

แบบสรุปหัวข้อรายวิชาโครงการ ปวช.๓ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	รายชื่อสมาชิก	ครูที่ปรึกษา
๑	สื่อการสอน วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Canva pro	๑. นายราชวัตร โจนพิมาย ๒. นายพรหมพิริยะ หาญพิมาย ๓. นายนนทกร ประสมสัตย์	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๒	สื่อการสอนแนะนำส่วนประกอบคอมพิวเตอร์	๑. นายศักดิ์ภัทร ภูริวรราชัย ๒. นายวัชรกร จิตคง ๓. นายอนุพัต จินดาศรี	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๓	เกมส์คำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Scratch	๑. นางสาวกัญญพัชร ศรีสวัสดิ์ ๒. นางสาวชาดารัตน์ เหลาดี ๓. นางสาววิชาดา แสงหาญ	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๔	วิดีโอแนะนำแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจโดยใช้โปรแกรม Inshot	๑. นางสาวกชกร ประจิต ๒. นางสาวชนนิกานต์ นามล้ำ ๓. นางสาวอภัสรา เสรัมย์	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๕	สื่อการเรียนการสอน วิชาระบบปฏิบัติการและโปรแกรมอรรถประโยชน์ ด้วยโปรแกรม Zoho show	๑. นางสาวกันธิตา ขวัญมา ๒. นางสาวณริษา กลิ่นจันทร์ ๓. นางสาวธนาพร นาอ้อม	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๖	สื่อการเรียนการสอน วิชาพื้นฐานการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัล ด้วยโปรแกรม Canva	๑. นางสาวจุฑามาศ พลโยธา ๒. นางสาวชมพูนุท เสริมนอก ๓. นางสาวชลลดา หมอทอง	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๗	วิดีโอสอนทำถังขยะใส่ขวดพลาสติกด้วยโปรแกรม Cap Cut	๑. นางสาววัชรภรณ์ วริสา ๒. นางสาวกุลธิดา สนาม ๓. นางสาวพลอยรดา จินนอก	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๘	สื่อการเรียนการสอน วิธีการตัดต่อโดยใช้โปรแกรม Cap Cut ในช่อง Tik Tok	๑. นางสาวกัญญาณัฐ ร่องเมือง ๒. นางสาวสุชาวดี ดีชุ่ม ๓. นายนพดล นอรพัต	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๙	ประดิษฐ์เก้าอี้เอนกประสงค์	๑. นางสาวจิราภา แก้วพิมาย ๒. นางสาวณัฐริกา โมเม ๓. นางสาวภัทรวดี พิทักษ์นอก	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๑๐	ประดิษฐ์ตุ๊กตปากกา	๑. นางสาววรัญชิตา สุวรรณโคตร ๒. นางสาวณัฐธิดา บริสุทธิ์ ๓. นางสาวศศิธร อาจหาญ	๑. นายวิษณุ ชำนิจ
๑๑	เครื่องกำเนิดไฟฟ้า	๑. นางสาวจิราภา จำพิมาย ๒. นางสาววรจิรา เนื่อนา ๓. นางสาวรัชนิกร พลดี	๑. นายวิษณุ ชำนิจ

๑๒	สื่อการสอนแนะนำชิ้นส่วนภายใน เครื่องคอมพิวเตอร์	๑. นางสาวศิริพร แก้วแหวน ๒. นายปรมัตต์ สกลวิเศษ ๓. นางสาวจิรัชญา ท่อไธสง	๑. นายวิชณุ ชำนิจ
๑๓	ระบบนับจำนวนคนเข้าใช้บริการ	๑. นางสาวนารีรัตน์ หมดแมน ๒. นางสาวศิริกาญจน์ ทองถนอม ๓. นางสาวปนัดดา คุนออก	๑. นายวิชณุ ชำนิจ
๑๔	เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ	๑. นางสาวอภิษฎา หมดแมน ๒. นางสาววิภา พิมพ์กาล ๓. นางสาวปนัดดา กำมะเรียง	๑. นายวิชณุ ชำนิจ

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรม
Canva

ผู้จัดทำ : 1. นายราชวัตร โคนพิมาย
2. นายพรหมพิริยะ หาญพิมาย
3. นายนนทกร ประสมสัตย์

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายกฤษณะ ราชนิล
2. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงงาน เรื่องสื่อการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรม Canva ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจทางด้านกฎหมาย
2. เพื่อลดปัญหาทางจริยธรรม

