

ตารางสรุปหัวข้อโครงการ
นักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ
1	สร้างแอปพลิเคชันสื่อความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐานด้วยโปรแกรม Flutter	1.นายรุ่งเกียรติ เมฆหมอก 2.นายอภิชาติ ธาตุลม	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
2	สร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหารด้วยโปรแกรม React Native	1.นายวุฒิชัย เต็นกลาง 2.นายณชพล แดงกลู	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
3	Animation 2D "โทรศัพท์จากคนแปลกหน้า" By Inshotv	1.นางสาวชวัลลักษณ์ โยควัฒน์ 2.นางสาวบุญญากานต์ รักษาโค	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์
4	แอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้ด้วยโปรแกรม Kodular	1.นางสาวนฤมล แสงเขียว 2.นางสาวศิรินทิพย์ ศรีมงคล	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์
5	สื่อการสอนการสร้างหนังสือแนะนำการเรียนสายอาชีพศึกษา ด้วย Storytribe	1.นางสาวมนจิรา ไยพิมาย 2.นางสาวสิริมล นกเสือ	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
6	การพัฒนาโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home	1.นางสาวนฤตพรินดา ชำนาญยา 2.นางสาวเมยาณี มานะการ	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
7	สื่อการสอนสร้างโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Unity	1.นายนายอนุวัชร พลิตี 2.นายบุญญฤทธิ์ เลี่ยมรัตน์	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
8	การสร้าง Animation 2D เรื่อง IOT ด้วยโปรแกรม Adobe animate	1.นางสาวธัญพร เหล็กจันอัด 2.นางสาวศิรินทร ทรา รอดตานกลาง	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
9	Automatic cat feeder by micro:bit	1.นางสาวกัญญาวิร พิมพิลา 2.นายศุภณัฐ เดชคุณธรรม	1.นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

ตารางสรุปหัวข้อโครงการ
นักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ
10	สื่อการเรียนการสอน วิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบ โดย ใช้ Adobe Captivate	1. นางสาวจินดาหรรษา โนนทิพย์ 2. นางสาวพรนัชชา แว่วไว	1.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 2.นายวรวิทย์ พุฒกลาง
11	เว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วย โปรแกรม Dreamweaver	1.นางสาวภัทรศยา พลัสดี 2.นางสาวสุพัตรา สุภักดิ์	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวิทย์ พุฒกลาง
12	เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ ด้วยโปรแกรม Arduino	1. นางสาวเอมิกา ฤทธิบุญ 2. นางสาวสุนิสา แก้วสุวรรณ	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
13	การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C	1.นางสาวจิรนนท์ เพ็ชรอำไพ 2.นางสาวอรทัย คนยัง	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
14	Stop Motion นิทานสอนใจ เรื่องเจ้าสมุทรตัวจิ๋ว	1.นางสาวแพรววิไล นานอก 2.นางสาวภัทรธิดา คลังพิมาย	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์
15	สื่อการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น เบื้องต้นด้วย visual studio code	1.นายณัฐศักดิ์ ปลั่งกลาง 2.นายบุญพงษ์ ไทยแท้	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
16	Game Department IT Roblox Studio	1.นายวัชรพงษ์ ทองประดิษฐ์ 2.นายสถาพร นวมสุข	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
17	ระบบจัดการแข่งขันสตรีมิงเกม	1.นายพีรภัทร อัครวุฒิจิระโชติ 2.นางสาวกัญญารัตน์ บุญพร้อม	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์
18	สื่อการสอนการควบคุมตัวละคร ผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยผ่าน จอยสติ๊ก	1.นางสาวสรिता พราวศรี 2.นางสาวสรिता พราวศรี	1.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 2.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

ตารางสรุปหัวข้อโครงการ
นักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย

กลุ่มที่	ชื่อโครงการ	ผู้จัดทำ	ครูที่ปรึกษาโครงการ
19	ระบบการจัดการสภาพแวดล้อม สุกรด้วยระบบ IOT	1.นางสาวปวรรณ สุขแก้ว 2.นางสาวบุษกร จรุงไทยสง	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ ✓
20	เครื่องตรวจจับความผิดปกติของ กระแสไฟฟ้า	1.นายวรมัน สุรัมย์ 2.นายนิรุทธิ์ ชีอตรง	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ ✓
21	สื่อการเรียนการสอน วิชาการ ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพด้วย โปรแกรม Adobe Captivate	1.นางสาวณิชกร เนื่อนา 2.นางสาวสุธาสินี ดงกลยา	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว ✓
22	การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน วิชา การออกแบบและพัฒนา เว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate	1.นางสาวณัฐรัตน์ ภมร 2.นางสาวอรรณพ หาญมอกลาง	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ ✓ 3.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
23	การสร้างเกมเนื้อเรื่องสไตล์ pixel art ด้วย Unity	1. นายณนชา ศิริยุทธ์ 2. นายภูษิวัฒน์ แก้วไพฑูรย์	1.นายวรวิทย์ พุฒกลาง 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ ✓
24	สื่อการสอน Live & Stream ด้วยโปรแกรม Geforce experience	1.นายชินวัตร รักดินนอก 2.นางสาวภักรมย์ ภัยโยธา	1.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 2.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 3.นายวรวิทย์ พุฒกลาง ✓
25	การสร้างเว็บไซต์สอนการสอน เขียนเว็บเบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม Vscod	1.นายทวีศักดิ์ สารจันทร์ 2.นางสาวกัตติกา พลพันธ์	1.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 2.นายวรวิทย์ พุฒกลาง ✓
26	การพัฒนาโปรแกรมเพื่อควบคุม ถังขยะเปิด-ปิดอัตโนมัติ	1. นางสาว อภัสรา อุทัย 2. นาย อภิรักษ์ หาญศึก	1.ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ 2.นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3.นายวรวิทย์ พุฒกลาง ✓

หัวข้อโครงการ : แอปพลิเคชันสื่อความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน ด้วยโปรแกรม Flutter

ผู้จัดทำ : 1. นายอภิชาติ ธาตุลม
2. นายรุ่งเกียรติ เมฆหมอก

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องแอปพลิเคชันสื่อความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน ด้วยโปรแกรม Flutter ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรม Flutter
2. เพื่อสร้างแอปพลิเคชันสื่อความรู้
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเรียนรู้ที่จะศึกษาด้านการเขียน code
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชันสื่อความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน ด้วยโปรแกรม Flutter
5. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน

