

ตารางสรุปหัวข้อโครงการงาน
นักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย

กลุ่มที่	ชื่อโครงการงาน	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการงาน
1	การจำลองอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วย Roblox studio	1.นายวัชรินทร์ พงศ์อุดม 2.นายวีรภัทร สุขสบาย 3.นายชนะชัย ศรีมะเร็ง	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
2	หุ่นยนต์หลบสิ่งกีดขวางด้วยโปรแกรม Arduino IDE	1.นายคฑาวุฒิ กิ่งพิกุล 2.นายภาคภูมิ ดวงธนู 3.นายมาวินทร์ กลับลกลาง	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
3	Light Switch Control By Arduino	1.นางสาวสิริวรรณ ศรีทอง 2.นางสาวณิคมล บัญคำ 3.นายณภัสกร บัวเกตุ	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
4	ระบบเปิด - ปิด ประตูอัตโนมัติด้วย อุปกรณ์ Microbit	1.นางสาวอนพัทธ์ มากดี 2.นางสาวภาวิณี สุโสภา 3.นายวิรัช ปานเขียว	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
5	Horror Short Film By Adobe Premiere Pro	1.นางสาวธนภรณ์ ภูคำ 2.นางสาวอณิษฐา หินขาว 3.นายจิตริน สานโคกสูง	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
6	ปริศนาเลขฐาน RPG Maker	1.นายพัฒนระพงศ์ ราวพิมาย 2.นายวัชรปกรณ์ เพ็ญกรานต์ 3.นายอพิพัทธ์ หะริตา	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
7	การผลิตสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up	1.นางสาวภัทรวดี จันทร์เจริญ 2.เอวิตรา นากระโทก 3.นางสาวฐิติมาพร โอนสันเทียะ	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
8	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Flowchart ด้วย Canva Pro	1.นางสาวญานิสรา จันลา 2.นางสาวพัชรภา เลี้ยงกระบือ 3.นางสาวสมฤดี สมทางดี	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
9	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press 5 in 1	1.นางสาวพิชชาพร จุงกลาง 2.นายนาวัน นาคี 3.นายยศพัทธ์ นาคี	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง

ตารางสรุปหัวข้อโครงการ
นักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ
10	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press 5 in 1 ด้วย canva pro	1.นางสาวเกศสุดา มุลพิมาย 2.นางสาวชนิภา ขว้นหมั่น 3.นายศุภชัย สุริรัมย์	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง
11	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker ด้วย Canva Pro	1.นางสาวปิยฉัตร เทพนอก 1.นายธนชัย ใจกล้า 2.นางสาวพิชา สีดาหาญ	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวุฒิ พุฒกลาง

หัวข้อโครงการ : การจำลองอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดย Roblox Studio

ผู้จัดทำ : 1.นายวัชรินทร์ พงศ์อุดม

2.นายชนะชัย ศรีมะเรียง

3.นายธีรภัทร สุขสบาย

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

2. นายวรวุฒิ พุฒกลาง

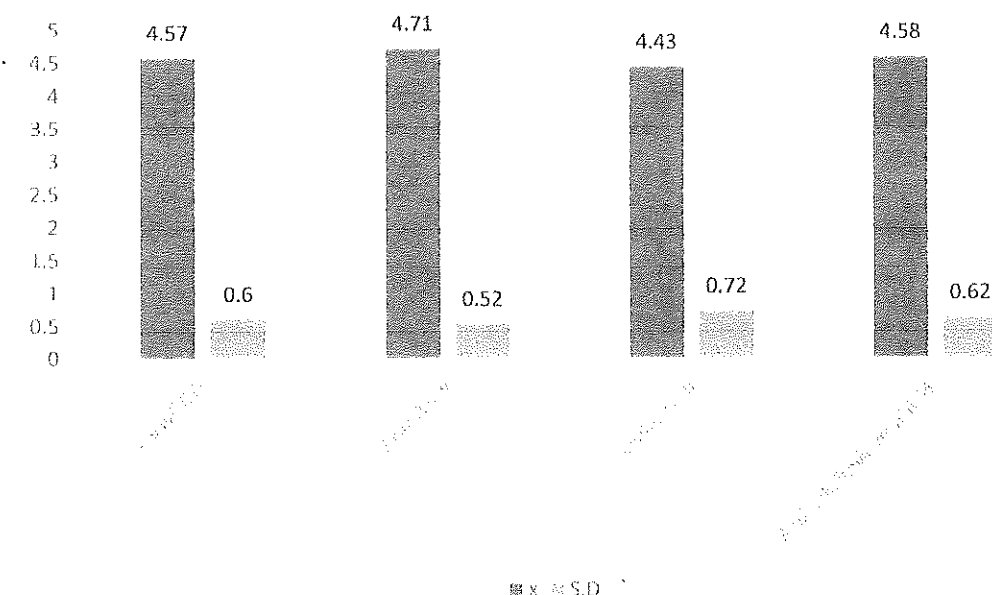
บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการจำลองอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดย Roblox Studio ได้กำหนดวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการทำงานของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
2. เพื่อออกแบบอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วย Roblox Studio
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของ Roblox Studio
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ Roblox Studio

ปวช. จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.7 รองลงมาเป็น ปวส. จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 ได้มาโดยการสุ่มเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อ การจำลองอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดย Roblox Studio มีทั้งหมด 4 ด้านได้แก่ ด้านเทคโนโลยี ด้านการใช้งาน ด้านการออกแบบ ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ พบว่า การศึกษาความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.40$, S.D.= 0.01) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{x}=4.57$, S.D.= 0.60) ด้านการใช้งาน ($\bar{x}=4.71$, S.D.= 0.52) ด้านความปลอดภัย ($\bar{x}=4.43$, S.D.= 0.72) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{x}=4.58$, S.D.= 0.62) ตามลำดับ

พบว่า พบว่า การศึกษาความพึงพอใจภาพรวมในแต่ละด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.40$, S.D.= 0.01) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี ($\bar{x}=4.57$, S.D.= 0.60) ด้านการใช้งาน ($\bar{x}=4.71$, S.D.= 0.52) ด้านการออกแบบ ($\bar{x}=4.43$, S.D.= 0.72) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{x}=4.58$, S.D.= 0.62) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมของการจำลองอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดย Roblox Studio

หัวข้อโครงการ : หุ่นยนต์หลบสิ่งกีดขวางด้วยโปรแกรม Arduino IDE

ผู้จัดทำ : 1. นายคชาวุฒิ กิ่งพิกุล
: 2. นายภาคภูมิ ดวงธนู
: 3. นายมาวินทร์ กลับกลาง

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ	พุดกลาง
2. นางสาวชัญญุทัย	ยิ่งแก้ว
3. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์	สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องหุ่นยนต์หลบสิ่งกีดขวางด้วยโปรแกรม Arduino IDE ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