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรม Canva มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อการเรียนการสอน ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนและไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรม Canva
2. จากการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรม Canva ในการออกแบบ ในครั้งนี้โดยมีการออกแบบรูปแบบของสื่อการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรม Canva ให้มีความสวยงามและน่าสนใจยิ่งขึ้น

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอน แนะนำส่วนประกอบคอมพิวเตอร์

ผู้จัดทำ : 1. นายวัชรกร จิตคง
: 2. นายศกตภัทร ภูริวรราชัย
: 3. นายอนุพัต จินดาศรี

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

: 1. นายกฤษณะ ราชนิล
: 2. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการ เรื่องสื่อการสอน แนะนำส่วนประกอบคอมพิวเตอร์

1. เพื่อศึกษาหน้าที่ชิ้นส่วนของคอมพิวเตอร์ในแต่ละชิ้น
2. เพื่อออกแบบและจัดทำสื่อการสอนส่วนประกอบคอมพิวเตอร์
3. เพื่อทดสอบหาหน้าที่การทำงานของชิ้นส่วนแต่ละชิ้นของคอมพิวเตอร์
4. เพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของ ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ เริ่มต้นจากการคิดค้นของบุคคลทั่วไปเป็นเวลานานก่อนที่จะมีการสร้างคอมพิวเตอร์แบบอิเล็กทรอนิกส์ ตั้งแต่เครื่องคำนวณอัตโนมัติที่แรกและคอมพิวเตอร์แบบดิจิทัลที่แรกที่มีการใช้ระบบเลขฐานสอง คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เราใช้ในชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียนรู้ การสื่อสาร หรือการใช้งานในการเล่นเกมน ด้วยความสามารถในการประมวลผลข้อมูลอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ โครงการนี้จัดทำเพื่อให้นักศึกษาได้รู้จักเกี่ยวกับชิ้นส่วนคอมพิวเตอร์ว่าในแต่ละชิ้นส่วนมีหน้าที่ทำงานอย่างไรในแต่ละชิ้นส่วนจาก ความสำคัญข้างต้นคณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะจัดทำ สื่อการสอน

หัวข้อโครงการ	: เกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Scratch
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวกัญญพัชร ศรีสวัสดิ์ : 2. นางสาวชาดารัตน์ เหลาดี : 3. นางสาววิชาดา แสงหาญ
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: พาณิชยกรรม
สาขาวิชา	: คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขางาน	: คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางธัญดา ศรีเพชร : 2. นายวิชญ์ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Scratch ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อให้ความรู้แก่ นักเรียน นักศึกษา
2. เพื่อศึกษาโครงการเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Scratch
3. เพื่อออกแบบโครงการเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Scratch
4. เพื่อหาความพึงพอใจของโครงการเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Scratch
5. เพื่อสร้างพฤติกรรมในการทำงานร่วมกันและความรับผิดชอบในการทำงานเป็นกระบวนการ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการสร้างเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Scratch ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาในเรื่อง การเปิดใช้งานโปรแกรม Scratch ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ความรู้เบื้องต้นการใช้งานโปรแกรม Scratch ประโยชน์ของโปรแกรม Scratch ได้นำความรู้จากการศึกษาหลักการดังกล่าวมาดำเนินการสร้างเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Scratch
2. จากการออกแบบเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Scratch คณะผู้จัดทำออกแบบและดำเนินการสร้างเสียง สร้างตัวอักษร และสามารถ นำไฟล์ออกมาใช้งานได้มีประสิทธิภาพ

หัวข้อโครงการ : วิดีโอแนะนำแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้โปรแกรม Inshot

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวกชกร ประจิต

2. นางสาวชนิกานต์ นามล้ำ

3. นางสาวอภัสรา เสริมย์

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

: นางสาวสุทธิดา อาจสุวรรณ

: นายวิษณุ ชำนิง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง วิดีโอแนะนำแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้โปรแกรม Inshot ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสื่อนำเสนอในวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจโดยใช้โปรแกรม Inshot
2. เพื่อออกแบบและจัดทำสื่อนำเสนอแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้โปรแกรม Inshot
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในการใช้สื่อนำเสนอแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจโดยใช้โปรแกรม Inshot