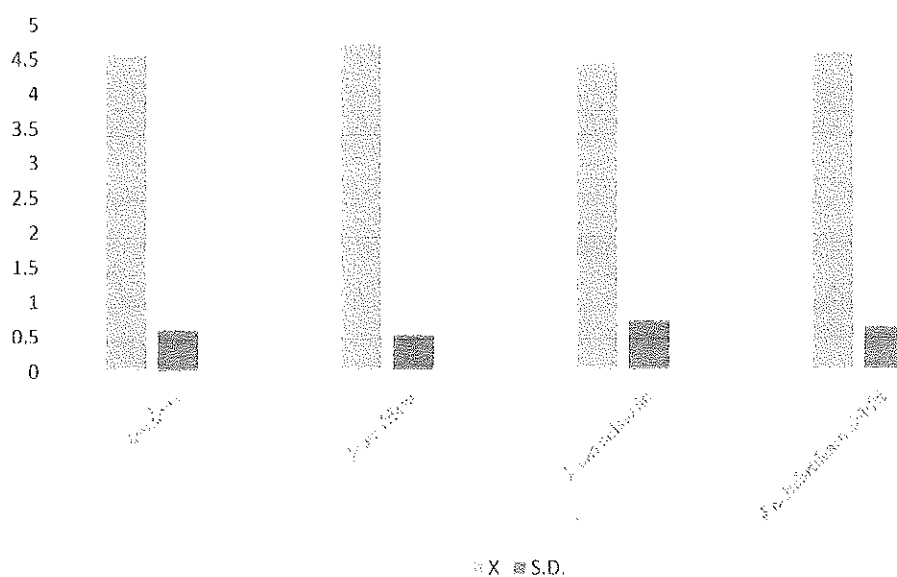
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของโปรแกรม Flutter เบื้องต้นการศึกษาค้นคว้าได้นำความรู้ที่เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยนำความรู้จากขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม Flutter การสร้างชิ้นงาน ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับการใช้งานต่างๆของโปรแกรม Flutter การลิงค์ข้อมูลให้เป็นสื่อและข้อมูลมาประมวลผลวิเคราะห์จัดทำเป็นรูปแบบการเรียนรู้การสอนที่สมบูรณ์ ซึ่งนำผลงานจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถทำแอปพลิเคชันสื่อความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน ด้วยโปรแกรม Flutter ได้ประโยชน์ในด้านความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน ของนักศึกษาทุกระดับชั้นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่องแอปพลิเคชันสื่อความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน ด้วยโปรแกรม Flutter คณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะสร้าง

แอปพลิเคชันสื่อความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน ด้วยโปรแกรม Flutter เพื่อสร้างสื่อความรู้ที่มีความสะดวกและถูกต้องในการหาความรู้ นักเรียน นักศึกษา เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐานให้มีความสะดวกมากยิ่งขึ้น

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่องแอปพลิเคชันสื่อความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน ด้วยโปรแกรม Flutter สามารถหาความรู้ได้สะดวกมากยิ่งขึ้นและมีข้อมูลครบถ้วนถูกต้อง ในรูปแบบที่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจของแอปพลิเคชันสื่อความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน
ด้วยโปรแกรม Flutter

หัวข้อโครงการ : สร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหารด้วยโปรแกรม React Native

ผู้จัดทำ : 1. นายวุฒิชัย เด่นกลาง
2. นายณชพล แดงกุล

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|-------------------|----------|
| 1. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |
| 2. นายวรวุฒิ | พุดกลาง |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหารด้วยโปรแกรม React Native ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

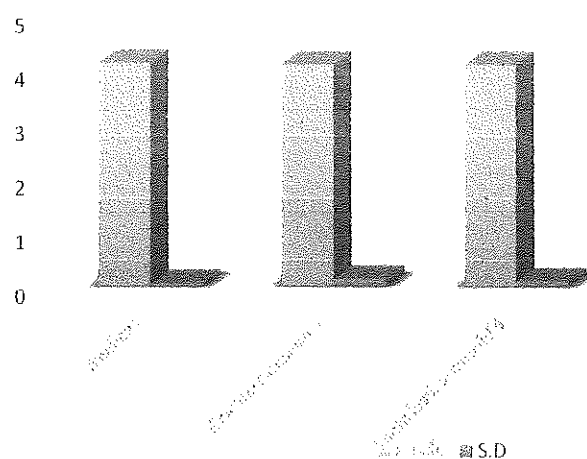
1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรม React Native
2. เพื่อสร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหาร
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเรียนรู้ที่จะศึกษาด้านการเขียน code
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของสร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหารด้วยโปรแกรม React Native

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. ศึกษาตัวโปรแกรม Visual studio code การสร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหาร ได้ใช้หลักการในการสร้างแอปพลิเคชัน รวมไปถึงการใช้งานโปรแกรม Visual studio code เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันสั่งอาหาร คณะผู้จัดทำได้เลือกใช้โปรแกรม Visual Studio Code เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนา โดยใช้เทคโนโลยี React Native สำหรับการสร้างแอปพลิเคชันในครั้งนี้ เพื่อให้สามารถทำงานได้ทั้งบนระบบปฏิบัติการ iOS และ Android แอปพลิเคชันถูกออกแบบให้มีความสวยงามและใช้งานง่าย น่าสนใจ ด้วยการจัดวางอินเตอร์เฟซที่สะดวกต่อผู้ใช้ โดยการออกแบบประกอบไปด้วยการเลือกสีและฟอนต์ที่เหมาะสม การใส่รูปภาพประกอบเมนูอาหาร การสร้างลิงก์ไปยังหน้าอื่นๆ รวมถึงการเพิ่มข้อความแสดงรายละเอียดของเมนูและฟังก์ชันลูกเล่นต่างๆ ที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์ในการใช้งานให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ การใช้ React Native ยังช่วยให้การพัฒนาแอปพลิเคชันมีความรวดเร็ว และสามารถปรับแต่งได้อย่างยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้ใช้

3. การใช้แอปพลิเคชันสั่งอาหาร ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาวิธีการสร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหารด้วยโปรแกรม React Native ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจแอปพลิเคชันสั่งอาหาร

4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้แอปพลิเคชันสั่งอาหารด้วยโปรแกรม React Native โดยการศึกษาครั้งนี้จัดทำสามารถออกแบบสร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหารได้ และกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากรมีความคิดเห็นต่อแอปพลิเคชันสั่งอาหารด้วยโปรแกรม React Native อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.11$, S.D.=0.05) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อย่อย คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.13$, S.D.=0.05) ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบแอปพลิเคชัน ($\bar{X}=4.10$, S.D.=0.14) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X}=4.10$, S.D.=0.10)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อแอปพลิเคชันสั่งอาหาร
ด้วยโปรแกรม React Native

หัวข้อโครงการ : Animation 2D “โทรศัพท์จากคนแปลกหน้า” By InShot

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวชวัลลักษณ์ โยควัฒน์

2. นางสาวบุญญากานต์ รักษาโค

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุดกลาง

2. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง Animation 2D “โทรศัพท์จากคนแปลกหน้า” By InShot ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรมตัดต่อ InShot
2. เพื่อไม่ให้เยาวชนตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ
3. เพื่อป้องกันการสูญเสียจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม Animation 2D ด้วยโปรแกรมตัดต่อ InShot