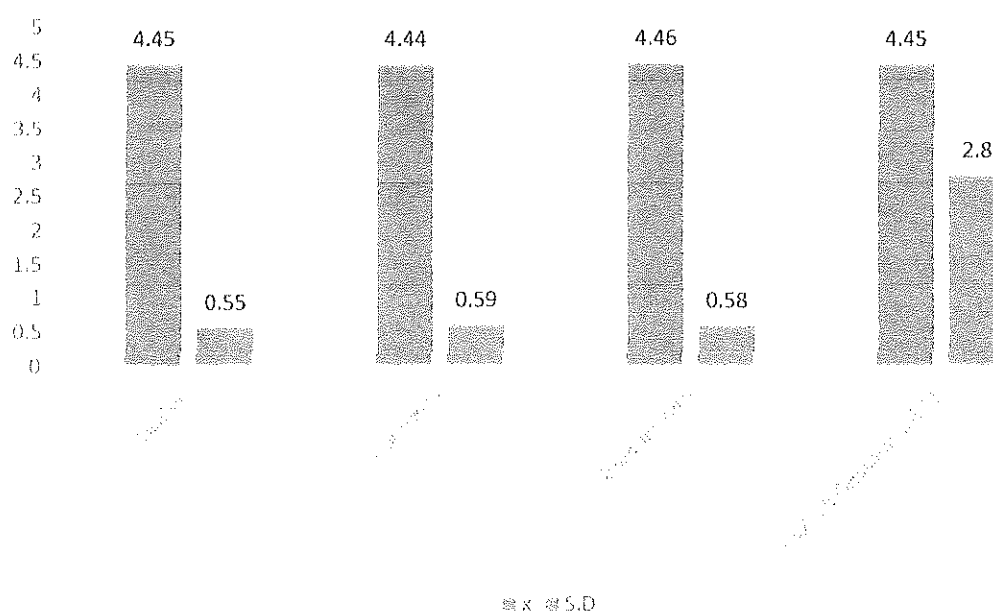
1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับหุ่นยนต์หลบสิ่งกีดขวางด้วยโปรแกรม Arduino IDE
2. เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Arduino IDE
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้หุ่นยนต์หลบสิ่งกีดขวางด้วยโปรแกรม Arduino IDE

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. การใช้เซนเซอร์ – หุ่นยนต์มักใช้เซนเซอร์ประเภทต่าง ๆ เช่น อัลตราโซนิก อินฟราเรด LIDAR หรือกล้อง เพื่อตรวจจับสิ่งกีดขวาง
2. อัลกอริทึมควบคุม – ระบบประมวลผลจะใช้ AI หรืออัลกอริทึม เช่น A* Algorithm หรือ Neural Network ในการวิเคราะห์เส้นทางที่ปลอดภัย
3. การปรับใช้ในสถานการณ์จริง – สามารถใช้ได้กับหุ่นยนต์ในโรงงาน ยานพาหนะอัตโนมัติ และหุ่นยนต์กู้ภัย
4. ข้อจำกัดและความท้าทาย – ความแม่นยำของเซนเซอร์ อัตราการตอบสนอง และการทำงานในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนยังเป็นประเด็นที่ต้องพัฒนา
5. จากการประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้ หุ่นยนต์หลบสิ่งกีดขวางด้วยโปรแกรม Arduino IDE กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือนักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ปวช. จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.7 รองลงมาเป็น ปวส. จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 ได้มาโดย การสุ่มเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อ หุ่นยนต์หลบสิ่งกีดขวางด้วยโปรแกรม Arduino IDE มีทั้งหมด 4 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการใช้งาน ด้านการพบว่า การศึกษาความพึงพอใจ ด้านคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.44$, S.D.= 0.59) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อย่อย ได้แก่ มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ($\bar{X}=4.46$, S.D.= 0.57) ปริมาณเนื้อหาที่มีความเพียงพอต่อความต้องการ ($\bar{X}=4.60$, S.D.= 0.61) เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกัน ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.62) ตามลำดับ

พบว่า การศึกษาความพึงพอใจภาพรวมในแต่ละด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$, S.D.= 0.01) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.45$, S.D.= 0.55) ด้านการใช้งาน ($\bar{X}=4.44$, S.D.= 0.59) ด้านความปลอดภัย ($\bar{X}=4.46$, S.D.= 0.58) ด้านด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X}=4.45$, S.D.= 0.55) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อหุ่นยนต์หลบสิ่งกีดขวางด้วยโปรแกรม Arduino IDE

หัวข้อโครงการ : Light Switch Control By Arduino

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวสิริวรรณ ศรีทอง
2. นางสาวณิชากร บัญคำ
3. นายณภัสกร บัวเกตุ

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. ว่าที่ รต.วัชรินทร์ สิริจันทร์
2. นายวรุดิ พุฒกลาง
3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง Light Switch Control By Arduino ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ Arduino
2. เพื่อพัฒนาแบบจำลองการเปิดปิดไฟ
3. เพื่อให้ผู้ศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้การเปิดปิดไฟผ่านมือถือ
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งาน

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

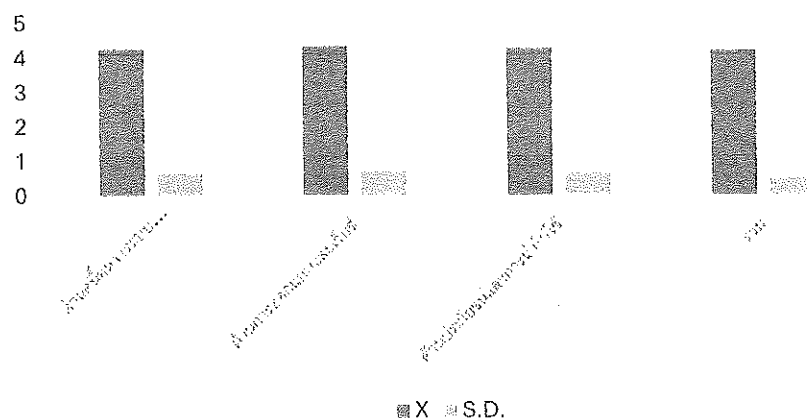
1. การศึกษา Light Switch Control By Arduino การศึกษาครั้งนี้ได้นำความรู้ที่เรียนมา ประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริงโดยนำความรู้จากการเรียน ศึกษาเกี่ยวกับ Arduino ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับการเขียนโค้ด การเปิดปิดไฟ Light Switch Control By Arduino ได้ประโยชน์ใน ด้านการความรู้และการใช้งาน ของ นักศึกษาทุกระดับชั้นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการศึกษาวิธีการเปิดปิดไฟผ่านมือถือ ได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่อง Light Switch Control By Arduino คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำขึ้นงานขึ้น โดย Arduino มาเพื่อพัฒนาและให้นักศึกษา ที่มีความสนใจเรียนรู้ได้อย่างเต็มรูปแบบและได้ต่อยอดต่อไป