จากการดำเนินงานสามารถสรุปได้ว่า

วิดีโอเป็นการแนะนำแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้โปรแกรม Inshot นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรการเรียนการสอน ความสำคัญของสาขาวิชา โอกาสทางอาชีพ และกิจกรรมที่น่าสนใจของแผนกผ่านการตัดต่อด้วยโปรแกรม InShot ซึ่งช่วยให้เนื้อหามีความกระชับ น่าสนใจ และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิดีโอถูกออกแบบให้มีองค์ประกอบที่ดึงดูดสายตา เช่น การใช้กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย เพื่อสร้างความเข้าใจและความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม โดยเน้นความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลของแผนก เพื่อช่วยให้ผู้ที่สนใจสามารถตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจได้ง่ายขึ้น

หัวข้อโครงการ : สื่อนำเสนอวิชาการระบบปฏิบัติการและโปรแกรมมอรรถประโยชน์ด้วยโปรแกรม Zoho show

ผู้จัดทำโดย : 1. นางสาวกันธิชา ขวัญมา
2. นางสาวณริชา กลิ่นจันทร์
3. นางสาวธนาพร นาอ้อม

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

: นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องสื่อนำเสนอวิชาการระบบปฏิบัติการโปรแกรมมอรรถประโยชน์ด้วยโปรแกรม Zoho Show ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำสื่อนำเสนอ ด้วยโปรแกรม Zoho Show
2. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Zoho Show
3. เพื่อออกแบบและสร้างสื่อนำเสนองาน ด้วยโปรแกรม Zoho Show
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์

จากการดำเนินงานสามารถสรุปได้ว่า

การนำเสนอระบบปฏิบัติการโปรแกรมมอรรถประโยชน์ (Utility Software) ด้วยโปรแกรม Zoho Show มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของโปรแกรมมอรรถประโยชน์ในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรมมอรรถประโยชน์เหล่านี้ช่วยให้ผู้ใช้สามารถจัดการและบำรุงรักษาระบบปฏิบัติการได้ง่ายขึ้น การเลือกใช้ Zoho Show ในการนำเสนอเนื้อหาเพราะเป็นเครื่องมือออนไลน์ที่ใช้งานสะดวกและสามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในรูปแบบสไลด์ที่เข้าใจง่าย สรุปเนื้อหาเกี่ยวกับประเภทของโปรแกรมมอรรถประโยชน์ต่างๆ เช่น โปรแกรมจัดการไฟล์ โปรแกรมรักษาความปลอดภัย โปรแกรมตรวจสอบและซ่อมแซมระบบ การใช้งานและข้อดีของการเลือกใช้ Zoho Show ในการนำเสนอ ทำให้การเรียนรู้เกี่ยวกับโปรแกรมมอรรถประโยชน์และการใช้เครื่องมือนี้เป็นเรื่องที่น่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัลโดยใช้โปรแกรม Canva

ผู้จัดทำ : นางสาวจุฑามาศ พลโยธา
: นางสาวชลลดา หมอทอง
: นางสาวชมพูนุท เสริมนอก

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นางธัญดา ศรีเพชร

2. นายวิชณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัลโดยใช้โปรแกรม Canva ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัล
2. เพื่อให้มีทักษะในการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัล
3. เพื่อให้เข้าใจพื้นฐานการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัล
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ศึกษาในสถานศึกษา

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อการเรียนการสอน ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนและไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรม Canva

2. จากการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาพื้นฐานการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัลโดยใช้โปรแกรม Canva ในการออกแบบ ในครั้งนี้โดยมีการออกแบบรูปแบบของสื่อการเรียนการสอน วิชาพื้นฐานการตัดต่อภาพวิดีโอดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva ให้มีความสวยงามและน่าสนใจยิ่งขึ้น

ชื่อโครงการ	: วิดีโอสอนทำถังขยะใส่ขวดพลาสติกด้วยโปรแกรม Cap Cut
ผู้จัดทำ	: นางสาวกุลธิดา สนาม : นางสาวพลอยรดา จินนอก : นางสาววัชรภรณ์ วริสาร
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชา	: พาณิชยกรรม
แผนกวิชา	: คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	1. นางธัญดา ศรีเพชร 2. นายวิษณุ ชำนิง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่อง วิดีโอสอนทำถังขยะใส่ขวดพลาสติกด้วยโปรแกรม Cap Cut ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการทำถังขยะใส่ขวดพลาสติก
2. เพื่อจัดทำวิดีโอสอนทำถังขยะใส่ขวดพลาสติกด้วยโปรแกรม Cap Cut
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพจากการทำวิดีโอสอนทำถังขยะใส่ขวดพลาสติกด้วยโปรแกรม Cap Cut