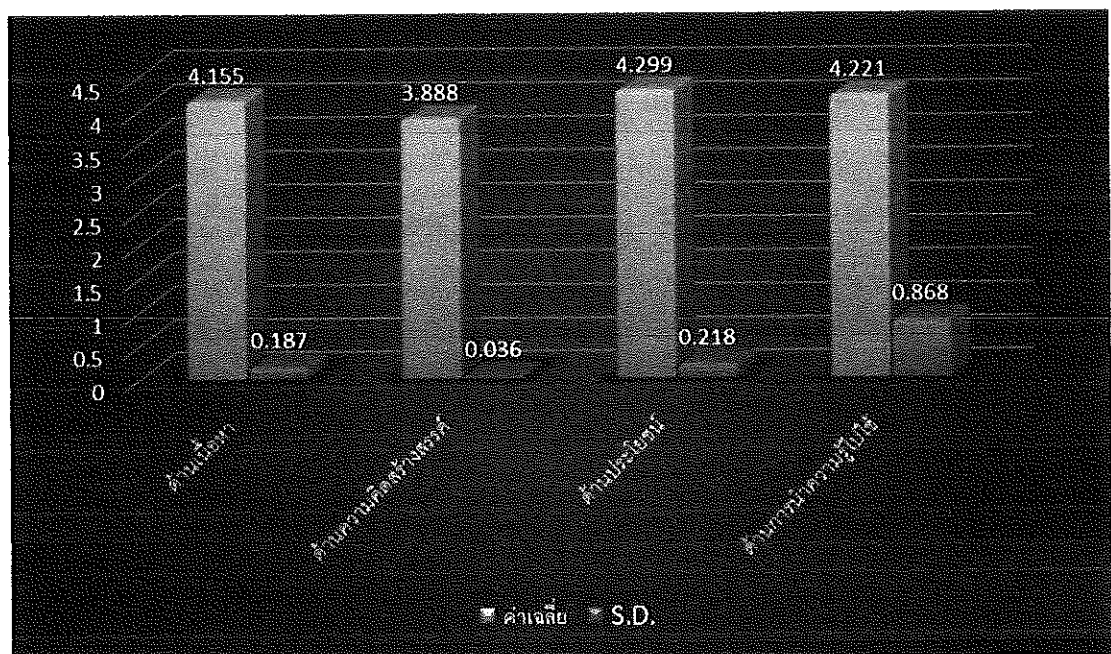
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. ศึกษาโปรแกรม InShot การศึกษาหลักการสร้าง Animation 2D เรื่อง โทรศัพท์จากคนแปลกหน้า ด้วยโปรแกรม InShot เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ ไม่ว่าจะเป็นตัดต่อ รวม แยก หรือจะใส่เอฟเฟ็ค เพื่อเพิ่มเทคนิคการเล่น ในงานวิดีโอ ซึ่งมีเอฟเฟ็คให้เลือกหลากหลาย เลือกใช้งานได้ตามลักษณะงานที่ตัดต่อ

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่อง Animation 2D “โทรศัพท์จากคนแปลกหน้า” By InShot

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่อง Animation 2D “โทรศัพท์จากคนแปลกหน้า” By InShot สามารถทำการ์ตูนอุทาหรณ์สอนให้รู้เท่าทันกลโกงของมิจฉาชีพ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ นักเรียน นักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีต่อ Animation 2D “โทรศัพท์จากคนแปลกหน้า” By InShot แสดงให้เห็นว่า การศึกษาความพึงพอใจ ต่อด้านการนำความรู้ไปใช้ให้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.136$, S.D. = 0.437) ซึ่งแบ่ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.155$, S.D. = 0.187) ด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 3.888$, S.D. = 0.036) ด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 4.299$, S.D. = 0.218) ด้านการนำความรู้ไปใช้ ($\bar{X} = 4.221$, S.D. = 0.868)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อ Animation 2D “โทรศัพท์จากคนแปลกหน้า”
By InShot

หัวข้อโครงการ : แอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้ ด้วยโปรแกรม Kodular

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวนฤมล แสงเขียว

2. นางสาวศิริทิพย์ ศรีมงคล

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุดกลาง

2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

3. ว่าที่ รต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

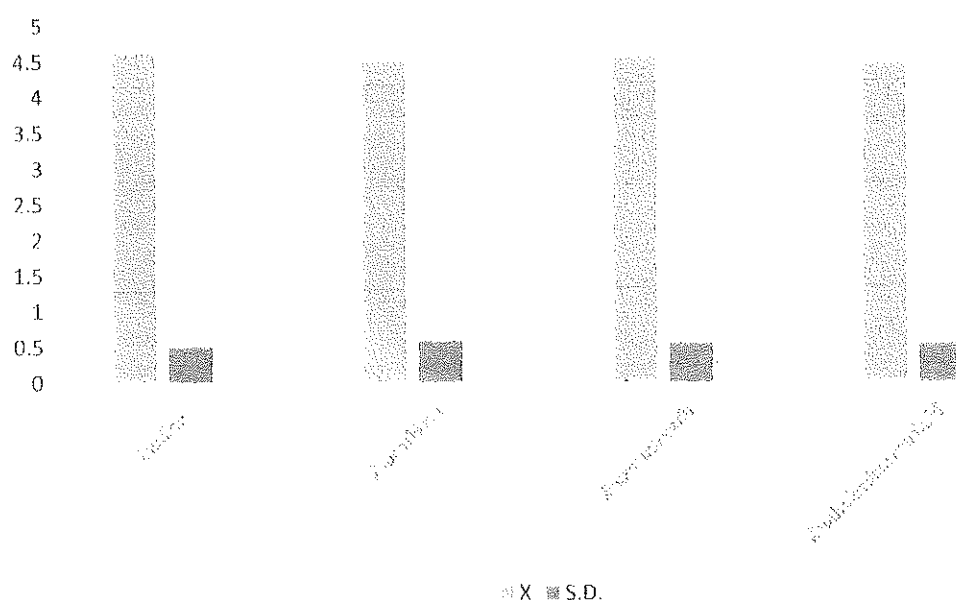
เอกสารประกอบโครงการเรื่อง แอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้ ด้วยโปรแกรม Kodular ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับแอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้
2. เพื่อจัดทำแอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าใช้สื่อการเรียนรู้

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของ แอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้ ด้วยโปรแกรม Kodular ที่มีคุณภาพแก่นักเรียน นักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับโปรแกรม Kodular
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ แอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้ ด้วยโปรแกรม Kodular พบว่าต้องมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องทำงานตามขั้นตอน ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ ลำบากไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาแล้วในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้
3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่อง แอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้ ด้วยโปรแกรม Kodular พบว่าสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คนที่ได้เข้าใช้แอปพลิเคชัน เครื่องคิดเลขพูดได้ ด้วยโปรแกรม Kodular ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวม สามารถสรุปได้ว่าประชากรมีความคิดเห็นต่อแอปพลิเคชัน เครื่องคิดเลขพูดได้ ด้วยโปรแกรม Kodular แสดงค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐานพบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.53$, S.D.= 0.04) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}= 4.61$, S.D.= 0.50) ด้านการใช้งาน ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.58) ด้านความปลอดภัย ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.55) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X}=4.47$, S.D.= 0.54) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมของแอปพลิเคชันเครื่องคิดเลขพูดได้
ด้วยโปรแกรม Kodular

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนการสร้างหนังสือแนะนำการเรียนสายอาชีวศึกษา ด้วย Storytribe

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวสิริมลน์ นกเสื่อ

2. นางสาวมนจิรา ไยพิมาย

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุ่มกลาง

2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

3. ว่าที่ รต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการสอนการสร้างหนังสือแนะนำการเรียนสายอาชีวศึกษา ด้วย Storytribe ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับสตอรี่บอร์ด
2. เพื่อจัดทำสื่อเกี่ยวกับการเรียนสายอาชีวศึกษา
3. เพื่อเพิ่มความสนใจเกี่ยวกับการเข้ามาเรียนในสายอาชีวศึกษา
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจเรียนต่อสายอาชีวศึกษา

