

แบบสรุปหัวข้อรายวิชาโครงการ ปวส.2 ภาคเรียนที่ 2/2567

แผนวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

กลุ่ม ที่	ชื่อโครงการ	รายชื่อสมาชิก	ครูที่ปรึกษา
๑	สื่อการเรียนการสอนวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการ จัดการอาชีพโดยโปรแกรม Point 2010	๑. นางสาวประภัสสร พึ่งพิมาย	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๒	สื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการเขียนโปรแกรม โดยใช้ Canva ร่วมกับโปรแกรม E-book	๑. นางสาววรรณรดา บุริธรรมเม ๒. นางสาวศิริรักษ์ บุญดั่ง	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๓	การออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ผ่านเพจ เฟสบุ๊กคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ร่วมกับ โปรแกรม Canva	๑. นางสาวญาณาทิพ ชอกรัมย์ ๒. นางสาวรพีพร ยางนอก	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๔	สื่อการเรียนการสอนรายวิชา การ บำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และ อุปกรณ์พกพาโดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva	๑. นางสาวรัตนภรณ์ ทวีสุข ๒. นางสาวอารียา แพงสี	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๕	สื่อการเรียนการสอนวิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่อ งานอาชีพโดย Google Site	๑. นางสาวชมพูนุช ชมโยธา ๒. นายสิริพล ดำรงเกียรติพงศ์	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๖	เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ	๑. นางสาวชนิสรา ชื่นตัน ๒. นางสาวชลธิชา ปิ่นวรรณ	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๗	คอมพิวเตอร์หยอดเหรียญ	๑. นางสาวณิชาภัทร เรืองเวหา ๒. นางสาวพรทิพา ศรียางนอก	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๘	สื่อโมชันกราฟฟิก รู้และเข้าใจ ก้าวสู่ยุคสมัย สังคมผู้สูงอายุ โดย ใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Canva	๑. นางสาวธัญพร มีมานะ ๒. นายเอกสิทธิ์ เตือนกลาง	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๙	เว็บไซต์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ ธุรกิจ โดยใช้ Google site	๑. นางสาวบัณฑิตา อาร์เอื้อ ๒. นายธนกร เขตงูเหลือม	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล

๑๐	สื่อการเรียนการสอนรายวิชา การตัดต่อภาพและวิดีโอโดยใช้ Google Sites ร่วมกับ CapCut	๑. นางสาวพิมพ์รดา จันทร์กลาง ๒. นายจักรภัทร แร่นพิมาย	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๑๑	ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can	๑. นายรพีภัทร กิ่งจันทร์ ๒. นางสาวสุกัญญา อนุสนธิ์	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๑๒	การสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity	๑. นางสาวสุพิชยา คานสี ๒. นายศุภโชค ชำนาญมนต์	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล
๑๓	วิดีโอสื่อการเรียนการสอน วิชาธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยโปรแกรม canva และ โปรแกรมตัดคลิป capcut	๑. นางสาวเอมิกา จันทะโสม ๒. นางสาวจิราพร แสงเมือง	๑. นายวิษณุ ชำนิจ ๒. นายกฤษณะ ราชนิล

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพโดย

โปรแกรม Power Point 2010

ผู้จัดทำ : นางสาวปัสสร พิงพิมาย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

สาขางาน : ธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวิชณุ ชำนิจ

2. นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เรื่องสื่อการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพโดยโปรแกรม Power Point ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อให้ความรู้แก่ นักเรียน นักศึกษา ในแผนกและนอกแผนกการศึกษาได้รู้จักสื่อการเรียนการสอน

2. เพื่อศึกษาโครงการเรื่องสื่อการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพโดยโปรแกรม Power Point

3. เพื่อออกแบบโครงการเรื่องสื่อการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพโดยโปรแกรม Power Point

4. เพื่อหาความพึงพอใจของโครงการเรื่องสื่อการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพโดยโปรแกรม Power Point

5. เพื่อสร้างพฤติกรรมในการทำงานร่วมกันและความรับผิดชอบในการทำงานเป็นกระบวนการ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

จากการประเมินความพึงพอใจของ นักเรียน นักเรียน นักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคนิคพิมาย ประจำปีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 204 คนโดยเลือกแบบสุ่ม คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งเป็นนักเรียนหญิงมากกว่านักเรียนชาย กล่าวคือ นักเรียนหญิง จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 56 นักเรียนชาย จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 44 ตามลำดับได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม ตามจำนวนประชากรนักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2567