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาหลักการทำงาน และศึกษาชิ้นส่วนของถังขยะจากขวดพลาสติกทำให้คณะผู้จัดทำเข้าใจหลักการทำงานของโปรแกรม Cap Cut อีกทั้งยังมีความรู้เกี่ยวกับชิ้นส่วนของถังขยะทำให้คณะผู้จัดทำสามารถสร้างถังขยะและจัดทำวิดีโอให้เหมาะสมกับการใช้งานและประโยชน์ที่จะได้รับมากที่สุด

จากการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมวิดีโอการทำถังขยะใส่ขวดพลาสติก สรุปได้ว่า นักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ รวมจำนวน 100 คน

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนวิธีการตัดต่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรม CapCut Pro ลงในช่อง TikTok

ผู้จัดทำ : นางสาวกัญญาณัฐ รongเมือง
: นางสาวสุชาวดี คีชุม
: นายนพดล นอรพัค

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายกฤษณะ ราชนิล
2. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนวิธีการตัดต่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรม CapCut Pro ลงในช่อง TikTok

ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการตัดต่อภาพวิดีโอ
2. เพื่อให้มีทักษะในการตัดต่อภาพวิดีโอ
3. เพื่อให้เข้าใจพื้นฐานการตัดต่อภาพวิดีโอ
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ศึกษาในสถานศึกษา

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. ศึกษาค้นคว้าหลักการสร้าง สื่อการเรียนการสอนวิธีการตัดต่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรม CapCut Pro ลงในช่อง TikTok ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนและไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรม CapCut Pro

2. การออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนวิธีการตัดต่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรม CapCut Pro ลงในช่อง TikTok การออกแบบของสื่อการเรียนการสอนวิธีการตัดต่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรม CapCut Pro ลงในช่อง TikTok ให้มีความสวยงามและน่าสนใจยิ่งขึ้น

หัวข้อโครงการ : แก้อ้อเนกประสงค์

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวจิราภา แก้วพิมาย
2. นางสาวณัฐริกา โมเม
3. นางสาวภัทรวดี พิทักษ์นอก

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง แก้อ้อเนกประสงค์ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
2. เพื่อเพิ่มความสะดวกในการใช้งานในชีวิตประจำวัน
3. แก้อ้อที่พบเป็นบ้านใดมีโครงสร้างที่แข็งแรงมั่นคง เมื่อใช้งานในตำแหน่งบันไดไม่ลื่นไถล

โคลงเคลงเมื่อยืนอยู่ข้างบน

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาการทำแก้อ้อเนกประสงค์ นักศึกษาได้ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแก้อ้อเนกประสงค์นักเรียน นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.60$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ความง่ายและความสะดวกและง่ายต่อการใช้ ($\bar{X} = 4.70, S.D. = 0.54$) อยู่ในระดับมากที่สุด ความสวยงามของแก้อ้อ ($\bar{X} = 4.66, S.D. = 0.51$) อยู่ในระดับมากที่สุด , ขนาดของแก้อ้อใช้งานได้ง่าย ($\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.64$) อยู่ในระดับมากที่สุด , ความน่าสนใจของแก้อ้อ ($\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.61$) อยู่ในระดับมากที่สุด , ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.52, S.D. = 0.67$) อยู่ในระดับมากที่สุด , การเลือกใช้โปรแกรมในการจัดทำ ($\bar{X} = 4.46, S.D. = 0.64$) อยู่ในระดับมาก , แก้อ้อมีความสะดวกในการใช้งาน ($\bar{X} = 4.46, S.D. = 0.64$) อยู่ในระดับมาก , การออกแบบแก้อ้อ ($\bar{X} = 4.44, S.D. = 0.54$) อยู่ในระดับมาก , แก้อ้อมีความเหมาะสมกับการใช้งาน ($\bar{X} = 4.44, S.D. = 0.54$) อยู่ในระดับมาก , และสีของแก้อ้อมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.30, S.D. = 0.67$) อยู่ในระดับมาก

หัวข้อโครงการ : ประดิษฐ์ตุ๊กตปากกาแบบหยอดเหรียญ

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวรัชชิตา สุวรรณโคตร
2. นางสาวณัฐธิดา บริสุทธิ์
3. นางสาวศศิธร อาจหาญ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวิชณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง ประดิษฐ์ตุ๊กตปากกาแบบหยอดเหรียญ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างกลไกกลเชิงกลและมอเตอร์
2. เพื่อเรียนรู้การใช้กลไกกลเชิงกลและมอเตอร์
3. ทดสอบด้วยเหรียญ ที่ไม่ตรงตามที่กำหนด
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่ม นักเรียน นักศึกษา