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

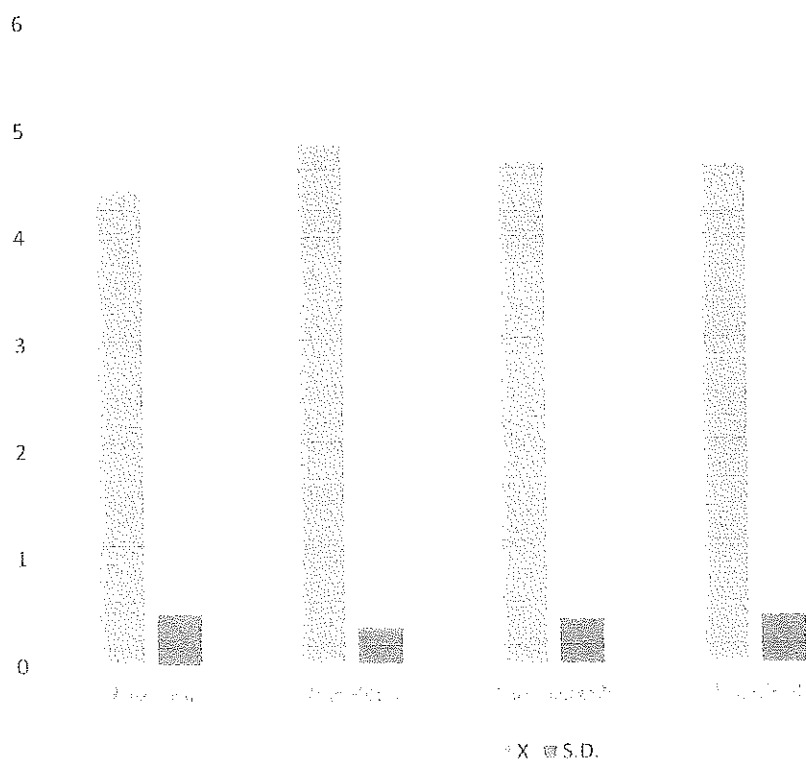
1. จากการศึกษาหลักการของสื่อการสอนการสร้างหนังสือแนะนำการเรียนสายอาชีวศึกษา ด้วย Storytribe มีคุณภาพแก่นักเรียน นักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับการสร้างสตอรี่บอร์ด ด้วย Storytribe เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงงานสื่อการสอนการสร้างหนังสือแนะนำการเรียนสายอาชีวศึกษา ด้วย Storytribe พบว่าต้องมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่งเพราะต้องทำงานตามขั้นตอน ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ ถ้าช้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาแล้วในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงงานเรื่องสื่อการสอนการสร้างหนังสือแนะนำการเรียนสายอาชีวศึกษา ด้วย Storytribe พบว่าสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้เข้าชมสื่อการสอนการสร้างหนังสือแนะนำการเรียนสายอาชีวศึกษา ด้วย Storytribe ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอน โดยภาพรวม สามารถสรุปได้ว่าประชากรมีความคิดเห็นต่อสื่อการสอนการสร้างหนังสือแนะนำการเรียนสายอาชีวศึกษา ด้วย

Storytribe แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.66$, S.D.= 0.42) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านคุณภาพ ($\bar{X} = 4.43$, S.D.= 0.48) ด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.87$, S.D.= 0.34) ด้านความปลอดภัย ($\bar{X} = 4.68$, S.D.= 0.42) ด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 4.66$, S.D.=0.45) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมของสื่อการสอน
การสร้างหนังสือแนะนำการเรียนรู้สายอาชีพศึกษา ด้วย Storytribe

หัวข้อโครงการ : การพัฒนาโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวนฤตพรินดา ชำนาญยา
2. นางสาวเมยาณี มานะการ

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

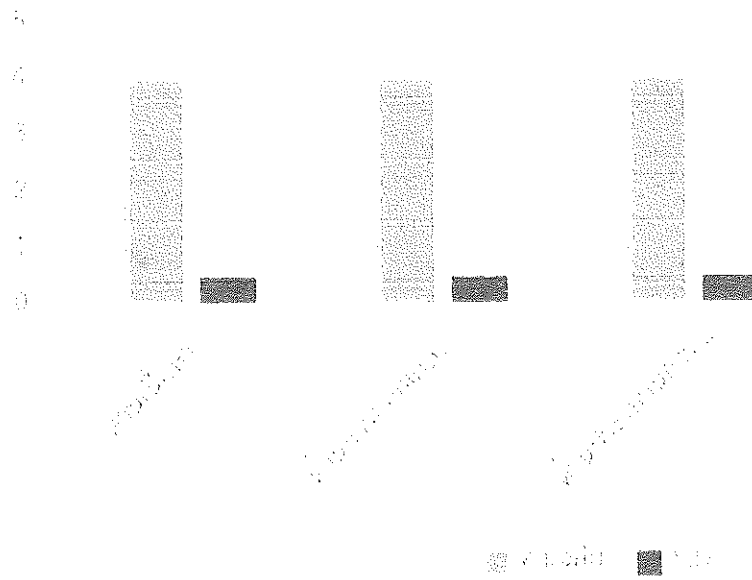
บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการพัฒนาโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

ในการพัฒนาโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยจัดทำ Storyboard ขึ้นมาเพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละหน้าของสื่อการเรียนรู้ โดยเน้นภาพและเนื้อหา จากนั้นได้นำข้อมูลของโปรแกรมเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home มาใช้ในการสร้างสื่อการสอนตามขั้นตอน ซึ่งทำให้นักเรียนนักศึกษาได้ศึกษาการเรียนรู้อย่างง่าย



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อการพัฒนาระบบเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยระบบ Smart Home

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity

ผู้จัดทำ : 1. นายอนุวัชร พลดี

: 2. นายบุญญฤทธิ์ เลี่ยมรัตน์

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์

2. นายวรวิทย์ พุ่มกลาง

3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

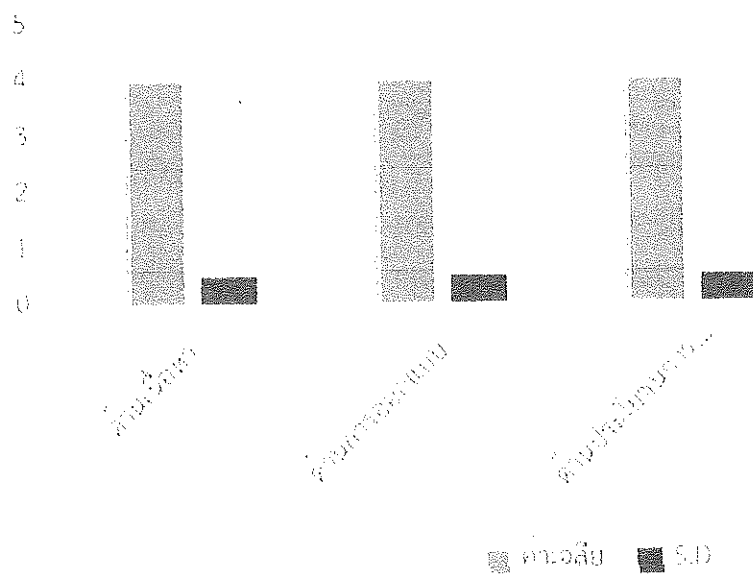
บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity
2. เพื่อออกแบบสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity
3. เพื่อแนะนำโปรแกรม Unity
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. ศึกษาตัวโปรแกรม Unity การสร้างโมเดล 3 มิติ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ ในการออกแบบและ สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Unity มาใช้ในการสร้างโมเดล 3 มิติ
3. การใช้สื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาวิธีการสร้างโมเดล 3 มิติ คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Unity ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจ
4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการสอนด้วยโปรแกรม Unity โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถแนะนำสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity กลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากร เห็นต่อสื่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity อยู่ใน ($\bar{X}=4.11, S.D.=0.05$) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อย่อย คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.13, S.D.=0.05$) การออกแบบและการจัดรูปแบบเว็บไซต์ ($\bar{X}=4.10, S.D.=0.14$) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X}=4.10, S.D.=0.10$)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อการสอนการสร้างโมเดล 3 มิติ
ด้วยโปรแกรม Unity

