาะสม (\bar{X} = 4.47, S.D. = 0.631) ด้านเวลา (\bar{X} = 4.39, S.D. = 0.672) ด้านรูปแบบการนำเสนอ (\bar{X} = 4.41, S.D. = 0.650)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจของการจำลองสนามกีฬาวิทยาลัยเทคนิคพินายผ่านโปรแกรม Unreal Engine

หัวข้อโครงการ	: สื่อการสอนการ Caster Gmae	
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวจตุพร ทวีสิงห์ 2. นางสาวต้นหยง บุญมาก	
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ	
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ	
สาขาวิชา	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์	
ครูที่ปรึกษาโครงการ	1. นายวรวิฑูมิ	พุ่มกลาง
	2. นางสาวขวัญฤทัย	ยิ่งแก้ว
	3. นางสาวฐานิสร์ษา	กรัมย์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการ สื่อการสอนการ Caster Game ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการในการสร้างสื่อการสอนการ Caster Game
2. เพื่อออกแบบสื่อการสอนการ Caster Game
3. เพื่อสร้างสื่อการสอนการ Caster Game
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ามาศึกษาสื่อการสอนการ Caster Game

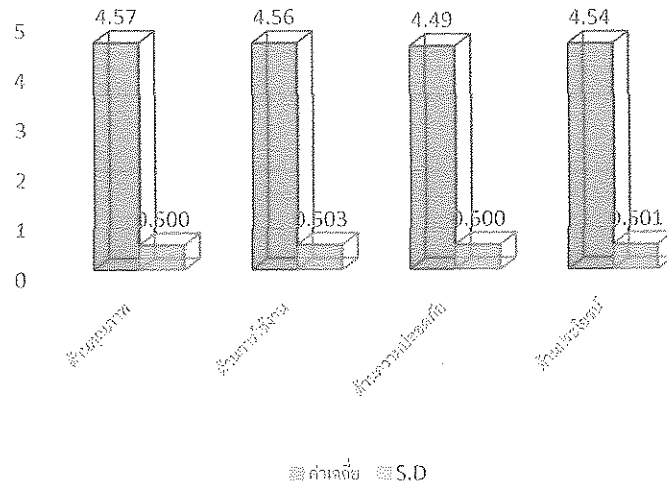
จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

1. จากการศึกษาและจัดทำโครงการเรื่อง สื่อการสอนการ Caster Game คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นความสำคัญ เพื่อการใช้ประโยชน์สำหรับ สื่อการสอนการ Caster Game ในแผนกวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศในครั้งนี้อย่างก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเพื่อให้มีการเข้าใจเรียนมากขึ้น
2. จากการออกแบบสื่อการสอนการ Caster Game
3. ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของ นักเรียน นักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่ได้รับชม สื่อการสอนการ Caster Game พบว่าการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.70) ซึ่งมี 4

ด้าน ได้แก่ ด้านคุณภาพ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.71) ด้านการใช้งาน($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.67) ด้าน
 ความปลอดภัย($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.72) ด้านประโยชน์($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจ สื่อการสอนการ Caster Game

หัวข้อโครงการ	: Phimai Historical Park map in Roblox Game
ผู้จัดทำ	: 1. นายบุญญพัฒน์ รักษาสุวรรณ 2. นายสหรัถ บุญมา
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3. นางสาวสุทธิดา อางสุวรรณ

บทคัดย่อ

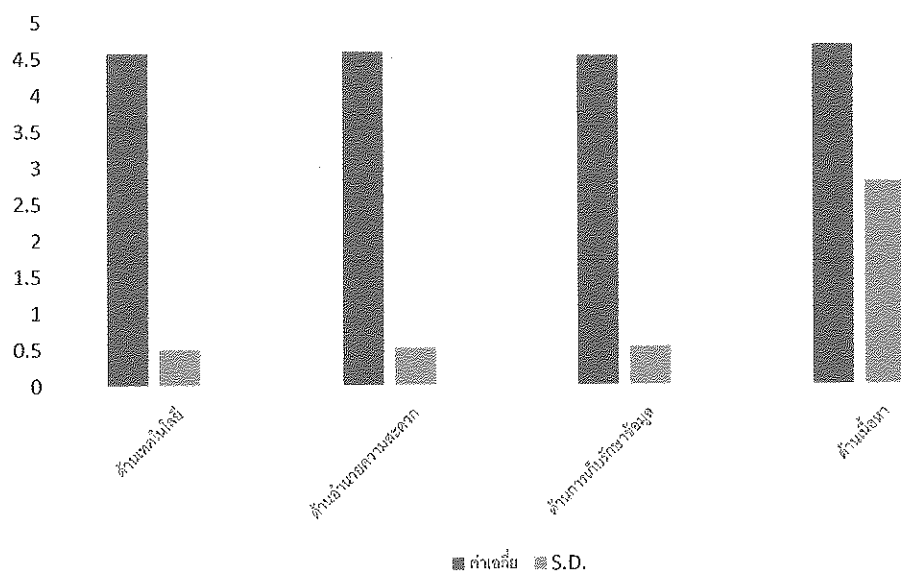
เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง Phimai Historical Park map in Roblox Game ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการสร้าง Map ด้วยโปรแกรม Roblox
2. เพื่อออกแบบ Map ให้ออกมาตามที่ได้ตั้งใจไว้ และสร้าง Map ให้เสร็จสมบูรณ์
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของ Map ที่ได้ทำการสร้างขึ้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจจากคณะกรรมการ และผู้เล่นที่ได้ทดลองเข้ามาเล่นใน Map