3. จากการใช้สื่อนำเสนอผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษา Light Switch Control By Arduino สามารถสรุปว่าในการจัดทำขึ้นงาน โครงการเรื่อง Light Switch Control By Arduino ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจใน Arduino และสามารถนำไปศึกษาได้ด้วยตนเอง

4. การศึกษาการทำงานของโปรแกรมอื่นๆ ด้วย Arduino เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการเขียนโค้ดด้วยการต่อบล็อกและภาษา

5. ศึกษาความพึงพอใจของประชากรที่ได้ดู Light Switch Control By Arduino ที่เหมาะสำหรับการพัฒนาและต่อยอดของนักศึกษาที่สนใจ โดยการศึกษาครั้งนี้ให้ผู้จัดทำสามารถพัฒนาแบบจำลองการเปิดปิดไฟผ่านมือถือ Light Switch Control By Arduino คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวม สามารถสรุปได้ว่าประชากรมีความคิดเห็นต่อการสร้าง Light Switch Control By Arduino แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านรวมอยู่ในระดับมาก ($X=4.27$, $S.D.= 0.65$) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อย่อย คือ ด้านเนื้อหา (ระบบ System) ($X = 4.27$, $S.D.= 0.65$) ด้านการออกแบบและควบคุม ($X=4.33$, $S.D.= 0.71$) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($X = 4.27$, $S.D.= 0.65$) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวม Light Switch Control By Arduino

หัวข้อโครงการ	: ระบบเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติด้วยอุปกรณ์ Micro bit
ผู้จัดทำ	: 1. นายวีระภาพ ปานเขียว : 2. นางสาวอนพัทธ์ มากดี : 3. นางสาวภาวิณี สุโหวา
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิริจันทร์ : 2. นายวรวุฒิ พุฒกลาง : 3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษา ระบบเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติด้วยอุปกรณ์ Micro bit ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

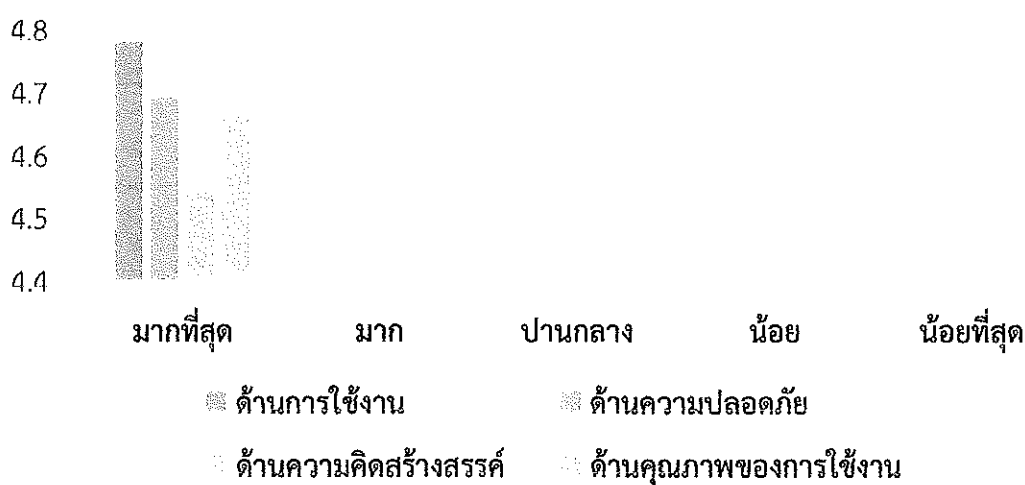
1. เพื่อศึกษาบอร์ด Micro bit และการใช้งานเบื้องต้น
2. เพื่อการศึกษาสำหรับเรียนรู้ในการเขียนโปรแกรม Micro bit
3. เพื่อศึกษาการเรียนรู้การใช้งานเซ็นเซอร์โดยมีบอร์ด Micro bit เป็นสื่อการเรียนรู้
4. เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนา Micro bit เชื่อมโยงกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้
5. เพื่อต้องการให้ผู้ที่มีความสนใจในการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาบล็อกและการเขียนโค้ด (โดยนำบล็อกคำสั่งต่างๆ มาต่อรวมกัน)

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษา ได้ว่าในการเรียนการสอนของแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วยหลายวิชา แต่มีวิชาโปรแกรม Micro bit เป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความสำคัญ ซึ่งปัจจุบันโปรแกรม Micro bit เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของทุกคน
2. ผลที่ได้จากการเขียนโปรแกรม Micro bit เพื่อควบคุม ระบบเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติด้วยอุปกรณ์ Micro bit คณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะเขียนโปรแกรมเพื่อใช้เปิด-ปิดประตูอัตโนมัติ โดยควบคุมในการเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติ เพื่อให้เกิดความสะดวก และเป็นสื่อการเรียนรู้ การทำงานของระบบเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติ และรักษาความปลอดภัยมากยิ่งขึ้น
3. ผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการโครงการการเขียนโปรแกรม Micro bit เพื่อควบคุม ระบบเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติด้วยอุปกรณ์ Micro bit ทำให้ผู้ใช้งานมีความปลอดภัยมากขึ้น และทำให้โครงการแผนกพัฒนาเพิ่มขึ้นด้วย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน

4. สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ลองใช้ ระบบ เปิด-ปิดประตูอัตโนมัติด้วย 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 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และระดับชั้น ปวส. จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ได้มาโดยการเลือกสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อ ระบบเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติด้วยอุปกรณ์ Micro bit มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้งาน, ด้านความปลอดภัย, ด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านคุณภาพของการใช้งาน พบว่าโดยภาพรวมของ แต่ละด้านอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.66, S.D. = 0.51) ได้แก่ ได้แก่ มีด้านการใช้งาน ($\bar{X}$ = 4.78 , S.D. = 0.48) รองมาเป็นด้านความปลอดภัย ($\bar{X}$ = 4.69 , S.D. = 0.50) ด้านคุณภาพของการใช้งาน ($\bar{X}$ = 4.66, S.D. = 0.55) และด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ระบบเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติด้วยอุปกรณ์ Micro bit อยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ ได้แก่ใช้งานง่ายและ น่าสนใจ ($\bar{X}$ = 4.90 , S.D. = 0.40) รองลงมาเป็น ใช้งานได้สะดวก ($\bar{X}$ = 4.77 , S.D. = 0.43), มีการ ประกอบที่เรียบง่าย ($\bar{X}$ = 4.77 , S.D. = 0.50), การอำนวยความสะดวก ($\bar{X}$ = 4.70 , S.D. = 0.53), มีวัสดุที่ใช้มีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.48), ความปลอดภัยของการจัดเก็บมากขึ้น ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.55), สามารถพัฒนาให้กับผู้เรียนได้ ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.61), สามารถใช้งานได้จริง ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = 0.56), ใช้ระบบอัตโนมัติที่มีความปลอดภัย ($\bar{X}$ = 4.57 , S.D. = 0.53), การออกแบบ ประตูอัตโนมัติ ($\bar{X}$ = 4.53 , S.D. = 0.57), การประยุกต์ใช้งาน Micro bit ($\bar{X}$ = 4.43 , S.D. = 0.50), เปิด-ปิดอุปกรณ์ได้อย่างปลอดภัย ($\bar{X}$ = 4.37 , S.D. = 0.56)

แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม ระบบเปิด-ปิดประตูอัตโนมัติด้วยอุปกรณ์ Micro bit

หัวข้อโครงการ : Horror Short Film Edit By Adobe Premiere

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวธนภรณ์ ภูคำ
2. นายจิตริน สานโคกสูง
3. นางสาวอณิษฐา หินขาว

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1.นายวรุดิ พุดมกลาง
2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

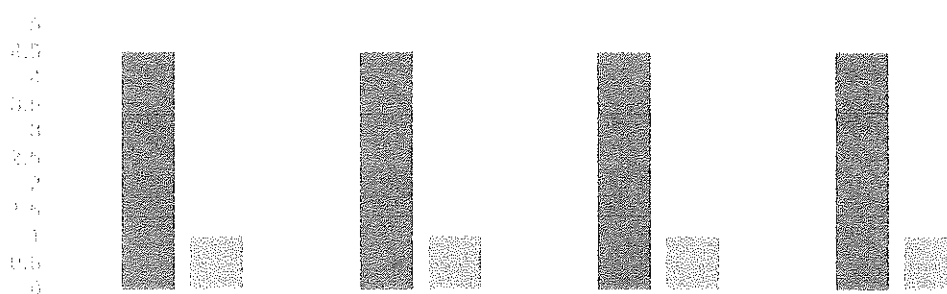
เอกสารประกอบโครงการ Horror Short Film Edit By Adobe Premiere กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น
2. เพื่อจัดทำชุดสื่อภาพยนตร์สั้น
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อภาพยนตร์สั้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อภาพยนตร์สั้น

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. การใช้โปรแกรม adobe premiere pro ช่วยเพิ่มคุณภาพของการตัดต่อภาพยนตร์สั้นด้วยเครื่องมือที่ครบครัน ไม่ว่าจะเป็นการปรับแต่งสี การใส่เอฟเฟกต์ภาพและเสียง ช่วยให้สามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับแนวสยองขวัญได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. การวางแผนและกระบวนการตัดต่อมีความสำคัญต่อความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ ตั้งแต่การเตรียมบท การถ่ายทำ ไปจนถึงการตัดต่อ ต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผลงานออกมามีคุณภาพและสื่อสารเนื้อหาได้อย่างชัดเจน
3. การเรียนรู้และฝึกฝนการใช้ซอฟต์แวร์ช่วยเพิ่มทักษะด้านการผลิตสื่อภาพยนตร์ โครงการนี้ช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านการตัดต่อ การเล่าเรื่องผ่านภาพ และการใช้ซอฟต์แวร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดในงานด้านมัลติมีเดียและอุตสาหกรรมบันเทิงได้

4. สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รักกลุ่มตัวอย่างที่รับชม Horror Short Film Edit By Adobe Premiere Pro คือ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย จำนวน 30 คน เป็นเพศชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46 และเพศหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 54 และอยู่ในระดับการศึกษา ปวช. จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และระดับชั้น ปวส.จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ได้มาโดยการเลือกสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจ ที่มีต่อ Horror Short Film Edit By Adobe Premiere Pro มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้งาน, ด้านความปลอดภัย, ด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านคุณภาพของการใช้งาน พบว่าโดยภาพรวมของ แต่ละด้านอยู่ในระดับ มาก (= 4.66, S.D. = 0.51) ได้แก่ ได้แก่ ด้านการใช้งาน (= 4.78 , S.D. = 0.48) มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล (= 4.69 , S.D. = 0.50) ด้านคุณภาพของการใช้งาน (= 4.66, S.D. = 0.55) และด้านความคิดสร้างสรรค์ (= 4.54, S.D. = 0.52) ปริมาณเนื้อหาที่มีความพอเพียงต่อ ความต้องการ(= 4.90 , S.D. = 0.40) เนื้อหาและภาพมีความสอดคล้องกัน(= 4.77 , S.D. = 0.43), มีการประกอบที่เรียบร้อย (= 4.77 , S.D. = 0.50), การอำนวยความสะดวก (= 4.70 , S.D. = 0.53), มีวัสดุที่ใช้มีความเหมาะสม (= 4.67 , S.D. = 0.48) การจัดทำในรูปแบบภาพยนตร์สั้นง่ายต่อการนำเสนอผลงาน (= 4.67 , S.D. = 0.55), สามารถพัฒนาให้กับผู้เรียนได้ (= 4.67 , S.D. = 0.61), สามารถใช้งานได้จริง (= 4.60, S.D. = 0.56), นำเสนอเนื้อหาแก่ผู้รับชม (= 4.57 , S.D. = 0.53), d (= 4.53 , S.D. = 0.57), Horror Short Film Edit By Adobe Premiere Pro (= 4.43 , S.D. = 0.50 (= 4.37 , S.D. = 0.56)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม Horror Short Film By Adobe Premiere Pro

หัวข้อโครงการ : ปริศนาเลขฐาน RPG Maker Mz

ผู้จัดทำ : 1. นายพัฒนระพงษ์ ราวพิมาย

: 2. นายวัชรปกรณ์ เพ็ญกรานต์

: 3. นายอพิพัทธ์ หาริตา

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ : 1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

3. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง ปริศนาเลขฐาน RPG Maker Mz ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการใช้โปรแกรม RPG Maker Mz เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในระบบ
2. เพื่อศึกษาออกแบบสร้างเกม ปริศนาเลขฐาน ด้วยโปรแกรม RPG Maker Mz
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพ ว่าเกมทำงานได้ราบรื่นหรือไม่ และสามารถรองรับจำนวนผู้เล่นหรือทรัพยากรที่ใช้ได้เพียงพอหรือไม่
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการสร้างเกมโดยโปรแกรม RPG Maker Mz

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. การศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างเกม ปริศนาเลขฐาน ด้วย RPG Maker Mz เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนในแผนกไอทีซึ่งในแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ มีสื่อการเรียนการสอนมากมายหลากหลายแต่สิ่งหนึ่งที่ไม่ค่อยพบเห็นคือ สื่อการเรียนการสอนและเนื่องจากเรื่องเลขฐานมีการเรียนการสอนและนำไปใช้ในการศึกษาทุกปีการศึกษาจึงได้สร้างเกมเกี่ยวกับเรื่องปริศนาเลขฐานขึ้นมาเพื่อให้ศึกษาและเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2. การออกแบบและสร้างเกมปริศนาเลขฐาน ด้วยโปรแกรม RPG Maker Mz คณะผู้จัดทำ ได้ใช้โปรแกรม RPG Maker Mz ในการออกแบบของเกมนปริศนาให้ความน่ากลัว เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย และน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของการสร้างเกมปริศนาเลขฐาน ด้วยโปรแกรม RPG Maker Mz หลังจากที่ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของเกมน ปริศนาเลขฐาน RPG Maker Mz โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของ นักเรียน นักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย มีความพอใจโดยรวม อยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X} = 4.15$) ดังนี้ เพศชายคิดเป็นร้อยละ 33.3 และเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 66.7 จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย พบว่าผลประโยชน์ที่ได้จากการสำรวจมีผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับที่ดี คือตัวเกมน ปริศนาเลขฐาน RPG Maker Mz ในภาพรวมอยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X} = 4.15$)