หัวข้อโครงการ : Animation 2D เรื่องความหมายของ IOT ด้วยโปรแกรม Adobe Animate

ผู้จัดทำ : นางสาวธัญทร เหล็กจันท
: นางสาวศิรินทร์พร รอดด้านกลาง

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1. นายวรวุฒิ | พุดกลาง |
| 2. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ | สิทธิจันทร์ |
| 3. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง Animation 2D เรื่องความหมายของ IOT ด้วยโปรแกรม Adobe Animate ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

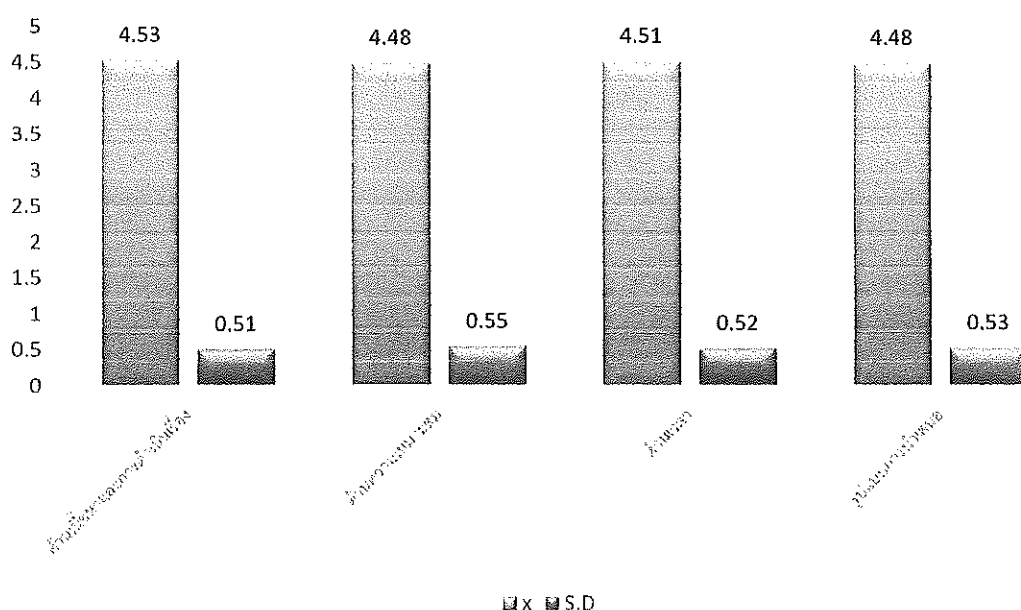
1. เพื่อศึกษาวิธีการจัดทำพัฒนาสื่อการเรียนการสอน Animation 2D เรื่องความหมายของ IOT ด้วยโปรแกรม Adobe Animate
2. เพื่อศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม Adobe Animate
3. เพื่อให้ความรู้เรื่อง IOT และอุปกรณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. การศึกษา การสร้าง Animation 2D เรื่องความหมายของ IOT ด้วยโปรแกรม Adobe Animate ที่มีคุณภาพแก่นักเรียน นักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับการสร้าง Animation ด้วยโปรแกรม Adobe animate เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาความรู้ได้ง่ายขึ้น
2. จากการออกแบบและจัดทำโครงงานนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตามจุดประสงค์ ถ้าช้าไม่ตรงกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาแล้วในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3.จากการทดลองประสิทธิภาพของการสร้าง Animation 2D เรื่องความหมายของ IOT ด้วยโปรแกรม Adobe Animate สามารถทดสอบได้ว่าโปรแกรม Adobe Animate สามารถใช้งานได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้รับชม Animation 2D เรื่องความหมายของ IOT ด้วยโปรแกรม Adobe Animate ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวม สามารถสรุปได้ว่าประชากร มีความคิดเห็นต่อการสร้างสื่อเรื่อง รับชม Animation 2D เรื่องความหมายของ IOT ด้วยโปรแกรม Adobe Animate แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการ ประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.01) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อ ย่อย คือ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ($\bar{X}=4.53$, S.D.= 0.51) ด้านความเหมาะสม ($\bar{X}=4.48$, S.D.= 0.55) ด้านเวลา ($\bar{X}=4.51$, S.D.= 0.52) รูปแบบการนำเสนอ ($\bar{X}=4.48$, S.D.= 0.53) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจของ Animation 2D เรื่องความหมายของ IOT
ด้วยโปรแกรม Adobe Animate

หัวข้อโครงการ : Automatic Cat Feeder By Micro:bit

ผู้จัดทำ : 1. นายศุภณัฐ เดชคุณธรรม
2. นางสาวกัญญาวิรัช พิมพิลา

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุดกลาง
2. ว่าที่ร้อยตรี วชิรินทร์ สิทธิจันทร์
3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง Automatic Cat Feeder By Micro:bit ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษา Automatic Cat Feeder By Micro:bit
2. เพื่อออกแบบ Automatic Cat Feeder By Micro:bit
3. เพื่อแนะนำโปรแกรม Microsoft Make Code
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของ Automatic Cat Feeder By Micro:bit

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

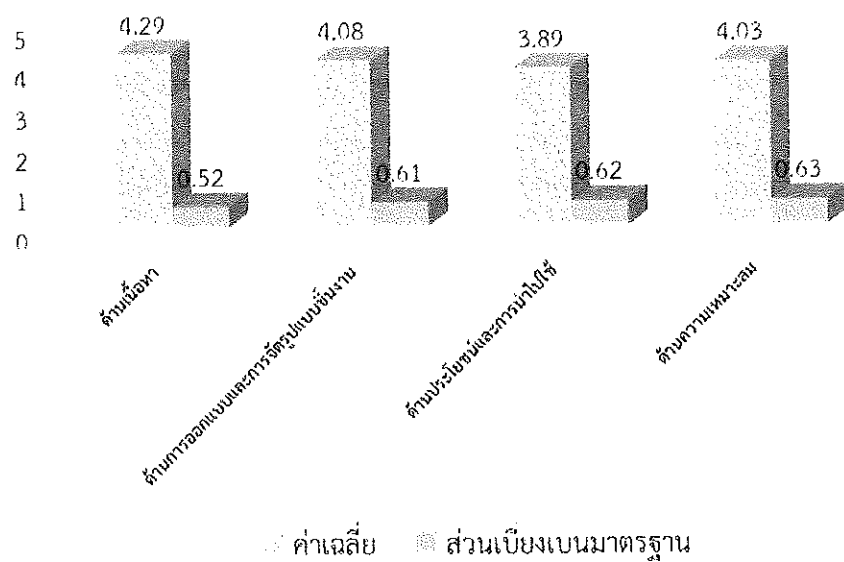
1. ศึกษาตัวโปรแกรม Microsoft Make Code การสร้าง Automatic Cat Feeder ได้ใช้หลักการในการสร้างชิ้นงาน รวมไปถึงการใช้งานโปรแกรม Microsoft Make Code เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงงาน ในการออกแบบและ Automatic Cat Feeder by Micro:bit คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Microsoft Make Code มาเป็นตัวช่วยในการสร้างชิ้นงาน

3. การใช้งาน Automatic Cat Feeder by Micro:bit ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาวิธีการสร้างชิ้นงาน Automatic Cat Feeder by Micro:bit คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Microsoft Make Code ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจ ชิ้นงาน Automatic Cat Feeder by Micro:bit