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

- 1.จากการสร้าง Phimai Historical Park map in Roblox Game สรุปผลการศึกษาได้ดังนี้
- 2.จากการออกแบบและจัดทำโครงการ Phimai Historical Park map in Roblox Game ชิ้นงาน หรือตัวโปรแกรมที่ได้ออกแบบและจัดทำขึ้นนั้น ตรงต่อความต้องการของคณะผู้จัดทำ โครงการงานมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและทันสมัย
- 3.จากการทดสอบประสิทธิภาพของ Phimai Historical Park map in Roblox Game สรุปได้ว่าการทดสอบหาประสิทธิภาพของ Phimai Historical Park map in Roblox Game สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความแม่นยำ การตอบสนองระบบมีความรวดเร็ว

แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด(\bar{X} =4.68, S.D = 0.46) ซึ่งแบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา(\bar{X} =4.68, S.D = 0.46)ด้านอำนวยความสะดวก(\bar{X} =4.60 S.D = 0.53) ด้านเทคโนโลยี(\bar{X} =4.58, SD = 0.51) ด้านการบริหารเก็บรักษาข้อมูล(\bar{X} =4.54, SD = 0.54)ตามลำดับ



ภาพที่ 4.5 แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ Phimai Historical Park map in Roblox Game

หัวข้อโครงการ : การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวจิรวรรธ เพ็ชรอำไพ

: 2. นางสาวธัญชนก รัตนวิชัย

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2) ชั้นปีที่ 2

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง

2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

3. นางสาวฐานิสร์ชา กิรัมย์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา
2. เพื่อสร้างระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. การศึกษาตัวโปรแกรม Arduino

การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา ใช้หลักการพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา รวมไปถึงใช้งานโปรแกรม Arduino เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

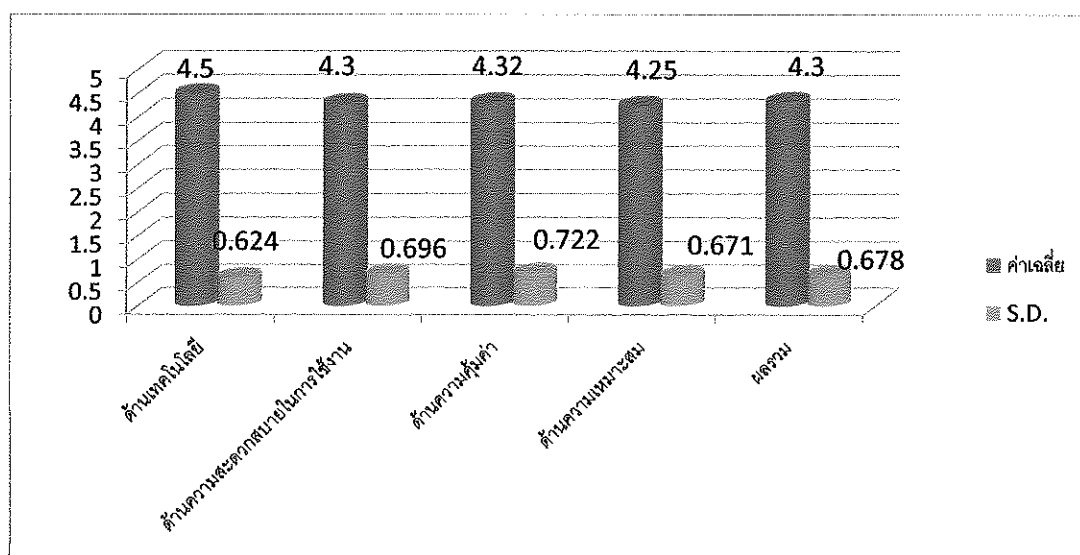
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ

ในการออกแบบและสร้างระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Auduino มาเป็นตัวช่วยในการสร้าง ระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา ในครั้งนี้

3. การใช้ระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษา วิธีการออกแบบและสร้างระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา ด้วยโปรแกรม Auduino ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา

4. ศึกษาการประเมินความพึงพอใจของที่ทดลองใช้การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบและสร้าง Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวาและกลุ่มตัวอย่างโดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีต่อ การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดี $\bar{X}.4 = 34, S.D. = .0678$ (ซึ่งแยกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี

$\bar{X}.4 = 4.50 =, S.D. = (0.624$ ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน $\bar{X}.4 = 30, S.D. = 0.696$ ด้านความคุ้มค่า $\bar{X}.4 = 32, S.D. = .0722$ ด้านความเหมาะสม $\bar{X}.4 = 25, S.D. = .0671$)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อการพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engine

ผู้จัดทำ : 1. นายเจษฎาภรณ์ ประจักษ์
2. นางสาวมณีรัตน์ รัตนวิชัย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่2

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุดกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engineได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engine
2. เพื่อออกแบบสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engine
3. เพื่อแนะนำโปรแกรม Unreal Engine
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engine