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการเขียนโปรแกรม โดยใช้ Canva ร่วมกับ

โปรแกรม E-book

ผู้จัดทำ : 1.นางสาววรรณรดา บุริธรรมเม

2.นางสาวศิริรักษ์ บุญตั้ง

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายกฤษณะ ราชนิล

2. นางสาวทิชาณดา อาจสุวรรณ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง โครงการสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม โดยใช้ Canva ร่วมกับ โปรแกรม E-book

ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษา ได้ดังนี้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการเขียนโปรแกรม
2. สามารถวิเคราะห์ออกแบบผังงาน รหัสเทียม และขั้นตอนการแก้ไขปัญหา
3. สามารถออกแบบและเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษาคอมพิวเตอร์
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์ด้วยความละเอียดรอบคอบและถูกต้อง

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Canva ร่วมกับ โปรแกรม E-book พบว่า คณะผู้จัดทำได้รับความได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรม Canva ร่วมกับ โปรแกรม E-book ในขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การออกแบบ ด้านกราฟิก

2. จากการออกแบบจัดทำโครงงานสร้างสื่อการเรียนการสอน เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม โดยใช้ Canva ร่วมกับ โปรแกรม E-book สามารถสรุปผลเนื้อหาที่ได้ดังนี้

- หน้าแรกหน้าโปรแกรม
- แสดงสื่อการเรียนการสอน
- หน้าผู้จัดทำ

3. จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2567 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2567 รวม ทั้งหมด 100 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งเป็นนักเรียนหญิงมากกว่านักเรียนชาย กล่าวคือ นักเรียนหญิง จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 นักเรียนชาย จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ตามลำดับ ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่มตามจำนวนประชากรนักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2567

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Canva ร่วมกับ โปรแกรม E-book พบว่านักเรียนวิทยาลัยเทคนิคพิมาย มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X}=4.57$, S.D. = 0.573)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก 3 ด้าน และในระดับมาก 3 ด้าน ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านการออกแบบและการ จัดรูปแบบ ($\bar{X}= 4.60$, S.D. = 0.312) ลำดับที่ 2 คุณภาพด้านเนื้อหา ($\bar{X}= 4.69$, S.D. = 0.437) ลำดับที่ 3 ระดับ ความพึงพอใจโดยรวม ($\bar{X}= 4.51$, S.D. = 0.577) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 7 ข้อ ซึ่งสามารถเรียงลำดับ จากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 พื้นหลังและตัวอักษรมีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.68$, S.D. =0.583) ลำดับที่ 2 ความพึงพอใจภาพรวมของสื่อ ($\bar{X}=4.65$, S.D.=0.577) ลำดับที่ 3 สีสันทในการออกแบบของ สื่อมีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.65$, S.D. =0.577) ลำดับที่ 4 ความเหมาะสมของข้อมูล ($\bar{X}=4.64$, S.D. =0.522) ลำดับที่ 5 เมนูง่ายต่อการใช้งาน ($\bar{X}=4.57$, S.D =0.573) ลำดับที่ 6 ความสวยงาม ความ ทันสมัย ความน่าสนใจของสื่อ ($\bar{X}=4.50$, S.D. =0.577) ลำดับที่ 7 ขนาดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร อ่านได้ง่าย ($\bar{X}=4.51$, S.D. =0.577) ตามลำดับ

- หัวข้อเรื่อง : การออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ผ่านเพจเฟซบุ๊กคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ร่วมกับโปรแกรม Canva
- ผู้จัดทำ : 1. นางสาวญาณาทิพ ชอกรัมย์
2. นางสาวรพีพร ยางนอก
- การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
- แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
- ครูที่ปรึกษาโครงการ
1. นายวิชณุ ชำนิง
 2. นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ผ่านเพจเฟซบุ๊กคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ร่วมกับ โปรแกรม Canva ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อออกแบบโครงสร้างของการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
2. เพื่อศึกษาวิธีการจัดการทำการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
3. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของการทำงานของการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
4. เพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Canva พบว่าคณะผู้จัดทำได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรม Canva ในขั้นตอนต่างๆเช่น การใส่รูป การใส่ข้อมูล การตกแต่ง การออกแบบ ฯ ทำให้สามารถสร้างความเข้าใจของผู้ศึกษาได้รวดเร็ว ช่วยประหยัดเวลาและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้โดยง่าย

2. การออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ผ่านเพจเฟซบุ๊ก คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ร่วมกับโปรแกรม Canva

- ตั้งค่าน้ำกระดาษ
- ใส่เนื้อหา
- ตกแต่งชิ้นงาน

3. จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2567 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2567 รวมทั้งหมด 100 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งเป็นนักเรียน ปวช.มากกว่า ปวส. กล่าวคือ ปวช. จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ปวส. 30 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ตามลำดับ ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงตามจำนวนประชากรนักเรียน วิทยาลัยเทคนิคพิมาย ปีการศึกษา 2567

4. ความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย ที่มีต่อการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์แผนกวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ออกแบบโดยโปรแกรม Canva ผลการวิเคราะห์และการประเมินจากนักเรียนและ นักศึกษาพบว่ามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.356)

เมื่อพิจารณาเป็นรายพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก 3 ด้าน ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.60$, S.D = 0.312) ลำดับที่ 2 ด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.69$, S.D = 0.437) ลำดับที่ 3 ด้านผู้เรียน ($\bar{X} = 4.51$, S.D = 0.577) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก 3 ด้าน ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 เนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ ($\bar{X} = 4.64$, S.D = 0.522) ลำดับที่ 2 ความชัดเจนของเนื้อหา ($\bar{X} = 4.51$, S.D = 0.577) ลำดับที่ 3 การนำเสนอที่น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.45$, S.D= 0.577) ลำดับที่ 4 การใช้ตัวอักษร มีขนาด และสี เหมาะสม ($\bar{X} = 4.65$, S.D = 0.577) ลำดับที่ 5 สื่อมีเมนูให้เลือกใช้งานได้สะดวก ($\bar{X} = 4.57$, S.D= 0.573) ลำดับที่ 6 ภาพรวมของสื่อความเหมาะสม($\bar{X} = 4.68$, S.D = 0.583) ลำดับที่ 7 นักเรียนได้รับความรู้จากการออกแบบป้าย ($\bar{X} = 4.47$, S.D =0.539) ลำดับที่ 8 นักเรียนมีความเข้าใจด้านการใช้โปรแกรม($\bar{X} = 4.65$, S.D = 0.577) ตามลำดับ

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา
โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวรัตนภรณ์ ทวีสุข
2. นางสาวอารียา แพงสี

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา : บริหารธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

สาขางาน : ธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวิชณุ ขำนิจ
2. นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าหลักการจัดทำสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva
2. เพื่อจัดทำสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ใช้สื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าการสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างสื่อการเรียนการสอนและไว้สำหรับพัฒนา Google Sites
2. จากการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva ในการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva คณะผู้จัดทำ

ได้ใช้โปรแกรม Google Sites ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน ในครั้งนี้ได้มีการออกแบบรูปแบบของสื่อการเรียนการสอน ให้มีความสวยงาม และน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. จากการประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลักการใช้สื่อการเรียนการสอน รายวิชา การบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ Canva กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียน นักศึกษา แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคนิคพินาย ที่ศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 100 คน นักเรียนหญิง จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 82 และมีนักเรียนชาย จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18 และอยู่ใน ปวช.1 จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ระดับ ปวช.2 จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ระดับ ปวช.3 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ระดับ ปวส.2 จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม ส่วนระดับความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.573) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ซึ่งสามารถเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ เนื้อหาการออกแบบมีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.516) อยู่ในระดับมากที่สุด, ภาพมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.516) อยู่ในระดับมาก, ขนาดของตัวอักษร อ่านได้ง่าย ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.617) อยู่ในระดับมากที่สุด, ภาพการออกแบบมีความสวยงาม ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.640) อยู่ในระดับมากที่สุด, การออกแบบมีความสวยงาม ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.632) อยู่ในระดับมาก, การออกแบบมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.414) อยู่ในระดับมากที่สุด, มีประโยชน์ในการเรียนรู้แผนงาน ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.458) อยู่ในระดับมากที่สุด, การออกแบบมีความสมจริงและน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.507) อยู่ในระดับมากที่สุด

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพโดย Google Site

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวชมพูนุช ชมโยธา
2. นายสิริพล ดำรงเกียรติพงศ์

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

สาขางาน : ธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ 1. นายฤกษ์ ราชนิล
2. นายอนุพงษ์ สุวิทย์ศักดิ์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพโดย Google Site ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการเรียนเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
2. จัดทำสื่อการเรียนการสอนวิชาและสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจสื่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

ในการจัดทำโครงการครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์

เพื่อการทำสื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพวิชาโครงการเป็นวิชาที่นักเรียนนักศึกษาทุกแผนกวิชาต้องเรียนรู้ตามหลักสูตรโดยมุ่งเน้นให้มีการปฏิบัติจริงโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนทำโครงการและโครงการชิ้นนี้เป็นการศึกษาความรู้โดยทำสื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพโดย Google Site

เพื่อจะศึกษาวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพและจะได้ศึกษาข้อมูลคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพค้นคว้าหลักการจัดทำสื่อการเรียนการสอนโดยออกแบบสื่อการเรียนการสอนโดย Google Site

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำโครงการเรื่องนี้ สื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
เพื่องานอาชีพโดย Google Site และเพื่อเสริมการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
ต่อไป

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าระดับความพึงพอใจมีต่อสื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์โดย
Google Site ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ กรอบแบบเนื้อหาความรู้ที่อยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X} = 3.42, S.D = 1.32$) การออกแบบสื่ออยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.47, S.D = 1.17$) ความสวยงามใน
การออกแบบอยู่ในระดับ ($\bar{X} = 3.33, S.D = 1.25$) ภาษาที่ใช้ในเอกสารถูกต้องอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X} = 3.22, S.D = 1.37$) สื่อนำเสนอได้ชัดเจน ตรงประเด็น ($\bar{X} = 3.09, S.D = 1.20$) มีความสอดคล้องกับ
เนื้อหา ($\bar{X} = 3.34, S.D = 1.29$)

หัวข้อโครงการ	: เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวชนิสรา ชื่นต้น : 2. นางสาวชลธิชา ปิ่นวรรณ
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
สาขางาน	: บริหารธุรกิจดิจิทัล
ครูที่ปรึกษาโครงการ	1. นายกฤษณะ ราชนิล 2. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงงานเรื่อง เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและดำเนินการประดิษฐ์โครงงาน เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ
2. เพื่อช่วยในการเก็บเงินตามการใช้งานจริง ลดการทุจริตในการจ่ายเงิน
3. เพื่อลดการใช้บุคลากรในการควบคุมเครื่องพิมพ์

1. จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า ในการพิมพ์เอกสารด้วยเครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ คือ เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ สามารถรับเหรียญได้หลายขนาดรับเหรียญได้ตั้งแต่เหรียญ 1 บาท 2 บาท 5 บาท 10 บาท ได้ หลักการทำงานก็คือหยอดเหรียญที่เครื่องรับเหรียญเครื่องรับเหรียญ สามารถรับเหรียญได้ทุกชนิด ตั้งแต่เหรียญ 1 บาท 2 บาท 5 บาท 1 บาท เมื่อหยอดเหรียญสามารถ เปิดไฟลงงานพิมพ์เอกสารได้เลยคิดเป็นนาที่เครื่องพิมพ์สามารถพิมพ์เอกสารได้ทั้งแบบสีและแบบ ขาวดำ เมื่อครบเวลาที่กำหนดไว้เครื่องพิมพ์จะหยุดทำงานทันทีเพิ่มเติมควรเสียบปลั๊กเครื่องพิมพ์ เอกสารก่อนเสียบปลั๊กเครื่องรับเหรียญ เพราะต้องรอเครื่องพิมพ์เอกสารบูต

2. จากการออกแบบจัดทำโครงงานเรื่อง เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ ชิ้นงานมีขนาด กว้าง 70 เซนติเมตร สูง 150 เซนติเมตร ซึ่งเครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ เป็นเครื่องอำนวยความสะดวก ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ใช้งานง่าย เหมาะกับการนำมาใช้ในสถานศึกษาหรือตามร้านพิมพ์เอกสารตาม ห้องถิ่น

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่อง เครื่องพิมพ์หยอดเหรียญ สามารถ รับเหรียญได้หลายขนาด รับเหรียญได้ตั้งแต่เหรียญ 1 บาท 2 บาท 5 บาท 10 บาท ได้

4. จากการประเมินความพึงพอใจกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 204 คน เป็นเพศชาย 102 คน เป็นเพศหญิง 102 คน โดยนักเรียน นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวม มากที่สุด ข้อรายการที่มีค่ามากที่สุด คือ สิ่งประดิษฐ์มีความน่าสนใจ ($\overline{x} = 4.73, S.D., 0.45$) อยู่ในระดับ มากที่สุด รองลงมา คือ ใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน ($\overline{x} = 4.74, S.D., 0.44$) อยู่ในระดับ มากที่สุด มีความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\overline{x} = 4.6, S.D., 0.49$) สามารถใช้งานได้จริงอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{x} = 4.68, S.D., 0.47$) มีความทนทานแข็งแรง อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\overline{x} = 4.55, S.D., 0.50$) การใช้งานตามวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับ มาก ($\overline{x} = 3.98, S.D., 0.59$) มีประโยชน์ ต่อผู้ใช้งาน อยู่ในระดับ มาก ($\overline{x} = 4.5, S.D., 0.50$)

หัวข้อโครงการ	: คอมพิวเตอร์หยอดเหรียญ
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวณิชาภัทร เรืองเวหา : 2. นางสาวพรทิพา ศรียางนอก
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
สาขางาน	: ธุรกิจดิจิทัล
ครูที่ปรึกษาโครงการ	1. นายกฤษณะ ราชนิล 2. นายวิษณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง คอมพิวเตอร์หยอดเหรียญ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและดำเนินการประดิษฐ์โครงการ คอมพิวเตอร์หยอดเหรียญ
2. เพื่อช่วยในการเก็บเงินตามการใช้งานจริง ลดการทุจริตในการจ่ายเงิน
3. เพื่อลดการใช้บุคลากรในการควบคุมเครื่องพิมพ์

1. จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า ในการพิมพ์เอกสารด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์หยอดเหรียญ คือ เครื่องคอมพิวเตอร์หยอดเหรียญ สามารถรับเหรียญได้หลายขนาดรับเหรียญได้ตั้งแต่เหรียญ 1 บาท 2 บาท 5 บาท 10 บาท ได้หลักการทำงานก็คือหยอดเหรียญที่เครื่องรับเหรียญเครื่องรับเหรียญ สามารถรับเหรียญได้ทุกชนิด ตั้งแต่เหรียญ 1 บาท 2 บาท 5 บาท 1 บาท เมื่อหยอดเหรียญสามารถ เปิดไฟล์งานพิมพ์เอกสารได้เลยคิดเป็นนาที่เครื่องพิมพ์ สามารถพิมพ์เอกสารได้ทั้งแบบสีและแบบ ขาวดำ เมื่อครบเวลาที่กำหนดไว้เครื่องพิมพ์จะหยุดทำงานทันทีเพิ่มเติมควรเสียบบัตรเครื่องพิมพ์ เอกสารก่อนเสียบปลั๊กเครื่องรับเหรียญ เพราะต้องรอเครื่องพิมพ์เอกสารบูต

2. จากการออกแบบจัดทำโครงการเรื่อง เครื่องคอมพิวเตอร์หยอดเหรียญ ขึ้นงานมีขนาด กว้าง 70 เซนติเมตร สูง 150 เซนติเมตร ซึ่งเครื่องคอมพิวเตอร์หยอดเหรียญ เป็นเครื่องอำนวยความสะดวก ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ใช้งานง่าย เหมาะกับการนำมาใช้ในสถานศึกษาหรือตามร้านพิมพ์เอกสารตาม ห้องถื่น

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่อง เครื่องคอมพิวเตอร์หยุดเหรียญ สามารถ รับเหรียญได้หลายขนาด รับเหรียญได้ตั้งแต่เหรียญ 1 บาท 2 บาท 5 บาท 10 บาท ได้

4. จากการประเมินความพึงพอใจกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 204 คน เป็นเพศชาย 102 คน เป็นเพศหญิง 102 คน โดยนักเรียน นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวม มากที่สุด ข้อรายการที่มีค่ามากที่สุด คือ สิ่งประดิษฐ์มีความน่าสนใจ ($\overline{x} = 4.73$, S.D.,0.45) อยู่ในระดับ มากที่สุด รองลงมาคือ ใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน ($\overline{x} = 4.74$, S.D.,0.44) อยู่ในระดับ มากที่สุด มีความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\overline{x} = 4.6$, S.D.,0.49) สามารถใช้งานได้จริงอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{x} = 4.68$, S.D.,0.47) มีความทนทานแข็งแรง อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\overline{x} = 4.55$, S.D.,0.50) การใช้งานตามวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับ มาก ($\overline{x} = 3.98$, S.D.,0.59) มีประโยชน์ ต่อผู้ใช้งาน อยู่ในระดับ มาก ($\overline{x} = 4.5$, S.D.,0.50)