4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้ Automatic Cat Feeder By Micro:bit โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำได้ออกแบบสร้าง Automatic Cat Feeder By Micro:bit แนะนำให้กลุ่มตัวอย่างโดยเลือกกลุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากร เห็นต่อ Automatic Cat Feeder By Micro:bit อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.07$, $S.D.=0.59$) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{x}=4.29$, $S.D.=0.52$) ด้านการออกแบบและการ

จัดรูปแบบชิ้นงาน ($\bar{x}=4.08, S.D.=0.61$) ด้านความเหมาะสม ($\bar{x}=4.03, S.D.=0.63$) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{x}=3.89, S.D.=0.62$) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ Automatic Cat Feeder By Micro:bit

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน วิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบ

โดยใช้ Adobe Captivate

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวจินดาหรรษา โนนทิพย์

2. นางสาวพรนัชชา แว่วไว

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิริจันทร์

2. นายวรวิทย์ พุดกลาง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องสื่อการเรียนการสอน วิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบ โดยใช้ Adobe Captivate ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและหาประสิทธิภาพบทเรียนผ่านเว็บโดยใช้ Adobe Captivate
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบโดยใช้ Adobe Captivate
3. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายผ่านสื่อการเรียนการสอนโดยใช้ Adobe Captivate
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนการสอน วิชาฐานข้อมูลและการออกแบบ

โดยใช้ Adobe Captivate

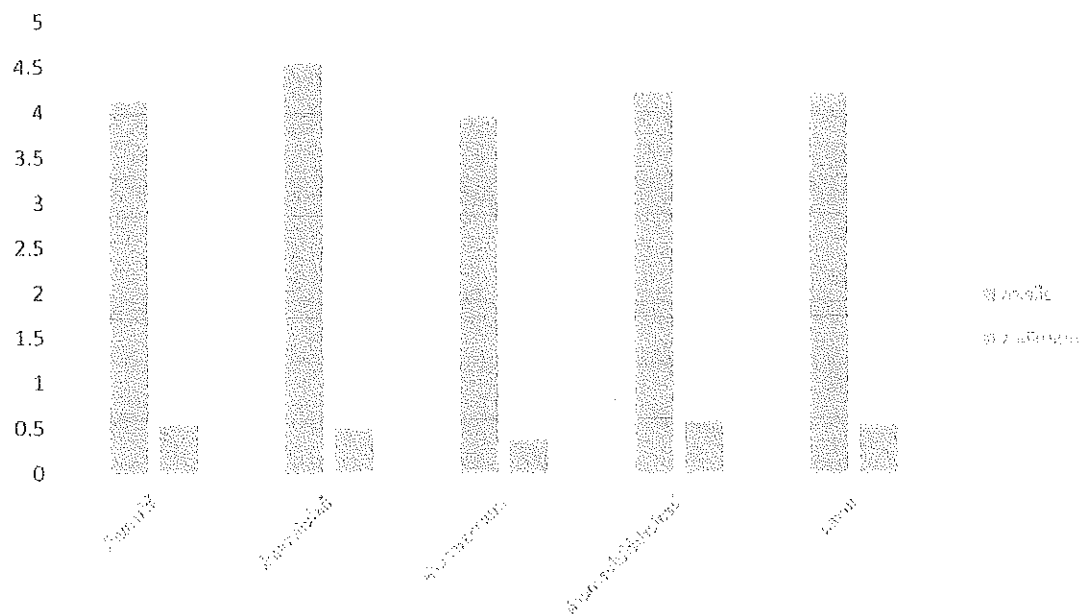
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษา สื่อการเรียนการสอน วิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบ โดยใช้ Adobe Captivate เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาหาความรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. จากการออกแบบและจัดทำโครงการ พบว่าผู้จัดทำได้แก้ปัญหาอุปสรรคที่ประสบในระหว่างการทำงานน้อยลง เนื่องจากการทำงานเป็นขั้นตอนสามารถทำให้งานที่ต้องผลิตได้เสร็จสมบูรณ์ตามที่วางแผนไว้ ดังนั้นจากการศึกษาในครั้งนี้ทำให้ผู้จัดทำได้รับประสบการณ์และทักษะในการแก้ไขปัญหาในการทำงาน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการทำงานให้สำเร็จตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน วิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบ โดยใช้ Adobe Captivate สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพของสื่อการสอนเกี่ยวกับการใช้ Adobe Captivate คณะผู้จัดทำได้ทำการทดสอบการใช้งานสื่อการสอนเกี่ยวกับการใช้ Adobe Captivate ได้ผลทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของการใช้งาน สื่อการเรียนการสอน วิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบ โดยใช้ Adobe Captivate จำนวน 30 คน ที่ได้ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน วิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบ โดยใช้ Adobe Captivate



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อสื่อการเรียนการสอน
วิชา ฐานข้อมูลและการออกแบบ โดยใช้ Adobe Captivate

หัวข้อโครงการ : เว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวภัทรศยา พลดี
2. นางสาวสุพัตรา สุภักคำ

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|------------------------|-------------|
| 1. นายวรวิทย์ | พุ่มกลาง |
| 2. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |
| 3. ว่าที่ รต.วิชรินทร์ | สิทธิจันทร์ |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับเว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver
2. เพื่อจัดทำเว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของเว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าใช้สื่อการเรียนรู้

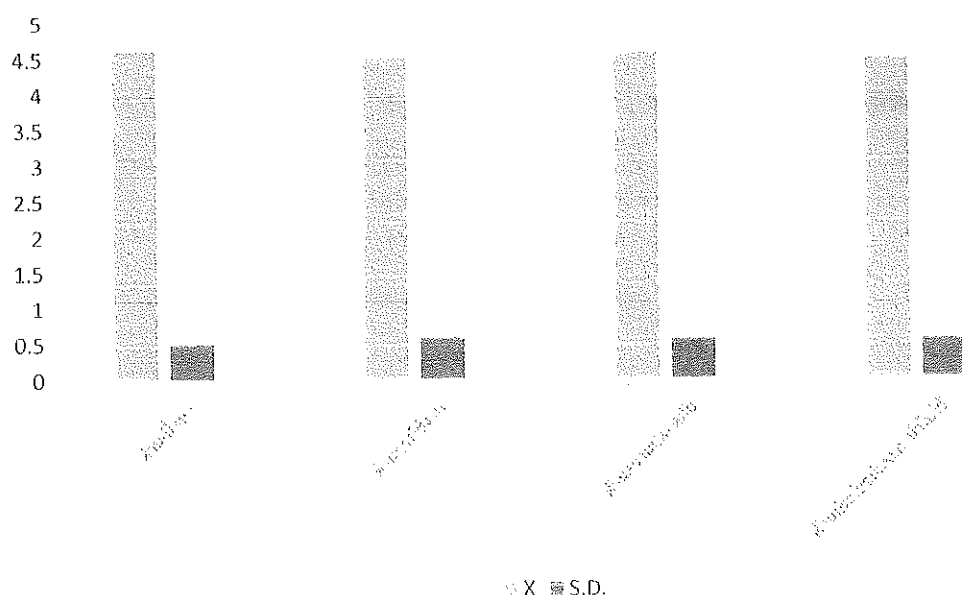
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของ เว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver ที่มีคุณภาพแก่นักเรียน นักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับโปรแกรม Dreamweaver