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

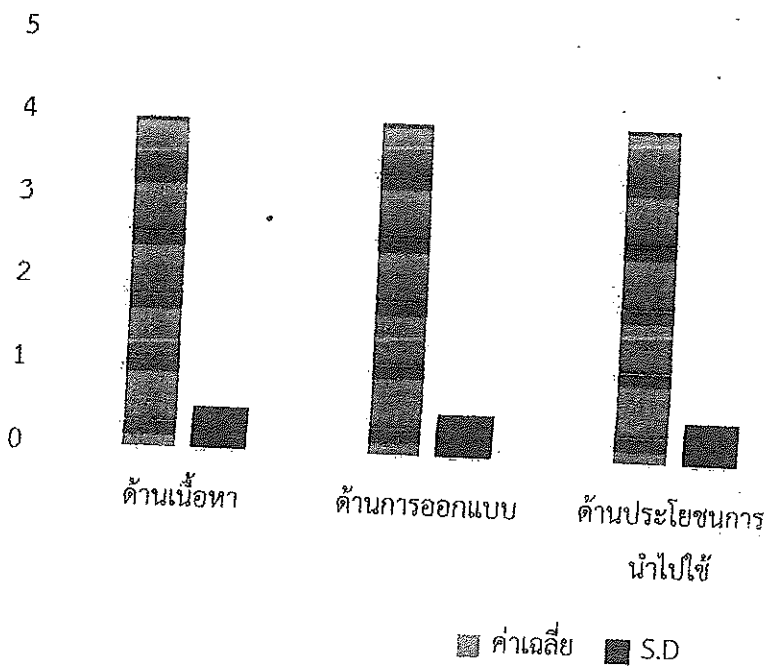
1. ศึกษาตัวโปรแกรม Unreal Engine การสร้างโมเดล 3 มิติได้ใช้หลักการในการสร้างเว็บไซต์

รวมถึงการใช้งานโปรแกรม Unreal Engine เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ ในการออกแบบและ สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Unreal Engine มาเป็นตัวช่วยในการสร้างเว็บไซต์

3. การใช้เว็บไซต์การสร้างโมเดล 3 มิติ ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาวิธีการสร้างเว็บไซต์ สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Unreal Engine ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจ เว็บไซต์ สื่อการสอน

4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้เว็บไซต์แนะนำร้านอาหารด้วยโปรแกรม Unreal Engine โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างเว็บไซต์แนะนำสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engine กลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คนที่ได้มาโดยซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากร เห็นต่อเว็บไซต์สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engine อยู่ใน (\bar{X} =4.11, S.D.=0.05) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ซ้อย่อย คือ ด้านเนื้อหา(\bar{X} =4.13, S.D.=การออกแบบและการจัดรูปแบบเว็บไซต์ (\bar{X} =4.10, S.D.=0.14) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้(\bar{X} =4.10, S.D.=0.10)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unreal Engine

หัวข้อโครงการ	: กล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวศิราณี ป้องเขต 2. นายก้องเกียรติ หมั่นสาร
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ประเภทวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3. นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

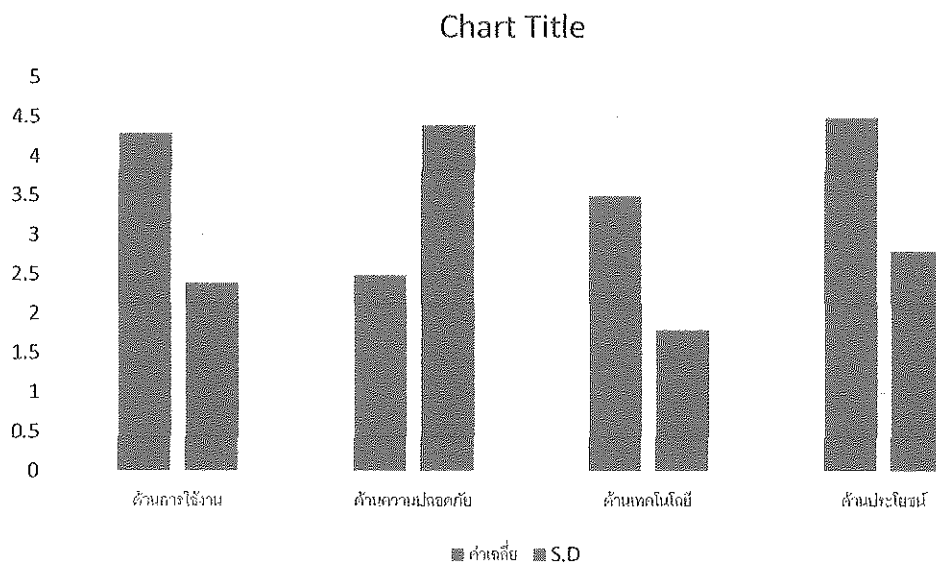
เอกสารประกอบโครงการเรื่องกล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการเขียน Code Program
2. เพื่อจัดทำระบบสัญญาณกันขโมยแจ้งเตือนผ่าน Smart phone
3. เพื่อออกแบบและพัฒนา Code Program กล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้งานการเขียน Code Program กล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone

การศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการปรับปรุงกล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone ให้ดีขึ้น สามารถใช้งานได้สะดวกสบายต่อผู้ใช้งานและสามารถรักษาความปลอดภัยให้แก่ผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. จากการออกแบบและการจัดทำโครงการเรื่อง กล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone พบว่าชิ้นงานหรือแอปพลิเคชันที่ได้ออกแบบและจัดทำขึ้นนั้น ตรงต่อความต้องการของคณะผู้จัดทำ แอปพลิเคชันมีความทันสมัยและใช้งานได้ง่าย
3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของการสร้าง กล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบหาประสิทธิภาพของการสร้าง กล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone นี้สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ

แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด($\bar{X}=4.78, S.D = 0.46$) แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านประโยชน์ ($\bar{X}=4.78, S.D.=0.46$) ด้านเทคโนโลยี ($\bar{X}=4.70, S.D.=0.54$) ด้านการใช้งาน ($\bar{X}=4.60, S.D.=0.60$) ด้านความปลอดภัย ($\bar{X}=4.59, S.D.=0.57$) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจโครงการกล้องกันขโมยสัญญาณแจ้งเตือนผ่าน Smart phone

หัวข้อโครงการ : การพัฒนาเกมส์ Double Jump ด้วยโปรแกรม Unity

ผู้จัดทำ : นางสาวสุนิสา สนทะวิน

นางสาวอริษา ภูเงินทอง

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|-------------------|-----------|
| 1. นายวรวิฑูรี | พุ่มกลาง |
| 2. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |
| 3. นางสาวสุทธิดา | อาจสุวรรณ |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การพัฒนาเกมส์ Double Jump ด้วยโปรแกรม Unity ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

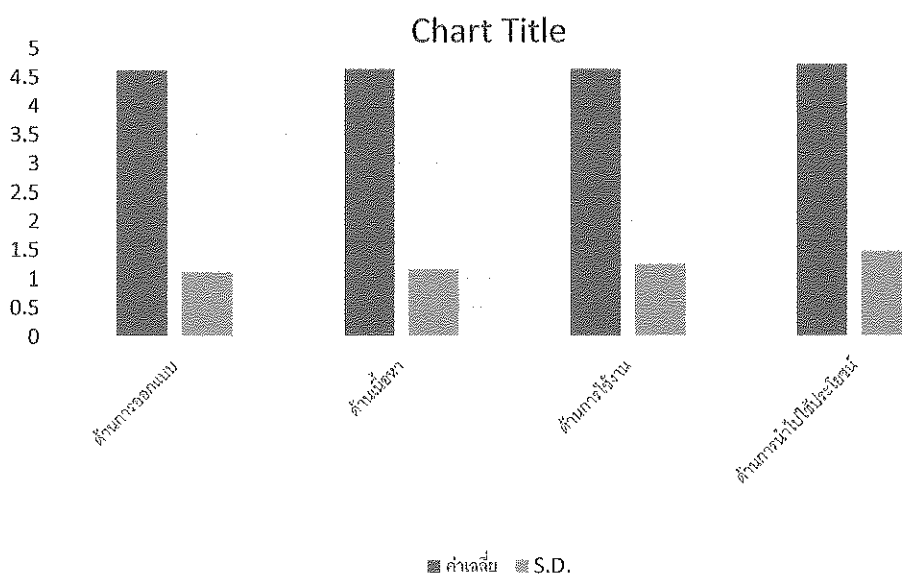
1. เพื่อศึกษาหลักการใช้โปรแกรม Unity เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในระบบ
2. เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนาเกมส์ Double Jump ด้วยโปรแกรม Unity
3. เพื่อสร้างความเพลิดเพลินและน่าสนใจให้แก่ผู้ที่ชอบในการเล่นเกมส์
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการสร้างเกมส์โดยใช้โปรแกรม Unity

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาโปรแกรม Unity เพื่อทำการพัฒนาเกมส์ Double Jump แก่นักเรียนนักศึกษาที่มีความสนใจในด้านการเล่นเกม เพื่อสร้างความสนุกและได้ศึกษาเกี่ยวกับเครื่องมือต่างๆ ในระบบ
2. สามารถเข้าถึงได้ง่ายโปรแกรม Unity เป็นการสร้างเกมส์โดยจะต้องใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ในการใส่ตัวละคร โดยภาษาหลักๆ จะมีอยู่สองภาษาก็คือภาษา C# และ ภาษา Javascript

3. ได้รู้จักโปรแกรม Unity ที่ใช้ในการพัฒนาเกมส์ในครั้งนี้ และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติจริงโดยทำความเข้าใจการใช้งานโปรแกรมและเครื่องมือในระบบมากยิ่งขึ้น

4. พบว่าการศึกษาความพึงพอใจต่อการนำไปใช้ประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =18.62, S.D.= 5.02) โดยแบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ด้านการออกแบบ (\bar{X} = 4.62, S.D.=1.12) ด้านเนื้อหา (\bar{X} =4.64, S.D.= 1.17) ด้านการใช้งาน (\bar{X} = 4.64, S.D.=1.25) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (\bar{X} = 4.72, S.D.=1.48) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจโครงการ การพัฒนาเกมส์ Double Jump ด้วยโปรแกรม Unity

หัวข้อโครงการ	: ระบบแจ้งเตือน รถเข้า-ออก ผ่าน Smart Phone
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวเกษมณี ศรีเงิน : 2. นางสาวปาริชาติ กลีบพิมาย
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวิทย์ พุดกลาง : 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว : 3. นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องระบบแจ้งเตือน รถเข้า-ออก ผ่าน Smart Phone ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของระบบการแจ้งเตือนและการประดิษฐ์อุปกรณ์รับ-ส่งข้อมูล
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาโปรแกรม Arduino
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพในการรับ-ส่ง ข้อมูล ด้วยระบบแจ้งเตือนผ่าน Smart Phone
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่นำระบบ ที่ได้พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้