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการศึกษาหลักการทำงานของสื่อการสอนไมโครโฟน ไดอะแฟรม เป็นส่วนแรกที่ได้รับเสียงจากสภาพแวดล้อมเสียงจะทำให้ไดอะแฟรมสั่นสะเทือนตามความถี่ของเสียงที่ได้รับคอยล์เสียงไดอะแฟรมที่สั่นสะเทือนจะส่งแรงให้กับคอยล์เสียงที่อยู่ในสนามแม่เหล็ก แม่เหล็กสร้างสนามแม่เหล็กคงที่ซึ่งเมื่อคอยล์เสียงเคลื่อนที่ในสนามแม่เหล็กจะทำให้เกิดแรงดันไฟฟ้าตามหลักการของการเหนี่ยวนำแม่เหล็กไฟฟ้า ขั้วต่อส่งสัญญาณไฟฟ้าที่เกิดขึ้นจากการสั่นสะเทือนของคอยล์เสียงและแม่เหล็กไปยังตัวประมวลผลหรืออุปกรณ์ปลายทาง ตัวแปลงสัญญาณแปลงสัญญาณไฟฟ้าที่ได้เหมาะสมสำหรับการส่งต่อหรือการใช้งาน

จากการออกแบบและประกอบสื่อการสอนไมโครโฟนสามารถสรุปได้ว่าการออกแบบและประกอบสื่อการสอนไมโครโฟน ประกอบด้วยการวัดขนาดเพื่อสร้างชิ้นงาน กำหนดระยะการวางชิ้นส่วนไมโครโฟนบนกระดานสื่อการสอน ออกแบบข้อความอธิบายชิ้นส่วนสื่อการสอนไมโครโฟน ขนาดสื่อการสอนไมโครโฟน กว้าง 54 เซนติเมตร ยาว 59 เซนติเมตร

หัวข้อโครงการ : ป้ายแนะนำแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวรัชนิกร พลดี
2. นางสาวจิราภา จำพิมาย
3. นางสาวรุจิรา เนื่อนา

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายกฤษณะ ราชนิล
2. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงงาน เรื่องป้ายแนะนำแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. ที่ชัดเจนและกระชับเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในบริเวณที่มีผู้คนสัญจรไปมา

2. เพื่อวางเนื้อหาให้เรียบง่ายและระเบียบ โดยส่วนที่สำคัญควรอยู่ในระดับสายตาและจัดอ่านให้ง่าย

3. เพื่อข้อความที่กระชับ ชัดเจน และง่ายต่อการอ่านเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าใจข้อมูลได้จากผลการศึกษสามารถสรุปได้ว่า

1. โครงการป้ายแนะนำแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีวัตถุประสงค์จัดทำขึ้นเพื่อช่วยให้นักเรียน นักศึกษา ผู้ปกครอง และบุคคลทั่วไปเข้าใจถึงเนื้อหาและสามารถพัฒนาโอกาสในอาชีพมากขึ้น โดยเป็นสื่อนำเสนอข้อมูลสำคัญ เช่น รายละเอียดหลักสูตร จุดเด่นแผนก และโอกาสการทำงานในอนาคต

2. โครงการป้ายแนะนำแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จะสำเร็จได้ต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่ร่วมมือร่วมใจกัน ทำให้ผ่านไปได้ด้วยดีตามที่กำหนดไว้ ซึ่งเกิดประโยชน์แก่วิทยาลัยเทคนิคพิมายและผู้เกี่ยวข้องต่อไป

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนแนะนำชิ้นส่วนภายในอุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวศิริพร แก้วแหวน
2. นายปรมัตต์ สุกุลวิเศษ
3. นางสาวจิรัชญา ท่อไธสง

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายกฤษณะ ราชนิล
2. นายวิชญ์ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงงาน เรื่องสื่อการสอน แนะนำชิ้นส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหน้าชิ้นส่วนของคอมพิวเตอร์ในแต่ละชิ้น
2. เพื่อออกแบบและจัดทำสื่อการสอนส่วนประกอบคอมพิวเตอร์
3. เพื่อทดสอบหาหน้าที่การทำงานของชิ้นส่วนแต่ละชิ้นของคอมพิวเตอร์
4. เพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม

จากการศึกษาเรื่อง แนะนำชิ้นส่วนอุปกรณ์ภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

จากการศึกษาเรื่อง "แนะนำชิ้นส่วนอุปกรณ์ภายในเครื่องคอมพิวเตอร์" พบว่าอุปกรณ์หลักที่สำคัญภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย ซีพียู, เมนบอร์ด, แรม, การ์ดจอ, ฮาร์ดดิสก์/SSD, พาวเวอร์ซัพพลาย และเคสคอมพิวเตอร์ ซึ่งแต่ละชิ้นส่วนมีหน้าที่แตกต่างกันแต่ทำงานร่วมกันเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติและหลักการ

หัวข้อโครงการ : การตกแต่งห้องสมุดให้น่าอยู่ นำเสนอโดย โปรแกรม Canva

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวนารัตน์ หมัดแม่น
: 2. นางสาวศิริกาญจน์ ทองถนอม
: 3. นางสาวปนัดดา กุนอก

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

: 1. นายกฤษณะ ราชนิล

: 2. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการตกแต่งห้องสมุดให้น่าอยู่ นำเสนอโดย โปรแกรม Canva ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการตกแต่งห้องสมุดให้น่าอยู่
2. เพื่อศึกษาการตกแต่งห้องสมุดให้น่าอยู่ นำเสนอโดย โปรแกรม Canva
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพจากการตกแต่งห้องสมุดให้น่าอยู่ นำเสนอโดย โปรแกรม Canva
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจจากการรับชมการนำเสนอโดยวัดผลจาก Goog Form

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากผลการศึกษาการทำงาน และศึกษาชิ้นส่วนของตกแต่งห้องสมุดทำให้คณะผู้จัดทำเข้าใจหลักการทำงานของโปรแกรม Canva อีกทั้งยังมีความรู้เกี่ยวกับชิ้นส่วนของตกแต่งห้องสมุดทำให้คณะผู้จัดทำสามารถตกแต่งห้องสมุดและจัดทำเสนอโดยโปรแกรม Canva ให้เหมาะสมกับการใช้งานและประโยชน์ที่จะได้รับมากที่สุด

2. จากการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมการตกแต่งห้องสมุดให้น่าอยู่ นำเสนอโดย โปรแกรม Canva สรุปได้ว่านักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ รวมจำนวน 100 คน ชาย 17 หญิง 83 คน โดยเป็นนักศึกษาระดับชั้น ปวช. ทั้งหมดมีความพึงพอใจในการใช้งานอยู่ในระดับมาก

3. จากการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ การตกแต่งห้องสมุดให้น่าอยู่ นำเสนอโดย โปรแกรม Canva พบว่านักเรียนนักศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.68$, S.D.=0.92) เมื่อพิจารณาเป็นรายระเอียดพบว่า นักเรียนนักศึกษาความพึงพอใจต่อ ตรงกับวัตถุประสงค์อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.53$, S.D.= 0.95) มีความเหมาะสมในรูปแบบการนำเสนออยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.83$, S.D.= 0.95) มีความสมบูรณ์ของเนื้อหาอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.89$, S.D.= 0.99) ถูกต้องตามหลักการใช้งานอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.80$, S.D.= 0.92) ชัดเจนเข้าใจง่ายอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.67$, S.D.= 0.90) เวลา

หัวข้อโครงการ : เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวอภิญา หมดแมน
: 2. นางสาวปนัดดา กำมะเรียง
: 3. นางสาววิภา พิมพ์กาล

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขางาน : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายกฤษณะ ราชนิล
2. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการ เรื่องเครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและดำเนินการประดิษฐ์ เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ
2. เพื่อช่วยในการเก็บเงินตามการใช้งานจริง ลดการทุจริตในการจ่ายเงิน
3. เพื่อลดการใช้บุคลากรในการควบคุมเครื่องพิมพ์

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการและวิธีการเพื่อศึกษาและดำเนินการประดิษฐ์โครงการเครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ เพื่อช่วยในการเก็บเงินตามการใช้งานจริง ลดการทุจริตในการจ่ายเงิน เพื่อลดการใช้บุคลากรในการควบคุมเครื่องพิมพ์

2. จากการออกแบบและสร้างเครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ ในการออกแบบในครั้งนี้ได้มีการออกแบบรูปแบบของเครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ ให้มีความน่าสนใจและสะดวกต่อการใช้งานยิ่งขึ้น