หัวข้อโครงการ : สื่อโมชันกราฟฟิก “รู้และเข้าใจ ก้าวเข้าสู่ยุคสมัย สังคมผู้สูงอายุ” โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Canva

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวณัฏพร มีมานะ
2. นายเอกลักษณ์ เตือนกลาง

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

นายกฤษณะ ราชนิล

นายวิษณุ ชำนิง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการสื่อโมชันกราฟฟิก “รู้และเข้าใจ ก้าวเข้าสู่ยุคสมัย สังคมผู้สูงอายุ” โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Canva

1. เพื่อให้ความรู้แก่ นักเรียน นักศึกษา
2. เพื่อศึกษาโครงการสื่อโมชันกราฟฟิก “รู้และเข้าใจ ก้าวเข้าสู่ยุคสมัย สังคมผู้สูงอายุ” โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Canva

3. เพื่อออกแบบโครงการสื่อโมชันกราฟฟิก “รู้และเข้าใจ ก้าวเข้าสู่ยุคสมัย สังคมผู้สูงอายุ” โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Canva

4. เพื่อหาความพึงพอใจของโครงการสื่อโมชันกราฟฟิก “รู้และเข้าใจ ก้าวเข้าสู่ยุคสมัย สังคมผู้สูงอายุ” โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Canva

5. เพื่อสร้างพฤติกรรมในการทำงานร่วมกันและความรับผิดชอบในการทำงานเป็นกระบวนการ
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจพบว่า สื่อโมชันกราฟฟิก “รู้และเข้าใจ ก้าวเข้าสู่ยุคสมัย สังคมผู้สูงอายุ” โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Canva มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.67)

เมื่อพิจารณาพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้ มากที่สุด ความสวยงาม ความน่าสนใจ ของสื่อโมชันกราฟฟิก ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.54) รองลงมา สีสันทนในการออกแบบของสื่อโมชันกราฟฟิก ($\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.65) รองลงมา ง่ายต่อการรับชม ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.72) รองลงมา พื้นหลังและรูปภาพมีความเหมาะสม ($\bar{x} = 4.14$, S.D. = 0.68) รองลงมา ความเหมาะสมของข้อมูล ($\bar{x} = 4.14$, S.D. = 0.68) และน้อยที่สุด ขนาดตัวการ์ตูนระดับเสียงพากย์ ถูกต้อง ($\bar{x} = 4.10$, S.D. = 0.72)

หัวข้อโครงการ : เว็บไซต์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้ Google site
 ผู้จัดทำ : 1. นางสาวบัณฑิตา อารีเอื้อ รหัสนักศึกษา 66302040015
 2. นายธนกร เขตงูเหลื่อม รหัสนักศึกษา 66302040027
 การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
 แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
 สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
 สาขางาน : ธุรกิจดิจิทัล
 ครูที่ปรึกษาโครงการ

นายกฤษณะ ราชนิล

นายวิษณุ ชำนิง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เว็บไซต์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. การศึกษาการใช้งานเว็บไซต์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
2. การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
3. การประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อการใช้งาน เว็บไซต์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

จากการศึกษาความพึงพอใจ ที่มีต่อเว็บไซต์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจทำให้นักศึกษามีความสนใจเป็นอย่างมาก

กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่มีต่อเว็บไซต์แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจพบว่านักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุดพบว่าโดยภาพรวมจะอยู่ในระดับ ดี ($\bar{x}=4.12, S.D.=1.17$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เว็บไซต์ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้ Google site อยู่ในระดับ ดี ได้แก่ ความพึงพอใจภาพรวมเว็บไซต์ ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 1.05$) รองลงมาเป็น เว็บไซต์ มีความสะดวกในการเข้าถึง ($\bar{x} = 4.28, S.D. = 1.01$) ขนาดตัวอักษรเว็บไซต์ ได้ง่าย ($\bar{x} = 4.24, S.D. = 1.10$) เว็บไซต์ มีความเสถียรภาพ ($\bar{x} = 4.14, S.D. = 1.16$) เว็บไซต์ มีความง่ายในการใช้งาน ($\bar{x} = 4.11, S.D. = 1.19$) มีความปลอดภัยต่อการใช้งาน ($\bar{x} = 4.09, S.D. = 1.15$) รูปแบบข้อความมีความเหมาะสม ($\bar{x} = 4.05, S.D. = 1.24$) ความรวดเร็วใน ($\bar{x} = 4.04, S.D. = 1.21$) สีเว็บไซต์ ของข้อความมีความเหมาะสม ($\bar{x} = 4.02, S.D. = 1.13$) และความเว็บไซต์ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ สวยงามและความน่าสนใจ ($\bar{x} = 3.93, S.D. = 1.31$)