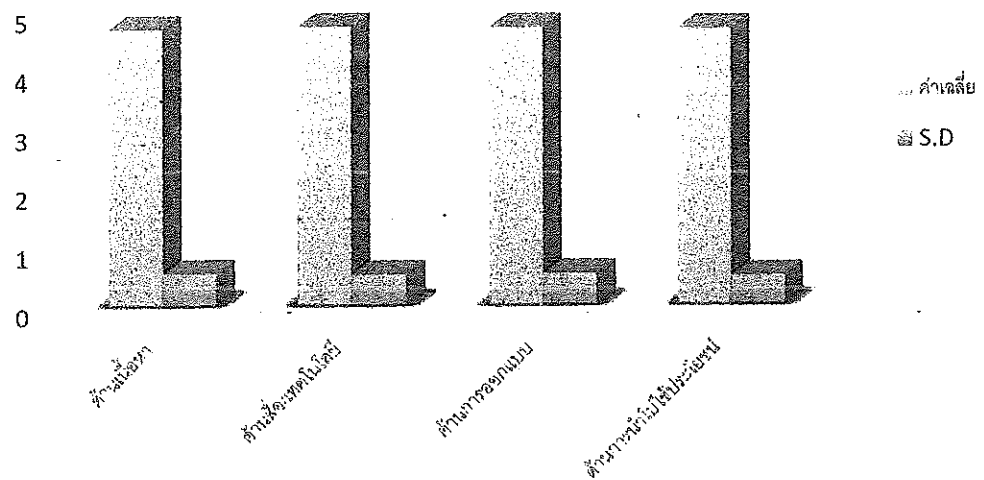
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของระบบแจ้งเตือน รถเข้า-ออก ผ่าน Smart Phone คณะผู้จัดทำได้รับความรู้ความเข้าใจในระบบแจ้งเตือน ผ่าน Smart Phone ในขั้นตอนต่างๆของการนำโปรแกรม Arduino เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการควบคุมการทำงานของระบบแจ้งเตือนผ่าน รถเข้า-ออก ผ่าน Smart Phone

2. จากการออกแบบและจัดการแผงวงจร

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการทำโครงการระบบแจ้งเตือน รถเข้า-ออก ผ่าน Smart Phone นี้ คือสามารถนำระบบที่ได้ทำ นำไปใช้งาน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

การประเมินภาพรวมในแต่ละด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.69, S.D.=0.52) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือด้านสื่อ/เทคโนโลยี (\bar{X} =4.72, S.D.=0.52) ด้านการออกแบบ (\bar{X} =4.70, S.D.=0.53) ด้านเนื้อหา (\bar{X} =4.69, S.D.=0.55) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (\bar{X} =4.67, S.D.=0.49) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อระบบแจ้งเตือน รถเข้า-ออก ผ่าน Smart phone

หัวข้อโครงการ	: อุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีด ด้วยโปรแกรม Make Code
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวจิรนนท์ จันทร์พิมาย : 2. นางสาวกรณิการ์ ศรีทอง
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ประเภทวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวุฒิ พุฒกลาง : 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว : 3. นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องอุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีด ด้วยโปรแกรม Make Code ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการเพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Make Code
2. เพื่อออกแบบอุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีด ด้วยโปรแกรม Make Code
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของอุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีด
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานของอุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีด

1. ปัจจุบันในการเรียนการสอนของแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วยหลายวิชา แต่จะมีวิชาโปรแกรมไมโครบิต เป็นหนึ่งในรายวิชาที่มีความสำคัญของแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งระบบไมโครคอนโทรลเลอร์เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของทุกคน และได้จัดทำโครงการโดยใช้อุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีด เพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน

2. ผลที่ได้จากการเขียนโปรแกรมไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่ออุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีด ด้วยโปรแกรม Make Code คณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะเขียนโปรแกรม เพื่อให้ควบคุมระบบไมโครคอนโทรลเลอร์โดยควบคุมอุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมในบ่อเลี้ยงจิ้งหรีด เพื่อให้ความสะดวกในชีวิตประจำวันของ นักเรียน นักศึกษาการทำงานของโปรแกรมที่ใช้ควบคุมไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อควบคุมอุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมและอำนวยความสะดวกมากยิ่งขึ้น

3. ผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการการพัฒนาโปรแกรมไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อควบคุมอุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อม ทำให้ใช้งานสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

หัวข้อโครงการ : พัฒนาการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
ด้วยโปรแกรม Dreamweaver

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวขวัญจิรา ทวีชาติ
: 2. นางสาวอชิรญาณ์ โชคคำ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

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

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นด้วยโปรแกรม Dreamweaver ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver

2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้เรื่อง วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver

3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่ศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัย

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver จากการศึกษาการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver การศึกษาครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความเข้าใจกับโปรแกรม Dreamweaver ขั้นตอนการติดตั้งส่วนประกอบต่างๆ การสร้างชิ้นงาน ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับ เครื่องมือและไอคอนต่างๆ ของโปรแกรม Dreamweaver การลิงค์ข้อมูลให้เป็นสื่อและข้อมูลมา ประมวลผลวิเคราะห์จัดทำเป็นรูปแบบสื่อการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษา

ในครั้งนี้สามารถทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบได้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอนของนักศึกษาทุกระดับชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการศึกษาวิธีการสร้างสื่อการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver ในการออกแบบสร้างสื่อการเรียนการสอน คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำ Storyboard ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละหน้าของสื่อการเรียนรู้ โดยเน้นภาพและเนื้อหา จากนั้นได้นำโปรแกรม Dreamweaver มาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ตามขั้นตอน ซึ่งทำให้นักเรียนนักศึกษา ได้ศึกษาการเรียนรู้ อย่างเต็มรูปแบบ