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ เว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver พบว่าต้องมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องทำงานตามขั้นตอน ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ ถ้าเข้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาแล้วในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่อง เว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver พบว่าสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพินาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คนที่ได้เข้าใช้เว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวม สามารถสรุปได้ว่าประชากรมีความคิดเห็นต่อเว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้าด้วยโปรแกรม Dreamweaver แสดงค่าเฉลี่ยเพียงเบนมาตรฐาน พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.53$, S.D.= 0.04) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}= 4.61$, S.D.= 0.50) ด้านการใช้งาน ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.58) ด้านความปลอดภัย ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.55) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X}=4.47$, S.D.= 0.54) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมของเว็บไซต์แนะนำร้านเสื้อผ้า
ด้วยโปรแกรม Dreamweaver

หัวข้อโครงการ : เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวเอมิกา ฤทธิ์บุญ
2. นางสาวสุนิสา แก้วสุวรรณ

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1. นายวรวุฒิ | พุดกลาง |
| 2. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |
| 3. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ | สิทธิจันทร์ |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของเครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ
2. เพื่อศึกษาและประยุกต์การใช้งานโปรแกรมและเซ็นเซอร์
3. เพื่อสร้างแบบจำลองเครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของการใช้เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

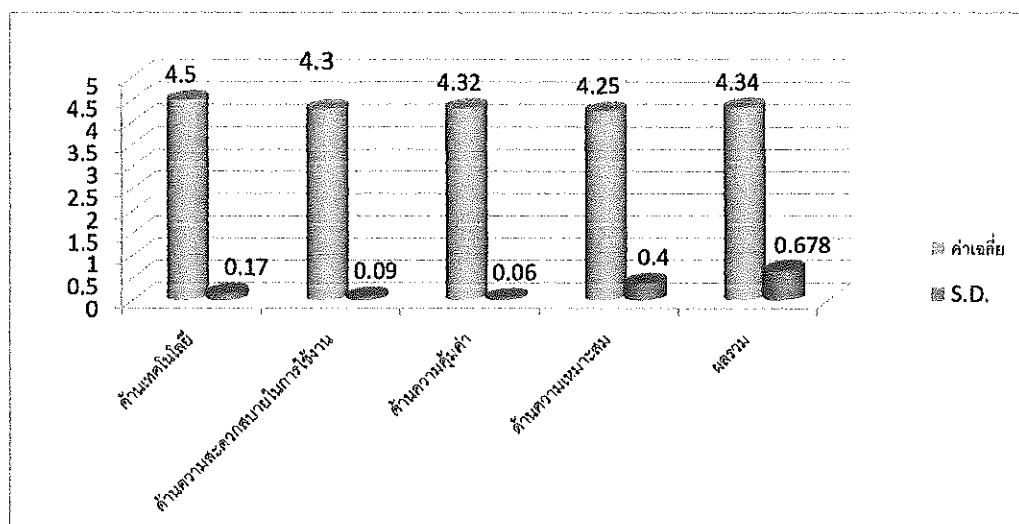
1. การศึกษาตัวโปรแกรม Arduino เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino ใช้การพัฒนาเครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino รวมไปถึงใช้งานโปรแกรม Arduino เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ ในการออกแบบและสร้างเครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Arduino มาเป็นตัวช่วยในการสร้าง เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino ในครั้งนี้

3. การใช้เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษา วิธีการออกแบบและสร้างเครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino ด้วยโปรแกรม Arduino ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจเครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino

4. ศึกษาการประเมินความพึงพอใจของที่ทดลองใช้เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบและสร้าง เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino และกลุ่มตัวอย่างโดยเลือกกลุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน

นักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียน
ที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีต่อ การเครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino ความพึง
พอใจภาพรวมอยู่ในระดับดี($\bar{X}$ = 4.34,S.D.=0.678) ซึ่งแยกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี
($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.17) ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน ($\bar{X}$ = 4.30, S.D. = 0.09)ด้านความ
คุ้มค่า($\bar{X}$ = 4.32,S.D.=0.06) ด้านความเหมาะสม($\bar{X}$ = 4.26,S.D.=0.4)



ภาพแผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อเครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ
โดยใช้โปรแกรม Arduino

หัวข้อโครงการ : การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวจิรนนท์ เพ็ชรอำไพ

2. นางสาวอรทัย คนยัง

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุดกลาง

2. นางสาวขวัญฤทัย อิงแก้ว

3. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C
2. เพื่อสร้างระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. การศึกษาตัวโปรแกรม Arduino

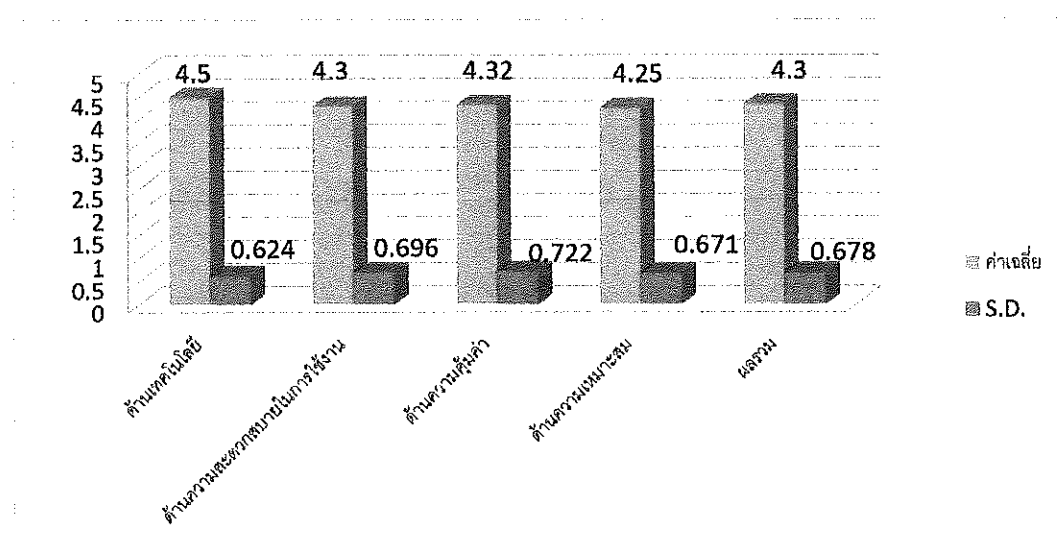
การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C ใช้หลักการการพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษาจาวา รวมไปถึงใช้งานโปรแกรม Arduino เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ

ในการออกแบบและสร้างระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Auduino มาเป็นตัวช่วยในการสร้าง ระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C ในครั้งนี้

3. การใช้ระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาวิธีการออกแบบและสร้างระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C ด้วยโปรแกรม Auduino ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C

4. ศึกษาการประเมินความพึงพอใจของที่ทดลองใช้การพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบและสร้าง Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C และกลุ่มตัวอย่างโดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีต่อการพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. = 0.678) ซึ่งแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี ($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.624) ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน ($\bar{X}$ = 4.30, S.D. = 0.696) ด้านความคุ้มค่า ($\bar{X}$ = 4.32, S.D. = 0.722) ด้านความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.25, S.D. = 0.671) และด้านรวม ($\bar{X}$ = 4.3, S.D. = 0.678)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อการพัฒนาระบบ Smart farm รดน้ำต้นไม้อัตโนมัติด้วยภาษา C

หัวข้อโครงการ : Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋ว

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวแพรวีไล นานอก
2. นางสาวภัทรธิดา คลีพิมาย