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนรายวิชา การตัดต่อภาพและวิดีโอ
โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ CapCut

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวพิมพ์รดา จันทร์กลาง
2. นายจักรภัทร แร้นพิมาย

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา : บริหารธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

สาขางาน : ธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นางสาวทิชาณดา อาจสุวรรณ
2. นางธัญดา ศรีเพชร
3. นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนรายวิชา การตัดต่อภาพและวิดีโอ
โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ CapCut ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าหลักการจัดทำสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การตัดต่อภาพและวิดีโอ
โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ CapCut
2. เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การตัดต่อภาพและวิดีโอ โดยใช้ Google
Sitesร่วมกับ CapCut
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ใช้อสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การตัดต่อภาพและวิดีโอ
โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ CapCut

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาและค้นคว้าการสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การตัดต่อภาพและ
วิดีโอ โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ CapCut มาเป็นตัวช่วยในการสร้างสื่อการเรียนการสอนรายวิชา การ
ตัดต่อภาพและวิดีโอ โดยใช้ Google Sites ร่วมกับ CapCut ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างสื่อการเรียนการ
สอนและไว้สำหรับพัฒนา Google Sites

หัวข้อโครงการ : ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can

ผู้จัดทำ : 1. นายรพีภัทร กิ่งจันทร์
2. นางสาวสุกัญญา อนุสนธิ์

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

สาขางาน : ธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวิษณุ ชำนิล
2. นายกฤษณะ ราชนิล

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเพื่อศึกษา ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can ควบคุมด้วยเซ็นเซอร์ตรวจจับความเคลื่อนไหว
2. เพื่อออกแบบโครงสร้าง ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของ ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานของอุปกรณ์การประกอบส่วนต่างๆ ของอุปกรณ์และการเขียนโปรแกรมควบคุมการทำงานตามวัตถุประสงค์มีการวิเคราะห์ และหาข้อมูลในส่วนต่างๆ
2. โดยหลักการทำงานเปิดสวิตช์กดติดกดดับ เพื่อควบคุมจ่ายไฟเลี้ยงให้บอร์ดควบคุม (Arduino nano) เซ็นเซอร์จะคอยส่งสัญญาณเป็นตัวเลขของระยะทางให้กับบอร์ดควบคุมจะสั่งให้เซอร์โวมอเตอร์หมุนตามองศาที่ตั้งค่าไว้ให้โปรแกรมเป็นเวลา 3 วินาที จากนั้นจะหมุนกลับมาตำแหน่งเดิม
3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของโครงการเรื่องสิ่งประดิษฐ์ ถังขยะเปิด-ปิดอัตโนมัติ สามารถทำอะไรได้บ้าง สามารถถังขยะเปิด-ปิดอัตโนมัติ สามารถทิ้งของโดยไม่สัมผัสกับตัวถังขยะ

4. จากการประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อการทำโครงการสิ่งประดิษฐ์ ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash สามารถทิ้งขยะโดยไม่สัมผัสตัวถังขยะ ไม่ก่อให้เกิดการติดเชื้อแบคทีเรียได้ง่ายขึ้น ไม่เป็นอันตรายต่อสิ่งแวดล้อม สะดวกต่อการใช้งานในระยะยาวได้ดี สามารถประยุกต์สิ่งของที่มีให้ความทันสมัยขึ้นเพื่อพัฒนาและขยายความสามารถให้มากขึ้นและการทำงานข้อมูลจากการดำเนินงานไปปรับปรุงพัฒนาต่อไป ในการศึกษาความรู้กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพินายแผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ระดับชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=4.13, S.D.=0.72$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ได้แก่ ภาพรวมของสิ่งประดิษฐ์ ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can ($\bar{X}=4.18, S.D.=0.55$) ความแข็งแรงของถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can ($\bar{X}=3.96, S.D.=0.74$) ขนาดของถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can ($\bar{X}=4.04, S.D.=0.58$) ความทนทานของวัสดุที่ใช้ ($\bar{X}=4.14, S.D.=0.71$) ชิ้นงานมีความสวยงามและน่าสนใจ ($\bar{X}=4.25, S.D.=0.70$) ความสะดวกสบายในการใช้ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can ($\bar{X}=4.25, S.D.=0.65$) ความปลอดภัยถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can ($\bar{X}=4.21, S.D.=0.63$) ความสามารถในการตรวจจับความเคลื่อนไหว ($\bar{X}=4.25, S.D.=0.65$) ความสามารถในการบรรจุขยะ ($\bar{X}=4.29, S.D.=0.63$) ระยะเวลาที่ใช้ในการทำถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can ($\bar{X}=4.25, S.D.=0.59$) ถังขยะอัตโนมัติ Automatic trash can สามารถใช้งานได้จริง ($\bar{X}=4.36, S.D.=0.59$) ตามลำดับ