3. จากการศึกษาประสิทธิภาพของโครงการเรื่องการใช้สื่อนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยในการจัดสื่อการเรียนรู้ วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

4. การศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver การทำงานหลักของโปรแกรม Dreamweaver เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างสื่อการเรียนรู้ได้ และกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอน โดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Dreamweaver อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.639) แบ่งเป็น 4 ข้อย่อยได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.580) รองลงมาด้านการออกแบบและควบคุม ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.621) และด้านความสวยงาม ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.619)

หัวข้อโครงการ	: การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวบุญรักษ์ วงศ์ก่อเกียรติ 2. นางสาวสิรินดา จำเริญสง
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวุฒิ พุดมกลาง 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3. นางสาวฐานิสร์ษา กิรัมย์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการสร้าง Animation
2. เพื่อออกแบบโครงสร้างเรื่องราวและบทบาทของ Animation
3. เพื่อให้เข้าใจการพูดภาษาจีนในชีวิตประจำวัน
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการชม การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch

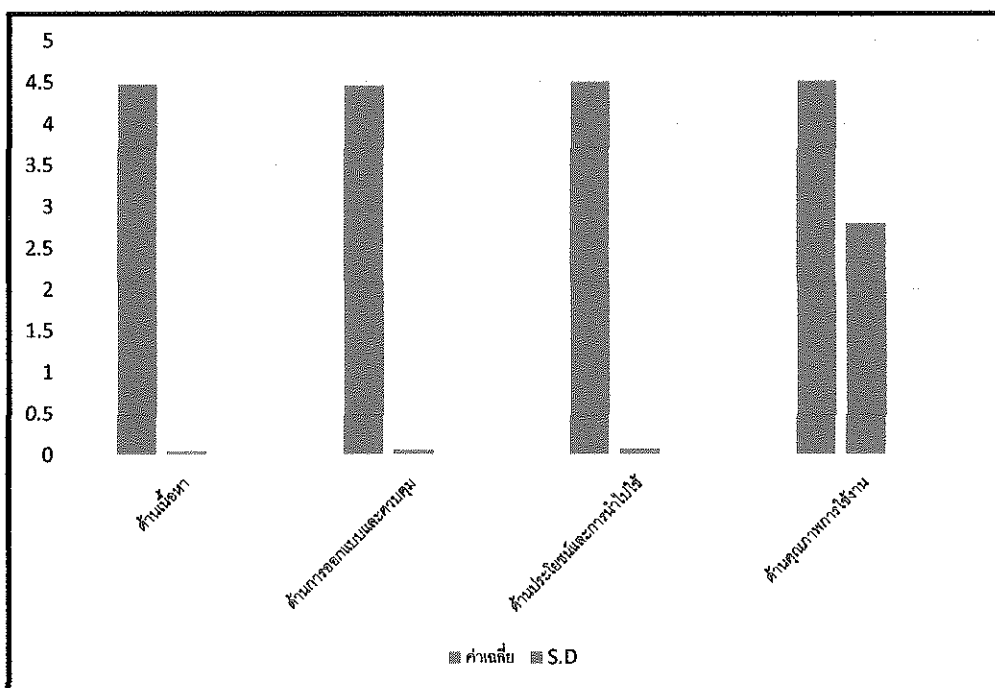
1. จากการออกแบบและจัดทำโครงการเรื่อง การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นความสำคัญ เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารด้านภาษาจีน ในครั้งนี้ได้การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch เพื่อเป็นแนะนำวิธีการสื่อสารภาษาจีนในสถานการณ์ต่างๆ และการนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงหวังว่าจะมีประโยชน์กับผู้รับชม

2. จากการศึกษาวิธีการ การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำ การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch ขึ้นมา เพื่อให้เข้าใจได้ในการรับชมในรูปแบบอนิเมชัน

3. การใช้สื่ออนิเมชันนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัยในการจัดสื่อการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

4. จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 พบว่า

แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.03) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อย่อย คือนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ได้ดี ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.68) ผู้ดูมีความเพลิดเพลินในการรับชม ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.73) คำภาษาจีนนำมาประกอบสื่อมีประโยชน์ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.67) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มี การสร้างสื่ออนิเมชันภาษาจีน ด้วยโปรแกรม Scratch

หัวข้อโครงการ : การสร้างสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศจีน ด้วยโปรแกรม Scratch

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวรสสุคนธ์ ชาวโนนสูง
: 2. นางสาวลลิตภัทร เข้มพิมาย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

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

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง การสร้างสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศจีน ด้วยโปรแกรม Scratch ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการสร้างสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศจีน ด้วยโปรแกรม Scratch
2. เพื่อการสร้างสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศจีน ด้วยโปรแกรม Scratch
3. เพื่อสร้างความสนุกเพลิดเพลินในการเรียนและสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการชมสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศจีน ด้วยโปรแกรม Scratch