ภาพที่ 1.10 - 1.11

แผนภูมิแสดงระดับความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ ปริศนาเลขฐาน RPG Maker

หัวข้อโครงการ	: การผลิตสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up
	: 1. นางสาวภัทรวดี จันทร์เจริญ
	: 2. นางสาวเอวิตรา นากระโทก
	: 3. นางสาวฐิติมาพร โอนสันเทียะ
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
	: 2. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิริจันทร์
	: 3. นายวรุดิ พุดกลาง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาการผลิตสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up ในครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
2. เพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up
3. เพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up

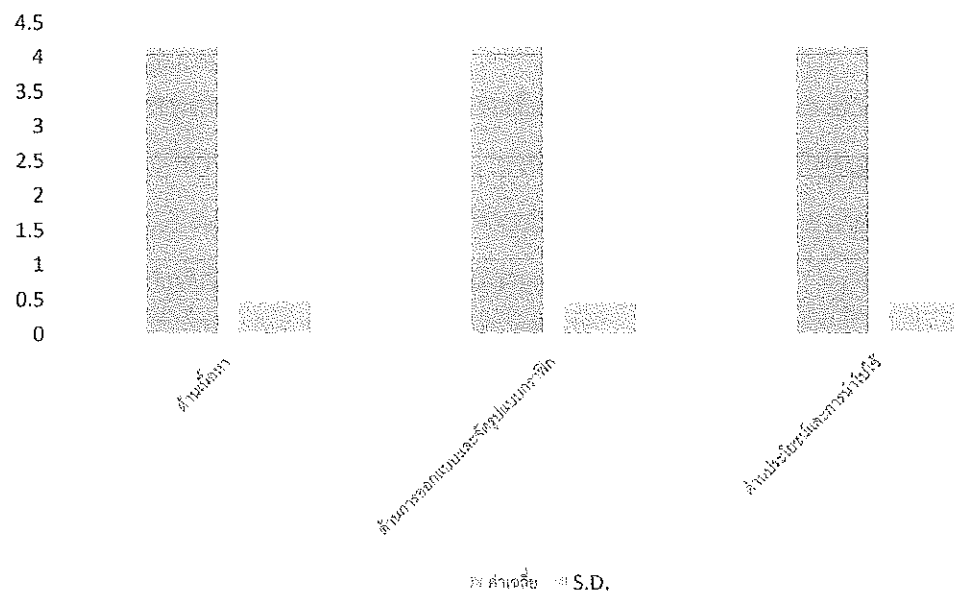
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up ครั้งนี้ ได้ใช้โปรแกรม Canva มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up การที่สื่อสิ่งพิมพ์นี้ขึ้นมา เพื่อให้คนรู้จักเกี่ยวกับการเรียนไอที และให้คนส่วนใหญ่รู้จักกับไอทีได้มากยิ่งขึ้น เพราะทุกวันนี้คนส่วนมากหันมาใช้เทคโนโลยีกันมาก ซึ่งผู้คนส่วนมากไม่ค่อยได้รู้จักเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้สร้างสื่อสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวกับไอทีขึ้นมา เพื่อให้เรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up ในการออกแบบ และสร้างสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Canva ในการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ในครั้งนี้ โดยมีการออกแบบรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up ให้มีความสวยงาม เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย และน่าสนใจยิ่งขึ้น

3.จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up หลังจากที่ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิจิตรมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.27, S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในระดับต่างๆ ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ การจัดรูปแบบในสื่อความรู้ต่อการใช้งาน($\bar{X}$ = 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), ปริมาณ เนื้อหาที่มีความเพียงพอกับความ ต้องการ($\bar{X}$ = 4.06, S.D. = 0.6), ได้รับความรู้ในการนำไป ประยุกต์ใช้ในด้านอื่นๆ($\bar{X}$ = 4.04, S.D. = 0.68) และได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

4.จากการประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้สื่อการเรียนรู้เรื่อง Keyboard Roll up กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร จำนวน 30 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 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 ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up 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 สื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up อยู่ในระดับ มาก ได้แก่ การจัดรูปแบบในสื่อความรู้ต่อการใช้งาน($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.47) รองลงมา 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), ปริมาณเนื้อหาที่มีความเพียงพอกับความ ต้องการ($\bar{X}$ = 4.06, S.D. = 0.63), ได้รับความรู้ในการนำไปประยุกต์ใช้ในด้านอื่นๆ($\bar{X}$ = 4.04, S.D. = 0.68) และได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ($\bar{X}$ = 3.94, S.D. = 0.66) ($\bar{X}$ = 3.94, S.D. = 0.66)



แผนภูมิแสดงระดับความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ
การผลิตสื่อการเรียนรู้ Keyboard Roll up

หัวข้อโครงการ	: การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Flowchart ด้วย Canva Pro
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวญานิศา จันลา 2. นางสาวพัชรภา เลี้ยงกระบือ 3. นางสาวสมฤดี สมทางดี
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3. นายวรวิทย์ พุฒกลาง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ flowchart ด้วย Canva Pro ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
2. เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Flowchart ด้วย Canva Pro
3. เพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ Flowchart ด้วย Canva Pro