หัวข้อโครงการ : การสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวสุพิชยา คานสี
2. นายศุภโชค ชำนาญมนต์

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

นายกฤษณะ ราชนิล

นายวิชญ์ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity

1. เพื่อให้ความรู้แก่ นักเรียน นักศึกษา
 2. เพื่อศึกษาโครงการสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity
 3. เพื่อออกแบบโครงการสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity
 4. เพื่อหาความพึงพอใจของโครงการสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity
 5. เพื่อสร้างพฤติกรรมในการทำงานร่วมกันและความรับผิดชอบในการทำงานเป็นกระบวนการ
- จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจพบว่า การสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity

มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.67)

เมื่อพิจารณาพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้ มากที่สุด ความสวยงาม ความน่าสนใจ ของการสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.54) รองลงมา สีสันในการออกแบบของการสร้างเกม 2D โดยใช้โปรแกรม Unity ($\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.65) รองลงมา ง่ายต่อการรับชม ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.72) รองลงมา พื้นหลังและรูปภาพมีความเหมาะสม ($\bar{x} = 4.14$, S.D. = 0.68) รองลงมา ความเหมาะสมของข้อมูล ($\bar{x} = 4.14$, S.D. = 0.68) และน้อยที่สุด ขนาดตัวการ์ตูน การออกแบบ ถูกต้อง ($\bar{x} = 4.10$, S.D. = 0.72)

หัวข้อโครงการ : วิดีโอสื่อการเรียนการสอน วิชา ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยโปรแกรม canva และโปรแกรมตัดคลิป capcut

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวเอมิกา จันทะโสม
2. นางสาวจิราพร แสงเมือง

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

นางสาวทิชาณดา อาจสุวรรณ

นายวิชณุ ชำนิจ

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการวิดีโอสื่อการเรียนการสอน วิชา ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Canva และโปรแกรมตัดคลิป capcut

1. เพื่อให้ความรู้แก่ นักเรียน นักศึกษา
 2. เพื่อศึกษาโครงการวิดีโอสื่อการเรียนการสอน วิชา ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Canva และโปรแกรมตัดคลิป capcut
 3. เพื่อออกแบบโครงการวิดีโอสื่อการเรียนการสอน วิชา ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Canva และโปรแกรมตัดคลิป capcut
 4. เพื่อหาความพึงพอใจของโครงการวิดีโอสื่อการเรียนการสอน วิชา ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Canva และโปรแกรมตัดคลิป capcut
 5. เพื่อสร้างพฤติกรรมในการทำงานร่วมกันและความรับผิดชอบในการทำงานเป็นกระบวนการ
- จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจพบว่า วิดีโอสื่อการเรียนการสอน วิชา ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วย โปรแกรม Canva และโปรแกรมตัดคลิป capcut มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.67$)

เมื่อพิจารณาพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้ มากที่สุด ความสวยงาม ความน่าสนใจ ของสื่อโมชันกราฟฟิก ($\bar{X} = 4.63, S.D. = 0.54$) รองลงมา สีสันทันในการออกแบบของสื่อโมชันกราฟฟิก ($\bar{X} = 4.31, S.D. = 0.65$) รองลงมา ง่ายต่อการรับชม ($\bar{X} = 4.16, S.D. = 0.72$) รองลงมา พื้นหลังและรูปภาพมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.14, S.D. = 0.68$) รองลงมา ความเหมาะสมของข้อมูล ($\bar{X} = 4.14, S.D. = 0.68$) และน้อยที่สุด ขนาดตัวการ์ตูน ระดับเสียงพากย์ ถูกต้อง ($\bar{X} = 4.10, S.D. = 0.72$)