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

1. จากการศึกษาหลักการของโปรแกรม Scratch การศึกษาหลักการทำงานและ องค์ประกอบของโปรแกรม Scratch การศึกษาครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความเข้าใจกับโปรแกรม ขั้นตอน การสร้างชิ้นงานได้ ศึกษาเครื่องมือและไอคอนต่างๆ ของโปรแกรม Scratch ซึ่งการนำผลงานจากการศึกษาครั้งนี้สามารถดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนความคิดที่จะพัฒนาอนิเมชันที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์แก่ การศึกษา เพื่อใช้ข้อมูลจากการดำเนินงานไปพัฒนาความรู้เกี่ยวกับการสร้างอนิเมชันต่อไป

2. จากการออกแบบโปรแกรม Scratch การออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่องการสร้างสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศจีน ด้วยโปรแกรม Scratch เป็นเครื่องมือการออกแบบที่ดีที่สุดสำหรับการออกแบบหรือสร้างอนิเมชันเป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน สามารถสร้างอนิเมชันที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์แก่การศึกษา

3. จากการหาความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษาโครงการเรื่องการสร้างสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศจีน ด้วยโปรแกรม Scratch นักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2566 ที่มีต่อ

การศึกษาระบบ สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วม การประเมิน พบว่า การศึกษาความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อการสร้างสื่ออนิเมชันท่องเที่ยวประเทศไทยด้วยโปรแกรม Scratch อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.458$) ซึ่งมี 4 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.77, S.D. = 0.451$) ด้านการออกแบบและควบคุม ($\bar{X} = 4.59, S.D. = 0.495$) ด้านคุณภาพของเสียง ($\bar{X} = 4.78, S.D. = 0.418$) และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.82, S.D. = 0.439$) ตามลำดับ

หัวข้อโครงการ	: สื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro
ผู้จัดทำ	: 1.นางสาวทิพย์สุดา แอมพิมาย 2.นางสาวพัชรภา วรวงษ์
การศึกษา	: ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
แผนกวิชา	: แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวุฒิ พุดกลาง 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3. นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องการสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Premiere Pro
2. เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ในเรื่องวิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ Adobe Premiere Pro
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ใช้งานสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายด้วย

โปรแกรม Adobe Premiere Pro

5. เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ประกอบอาชีพได้

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

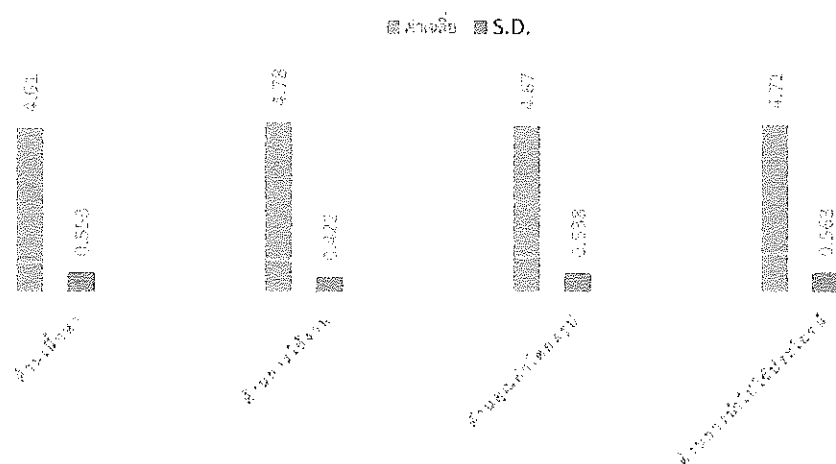
1.ศึกษาโปรแกรม Adobe Premiere Pro เรื่อง สื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรม ที่ใช้ในการตัดต่อภาพและเสียง ซึ่งตัวโปรแกรมเองมีความสามารถในการตกแต่งและตัดต่อภาพ-เสียง และ ใส่Effect และ Transition ให้กับภาพและเสียงโปรแกรม Premiere เป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัท Adobe

2. จากการออกแบบและจัดทำโครงการนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบ ระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้น เกิดผิดพลาดได้เสมอและต้องการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ล่าช้า ไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อ สุขภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบสื่อการเรียนการสอนมีคุณภาพ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการใช้งาน การสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการออก กำลังกายเพื่อสุขภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการสร้าง สื่อการเรียนรู้โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างการเรียนรู้ได้ และกลุ่มตัวอย่าง โดย เลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนก เทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คนที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่ง ออกเป็น 4 ตอน โดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการสร้างสื่อการเรียน การสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.34$, S.D. = 0.752) แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.61$ S.D. = 0.553) รองลงมาด้าน การนำไปใช้งาน ($\bar{X}=4.79$, S.D. = 0.422) ด้านคุณค่าโดยสรุป($\bar{X}=4.67$, S.D. = 0.538) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}=4.71$, S.D. = 0.563)

ผลรวมความพึงพอใจ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม

ชื่อโครงการ	: การสร้างเกม The Hunter ด้วยโปรแกรม Construct 2
ผู้จัดทำ	: นายทวีทรัพย์ นาวิเศษ : นายยุทธศักดิ์ เจริญนาค
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ที่ปรึกษาโครงการ	: นายวรวิทย์ พุฒกลาง : นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว : นางสาวเบญจมาภรณ์ สุตมี
ปีการศึกษา	: 2566

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการการสร้างเกม The Hunter ด้วยโปรแกรม Construct 2 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการใช้โปรแกรม Construct 2 เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในระบบ
2. เพื่อศึกษาการออกแบบและสร้างเกม The Hunter ด้วยโปรแกรม Construct 2
3. เพื่อสร้างความเพลิดเพลินและน่าสนใจให้แก่ผู้ที่ชอบในการเล่นเกมส์
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการสร้างเกมส์โดยใช้โปรแกรม Construct 2