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

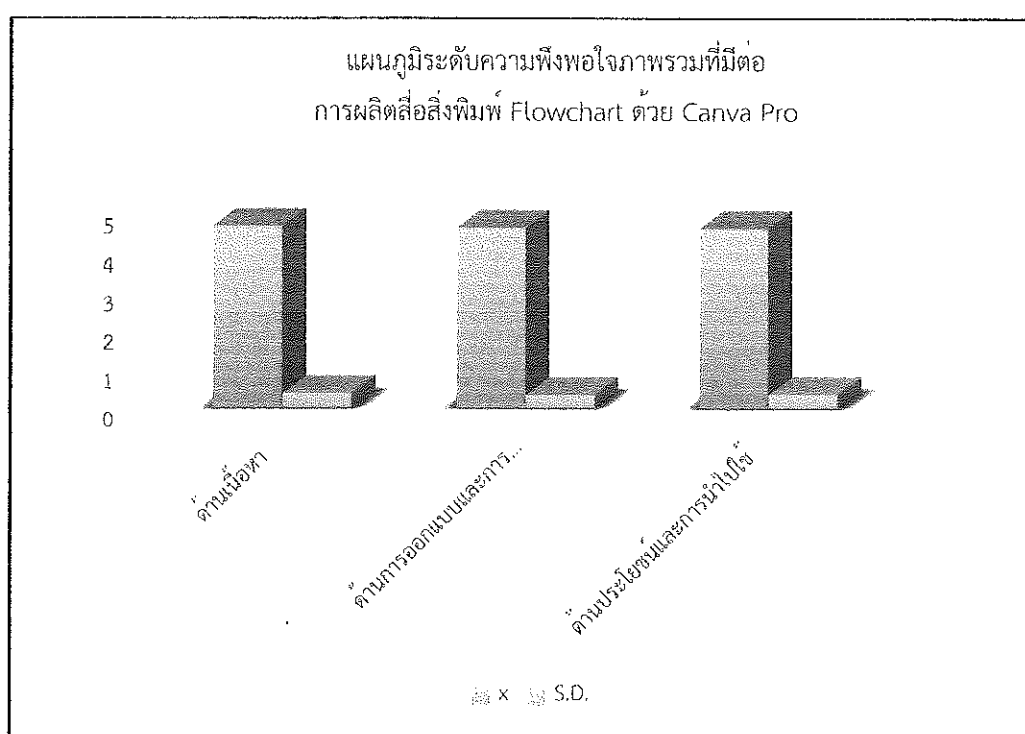
1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ flowchart ด้วย Canva Pro ในครั้งนี้ได้ใช้โปรแกรม Canva มาเป็นตัวช่วยในการสร้าง สื่อสิ่งพิมพ์ flowchart ด้วย Canva Pro การทำสื่อสิ่งพิมพ์ขึ้นมา เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนในแผนกไอทีซึ่งในแผนกไอทีมีสื่อการเรียนการสอนมากมายหลากหลายแต่สิ่งหนึ่งที่ไม่ค่อยพบเห็นคือ สื่อการเรียนการสอนเรื่อง ผังงาน หรือ Flowchart และเนื่องจากเรื่อง Flowchart มีการเรียนการสอนและนำไปใช้ในการศึกษาทุกปีการศึกษาจึงได้สร้างสื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับเรื่อง Flowchart ขึ้นมาเพื่อให้ได้ศึกษาและเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ flowchart ด้วย Canva Pro ในการออกแบบ และสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ flowchart ด้วย Canva Pro คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Canva ในการออกแบบรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ flowchart ให้มีความสวยงาม เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย และน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ flowchart ด้วย Canva Pro หลังจากที่ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ flowchart ด้วย Canva Pro โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของ นักเรียน นักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย มีความพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ พอใจมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ อยู่ในระดับที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยระดับความพึงพอใจในแต่ละด้านมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ด้านเนื้อหา ภาพรวมอยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.71$, S.D.=0.39) อยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ได้แก่ มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ($\bar{X}=4.80$, S.D.=0.40) รองลงมาเป็นปริมาณเนื้อหาที่มีความเพียงพอกับความต้องการ ($\bar{X}=4.73$, S.D.=0.52) และการเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.60$, S.D.=0.67), ด้านการออกแบบและการจัดการรูปแบบกราฟิก ภาพรวมอยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.35) อยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ได้แก่ เนื้อหากับภาพที่มีความสอดคล้องกัน ($\bar{X}=4.76$, S.D.=0.43) รองลงมาเป็นสื่อความรู้ที่มีรูปแบบที่สวยงามและทันสมัย ($\bar{X}=4.70$, S.D.=0.53) และการจัดรูปแบบในสื่อความรู้ต่อการใช้งาน ($\bar{X}=4.53$, S.D.=0.57), ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ภาพรวมอยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.65$, S.D.=0.37) ในระดับ พอใจมากที่สุด ได้แก่ ได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X}=4.70$, S.D.=0.53) รองลงมาเป็นได้รับความรู้ในการนำไปประยุกต์ใช้ในด้านอื่นๆ ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.54) ได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X}=4.70$, S.D.=0.53) และความสะดวกในการใช้งานสื่อสิ่งพิมพ์ ($\bar{X}=4.60$, S.D.=0.56)

4. จากการประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชม สื่อสิ่งพิมพ์ เรื่อง Flowchart กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียน นักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน พบว่าผู้ตอบแบบส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.3 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 ผู้ตอบแบบสอบถามในระดับชั้น ปวช. และระดับชั้น ปวส. มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเท่ากัน ระดับชั้น ปวช. จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ระดับชั้น ปวส. จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ได้มาโดยการเลือกสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Flowchart ด้วย Canva Pro มีทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา, ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบกราฟิก, ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ พบว่าโดยภาพรวมของแต่ละด้านอยู่ในระดับ พอใจมาก ($\bar{X}=4.67$, S.D.=0.29) อยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.71$, S.D.=0.39) รองลงมาเป็นด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบกราฟิก ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.35) และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X}=4.65$, S.D.=0.37) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านเนื้อหา ภาพรวมอยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.71$, S.D.=0.39) อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด ได้แก่

มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ($\bar{X}=4.80$, S.D.=0.40) รองลงมาเป็นปริมาณเนื้อหาที่มีความเพียงพอกับความต้องการ ($\bar{X}=4.73$, S.D.=0.52) และการเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.60$, S.D.=0.67) ด้านการออกแบบและการจัดการรูปแบบกราฟิก ภาพรวมอยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.35) อยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ได้แก่ เนื้อหากับภาพที่มีความสอดคล้องกัน ($\bar{X}=4.76$, S.D.=0.43) รองลงมาเป็นสื่อความรู้ที่มีรูปแบบที่สวยงามและทันสมัย ($\bar{X}=4.70$, S.D.=0.53) และการจัดรูปแบบในสื่อความรู้ต่อการใช้งาน ($\bar{X}=4.53$, S.D.=0.57), ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ภาพรวมอยู่ในระดับ พอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.65$, S.D.=0.37) ในระดับ พอใจมากที่สุด ได้แก่ ได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X}=4.70$, S.D.=0.53) รองลงมาเป็นได้รับความรู้ในการนำไปประยุกต์ใช้ในด้านอื่นๆ ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.54) ได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X}=4.70$, S.D.=0.53) และความสะดวกในการใช้งานสื่อสิ่งพิมพ์ ($\bar{X}=4.60$, S.D.=0.56)



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงระดับความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ

การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Flowchart ด้วย Canva Pro

หัวข้อโครงการ : การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน combo heat press 5 in 1

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวพิชชาพร จุงกลาง

2. นายนาวิน นาคี

3. นายยศพัทธ์ นาคี

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สถานงาน : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

2. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์

3. นายวรวุฒิ พุฒกลาง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน combo heat press 5 in 1 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษา/วิธีการทำชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋
2. เพื่อจัดทำชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพคือสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋

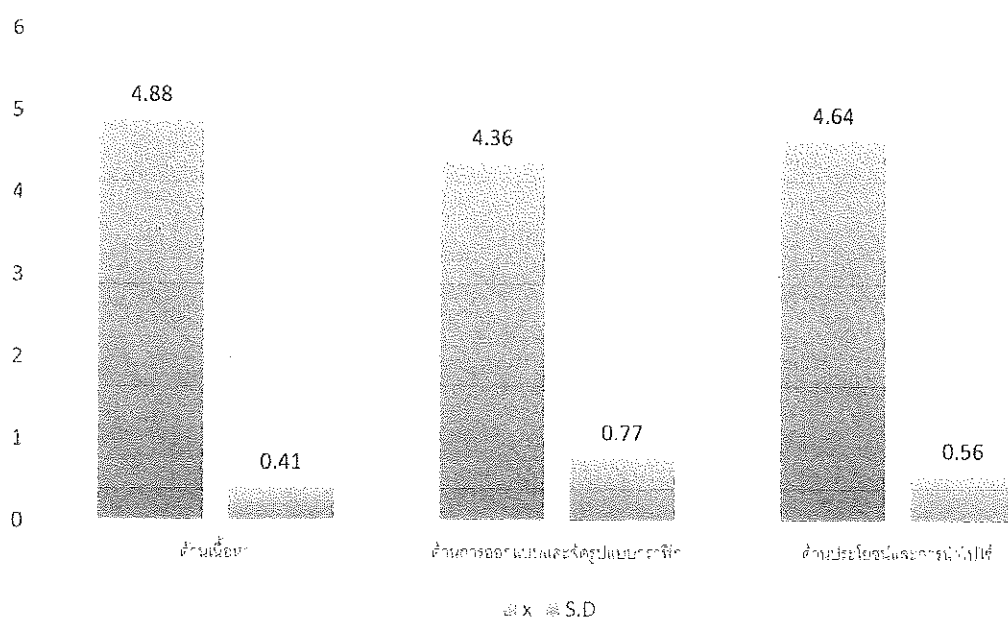
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของ ชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนกระเป๋
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่องการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน combo heat press 5 in 1 ได้โครงการ ที่มีขนาด 6x20x6 ซม.

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่องการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน combo heat press 5 in 1 สามารถห้ระบบการพิมพ์สกรีนเข้ามาบิบบทบาทต่ออุตสาหกรรม การ พิมพ์ และวงการศึกษามากขึ้น เช่น ใช้พิมพ์สินค้าให้สวยงามน่าใช้ ใช้พิมพ์ป้าย งานสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ตลอดสื่อการเรียนการสอนต่างๆ เป็นต้น และนับว่าเป็นระบบการพิมพ์งานที่ลงทุนน้อยโดยใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้เพียงไม่กี่ชนิดก็สามารถพิมพ์ได้

ปวช. จำนวน 16 คนคิดเป็นร้อยละ 53.33 รองลงมาเป็น ปวส. จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 ได้มาโดย การเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อ สื่อการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน Combo heat press 5 in 1 มีทั้งหมด 3 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบกราฟิก ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ พบว่า การศึกษาความพึงพอใจ ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.88, S.D.= 0.41) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อย่อย ได้แก่ ความน่าเชื่อถือของข้อมูล ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.42) ,การเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม($\bar{X}$ = 4.64 , S.D. = 0.63) ,ปริมาณเนื้อหาที่มีความเพียงพอต่อความต้องการ($\bar{X}$ = 4.64, S.D. = 0.48) ตามลำดับ

พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.63 , S.D. = 0.58) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อ ย่อย คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.88 , S.D. = 0.41) , ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบกราฟิก($\bar{X}$ = 4.36 , S.D. = 0.77) , ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ใน ด้านอื่นๆ ($\bar{X}$ = 4.63, S.D. = 0.58) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวม

การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยระบบพิมพ์สกรีน Combo heat press 5 in 1

หัวข้อโครงการ	: การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press 5 in 1 ด้วย Canva Pro
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวเกศสุดา มูลพิมาย 2. นางสาวชนิภา ขว้นหมั่น 3. นายศุภชัย สุริรัมย์
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3. นายวรวิทย์ พุฒกลาง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press 5 in 1 ด้วย Canva Pro ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

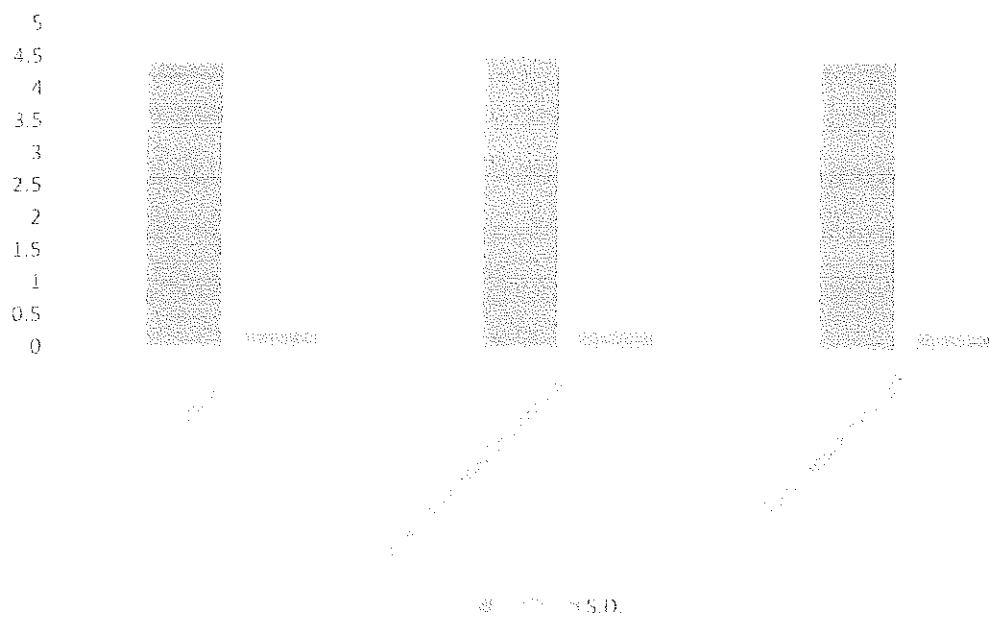
1. เพื่อศึกษาหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
2. เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press 5 in 1 ด้วย Canva Pro
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของ ชุดสื่อการสอนพิมพ์สกรีนแก้วมัลติ
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่องการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

Combo heat press 5 in 1 ด้วย Canva pro

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่องการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press 5 in 1 ด้วย Canva pro สามารถทำระบบการพิมพ์สกรีนเข้ามาบิบบทบาทต่ออุตสาหกรรม การ พิมพ์ และวงการศึกษามากขึ้น เช่น ใช้พิมพ์สินค้าให้สวยงามน่าใช้ ใช้พิมพ์ป้าย งานสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ตลอดจนสื่อการเรียนการสอนต่างๆ เป็นต้น และนับว่าเป็นระบบการพิมพ์งานที่ลงทุน น้อยโดยใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้เพียงไม่กี่ชนิดก็สามารถพิมพ์ได้



แผนภูมิแสดงระดับความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ
การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Combo heat press 5 in 1 ด้วย Canva pro

หัวข้อโครงการ	: การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวพิชา สีดาหาญ : 2. นายธนชัย ใจกกล้า : 3. นางสาวปิยฉัตร เทพนอก
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2. นายวรุดมิ พุดกลาง 3. ว่าที่ร.ต.วัชรินทร์ สิริจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker
2. เพื่อการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker
3. เพื่อสร้างความเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อสิ่งพิมพ์

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าหลักการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker ในครั้งนี้ ได้ใช้โปรแกรม Canva มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker การทำสื่อสิ่งพิมพ์นี้ขึ้นมา เพื่อให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับ Button badge maker

2. จากการออกแบบและสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker ในการออกแบบ และสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Canva ในการสร้าง สื่อสิ่งพิมพ์ในครั้งนี้ โดยมีการออกแบบรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker ให้มีความสวยงาม เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย และน่าสนใจยิ่งขึ้น

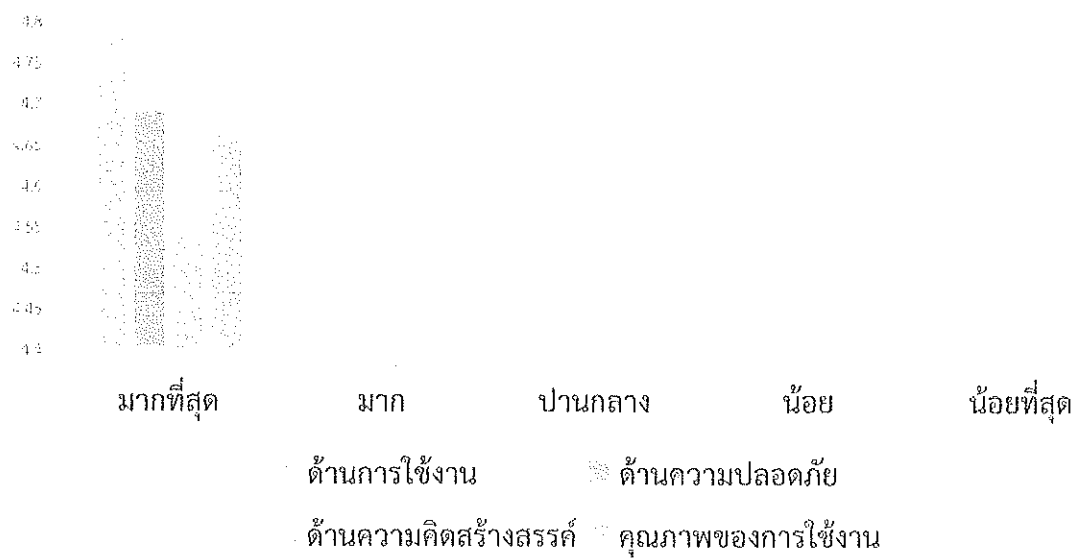
3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker หลังจาก ที่ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker โดยใช้แบบสอบถาม ความพึงพอใจ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($X=4.10$, $S.D.= 0.75$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจ ในระดับต่างๆ

ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ($X = 4.40$, $S.D. = 0.56$) ปริมาณเนื้อหาที่มีความเพียงพอต่อความต้องการ ($X = 4.33$, $S.D. = 0.75$) ทำให้

คนเข้าใจเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อได้ ($X = 4.28$, $S.D. = 1.01$) สื่อความรู้มีรูปแบบที่ทันสมัย ($X = 4.26$, $S.D. = 0.78$) ได้รับความรู้ในการนำไปประยุกต์ใช้ด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้ ($X = 4.23$, $S.D. = 0.72$) การจัดรูปแบบในสื่อความรู้ง่ายต่อการใช้งาน ($X = 4.16$, $S.D. = 0.59$) ได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนก เทคโนโลยี ($X = 4.16$, $S.D. = 0.74$) ดึงดูดความน่าสนใจผู้อ่านได้นาน ($X = 4.14$, $S.D. = 1.16$) เนื้อหา กับภาพมีความสอดคล้องกัน ($X = 4.13$, $S.D. = 0.68$) เพิ่มความน่าเชื่อถือ ($X = 4.11$, $S.D. = 1.19$) ช่วยลดแสงแดดและความร้อนให้กับผู้คน ($X = 3.56$, $S.D. = 1.29$) และออกแบบกราฟิกให้สวยงาม และน่าสนใจ ($X = 3.50$, $S.D. = 1.32$)

4. จากการประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้ สื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนนักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร จำนวน 30 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63 รองลงมา เป็นเพศหญิง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 37 และอยู่ในระดับ การศึกษา ปวช. จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 57 รองลงมาเป็น ปวส. จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา, ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบกราฟิก และ ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ พบว่าโดยภาพรวมของแต่ละด้านอยู่ในระดับ มาก ($X = 4.10$, $S.D. = 0.75$) ได้แก่ ด้านเนื้อหา $X = 4.29$, $S.D. = 0.09$) รองลงมาเป็น ด้านคุณภาพของการใช้งาน ($X = 4.17$, $S.D. = 1.12$) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($X = 3.98$, $S.D. = 0.91$) และด้านการออกแบบและการจัดการ ($X = 3.97$, $S.D. = 0.89$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า สื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker อยู่ ในระดับ มาก ได้แก่ มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ($X = 4.40$, $S.D. = 0.56$) รองลงมาเป็น ปริมาณเนื้อหา มีความเพียงพอต่อความต้องการ ($X = 4.33$, $S.D. = 0.75$) ทำให้คนเข้าใจเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อได้ ($X = 4.28$, $S.D. = 1.01$) สื่อความรู้มีรูปแบบที่ทันสมัย ($X = 4.26$, $S.D. = 0.78$) ได้รับความรู้ในการนำไป ประยุกต์ใช้ด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้ ($X = 4.23$, $S.D. = 0.72$) การจัดรูปแบบในสื่อความรู้ง่ายต่อการใช้ งาน ($X = 4.16$, $S.D. = 0.59$) ได้รับความรู้เกี่ยวกับแผนกเทคโนโลยี ($X = 4.16$, $S.D. = 0.74$) ดึงดูด ความน่าสนใจผู้อ่านได้นาน ($X = 4.14$, $S.D. = 1.16$) เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกัน ($X = 4.13$, $S.D. = 0.68$) เพิ่มความน่าเชื่อถือ ($X = 4.11$, $S.D. = 1.19$) ช่วยลดแสงแดดและความร้อนให้กับผู้คน ($X = 3.56$, $S.D. = 1.29$) และออกแบบกราฟิกให้สวยงามและน่าสนใจ ($X = 3.50$, $S.D. = 1.32$)

แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมทั้งสี่ด้าน



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมของ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Button badge maker