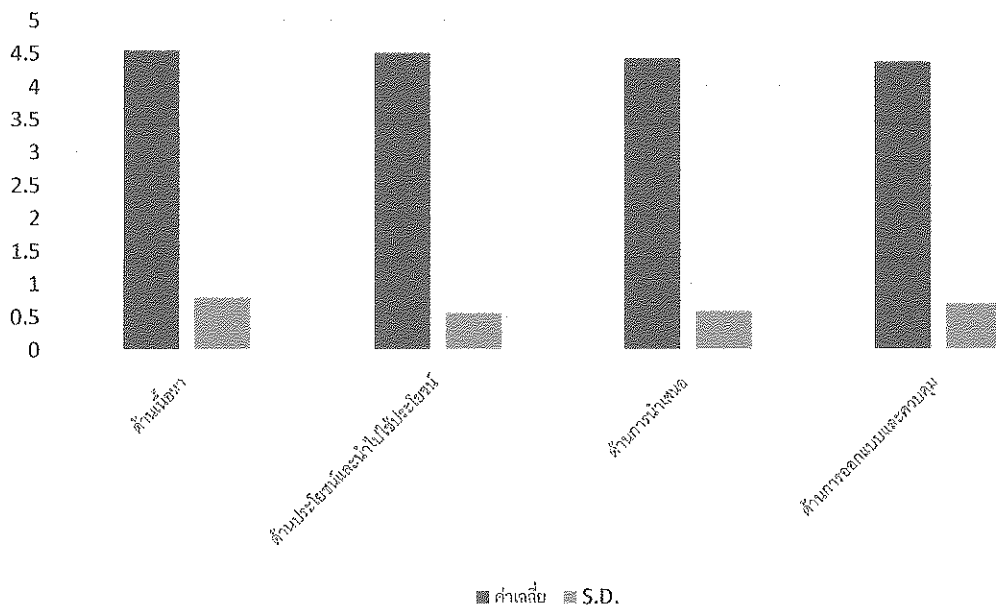
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาโปรแกรม Construct 2 เพื่อทำการสร้าง The Hunter แก่นักเรียนนักศึกษาที่มีความสนใจในด้านการเล่นเกมส์ เพื่อสร้างความสนุกและได้ศึกษาเกี่ยวกับเครื่องมือต่างๆ ในระบบ
2. สามารถเข้าถึงได้ง่ายโปรแกรม Construct 2 เป็นการสร้างเกมส์โดยจะต้องใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ในการใส่ตัวละคร โดยภาษาหลักๆ จะมีอยู่สองภาษาก็คือภาษา C# และ ภาษา Javascript

3. ได้รู้จักโปรแกรม Unity ที่ใช้ในการพัฒนาเกมส์ในครั้งนี้ และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมา ทดลองปฏิบัติจริงโดยให้ความสนใจการใช้งานโปรแกรมและเครื่องมือในระบบมากยิ่งขึ้น

ข

4. พบว่าการศึกษาความพึงพอใจต่อด้านการนำไปใช้ประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =18.62, S.D.= 5.02) โดยแบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ด้านการออกแบบ (\bar{X} = 4.62, S.D.=1.12) ด้านเนื้อหา (\bar{X} =4.64, S.D.= 1.17) ด้านการใช้งาน (\bar{X} = 4.64, S.D.=1.25) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (\bar{X} = 4.72, S.D.=1.48) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมทั้งหมด ที่มีต่อโครงการ การสร้างเกม

The Hunter ด้วยโปรแกรม Construct 2

หัวข้อโครงการ	: จำลองเมืองพินายด้วย Minecraft
ผู้จัดทำ	: 1. นายภูวดี นาแพง 2. นายสุรัตน์ชัย แคนพิมาย
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ประเภทวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรุฒิ พุดกลาง 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3. นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการจำลองเมืองพินายด้วย Minecraft ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการใช้งานของ Minecraft
2. เพื่อสร้างเมืองพินายในรูปแบบของ Sandbox
3. ศึกษาการทำงานของภาษา Java และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการสร้างเกมผ่าน Platform
4. เพื่อหาความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาและครูแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

จากผลการศึกษาสามารถ สรุปได้ว่า

1. ปัจจุบันในการเรียนการสอนของแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วยหลายวิชา แต่จะมีวิชาการสอนสร้างเกมและการทำงานของโปรแกรมต่างๆ เพื่อให้ได้นำไปใช้ในการศึกษาต่อและคณะผู้จัดทำได้คิดถึงเรื่องการสร้างเมืองจำลองภายในเกมเพื่อนำไปเผยแพร่ในรูปแบบของเกมที่ให้คนได้รู้จักเมืองพินายมากขึ้น
2. ผลที่ได้จากการสร้างเมืองพินายจำลองด้วย Minecraft คณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะศึกษาภาษา Java เพื่อให้จากตัวเกมเพื่อนักเรียน นักศึกษาได้มีการเรียนรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษา Java และ เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรม Minecraft เพื่อสร้างเมืองจำลองหรือสิ่งก่อสร้างต่างๆ
3. ผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการการจำลองเมืองพินายด้วย Minecraft เพื่อเผยแพร่เมืองพินายในรูปแบบของเกมและเพื่อความบันเทิงในการเที่ยวเมืองพินาย