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1. นายวรวิทย์ | พุดกลาง |
| 2. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ | สิทธิจันทร์ |

บทคัดย่อ

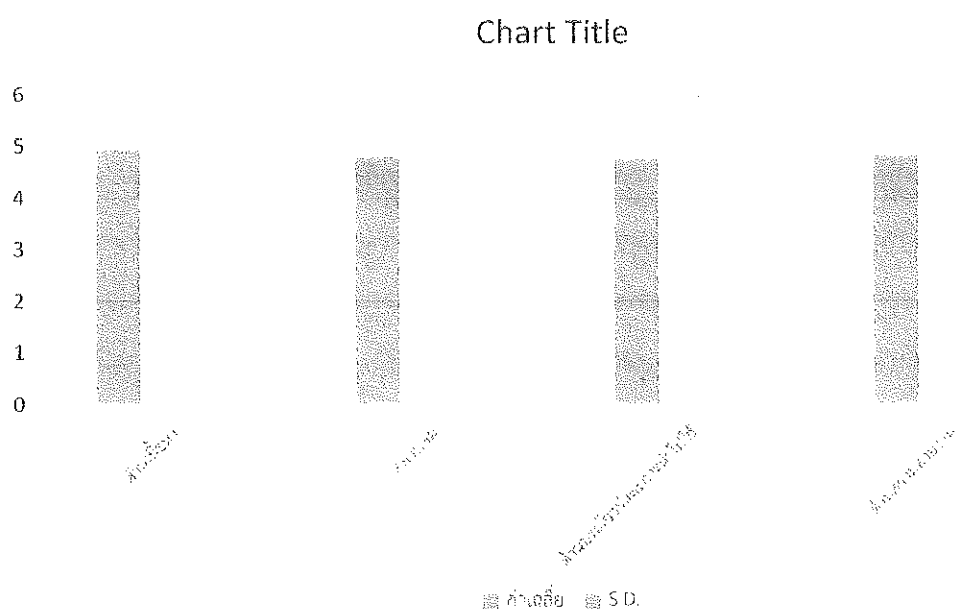
เอกสารประกอบโครงงานเรื่อง Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋ว ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการสร้าง Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋ว
2. เพื่อออกแบบและสร้าง Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋ว
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการสร้าง Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋ว
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋ว

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. การจัดทำการสร้าง Stop Motion สร้าง Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋วเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในการเรียน
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงงาน Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋วได้โครงการ
3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงงาน Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋วสามารถทำเป็นสื่อนิทานสอนใจได้

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ นักเรียน นักศึกษา แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีต่อ Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋ว แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.80 , S.D.=0.08) ซึ่งแบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.92 , S.D.=0.03) ด้านออกแบบและควบคุม ($\bar{X}$ = 4.78 , S.D.=0.3) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X}$ = 4.73 , S.D.=0.03) ด้านความสวยงาม ($\bar{X}$ = 4.79, S.D.=0.02) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ Stop Motion นิทานสอนใจเรื่อง เจ้าสมุทรตัวจิ๋ว

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Visual Studio code

ผู้จัดทำ : 1. นายบุญพงษ์ ไทยแท้

: 2. นายณัฐศักดิ์ ปลั่งกลาง

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์

2. นายวรวิทย์ พุดกลาง

3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการสื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Visual Studio code

ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Visual Studio code
2. เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ด้วยโปรแกรม

Visual Studio code

3. เพื่อแนะนำโปรแกรม Visual Studio code

4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ด้วยโปรแกรม

Visual Studio code

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. ศึกษาตัวโปรแกรม Visual Studio code การสร้างโมเดล 3 มิติ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการนำไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการ ในการออกแบบและ สื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Visual Studio code มาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

3. การใช้สื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาวิธีการสร้าง สื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น คณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Visual Studio code ทำให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความสนใจ

4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการสอนด้วยโปรแกรม Visual Studio code โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถแนะนำสื่อการเรียนการสอน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ด้วยโปรแกรม Visual Studio code กลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกสุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า ประชากร เห็นต่อสื่อการเรียน

หัวข้อโครงการ	: Game Department IT Roblox Studio
ผู้จัดทำ	: 1. นายวัชรพงศ์ ทองประดิษฐ์ 2. นายสถาพร นามสุข
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรวุฒิ พุฒกลาง 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว 3. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

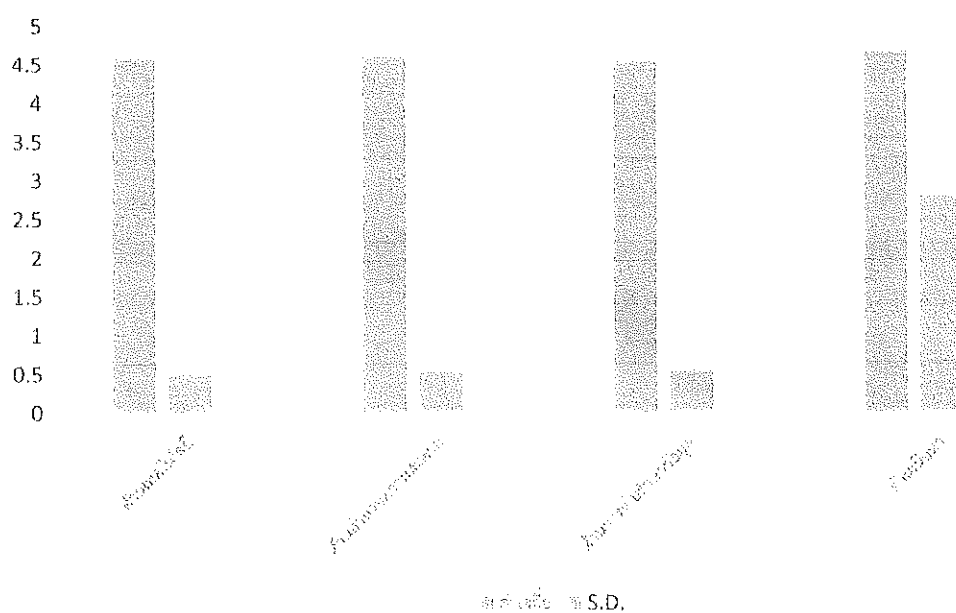
เอกสารประกอบ โครงการเรื่อง Game Department IT Roblox Studio ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

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

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

- 1.จากการสร้าง Game Department IT Roblox Studio สรุปผลการศึกษาได้ดังนี้
- 2.จากการออกแบบและจัดทำโครงการ Game Department IT Roblox Studio ชิ้นงาน หรือตัวโปรแกรมที่ได้ออกแบบและจัดทำขึ้นนั้น ตรงต่อความต้องการของคณะผู้จัดทำ โครงการงานมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและทันสมัย
- 3.จากการทดสอบประสิทธิภาพของ Game Department IT Roblox Studio สรุปได้ว่าการทดสอบหาประสิทธิภาพของ Game Department IT Roblox Studio 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) ด้านอำนวยความสะดวกเก็บรักษาข้อมูล($\bar{X}=4.54$. SD = 0.54)ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ Game Department IT Roblox Studio

หัวข้อโครงการ : ระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่งเกม

ผู้จัดทำ : 1.นายพีรภัทร อัครวุฒิจิระโชติ
2.นางสาวกัญญารัตน์ บุญพร้อม

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1. นายวรวุฒิ | พุทกลาง |
| 2. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |
| 3. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ | สิทธิจันทร์ |

บทคัดย่อ

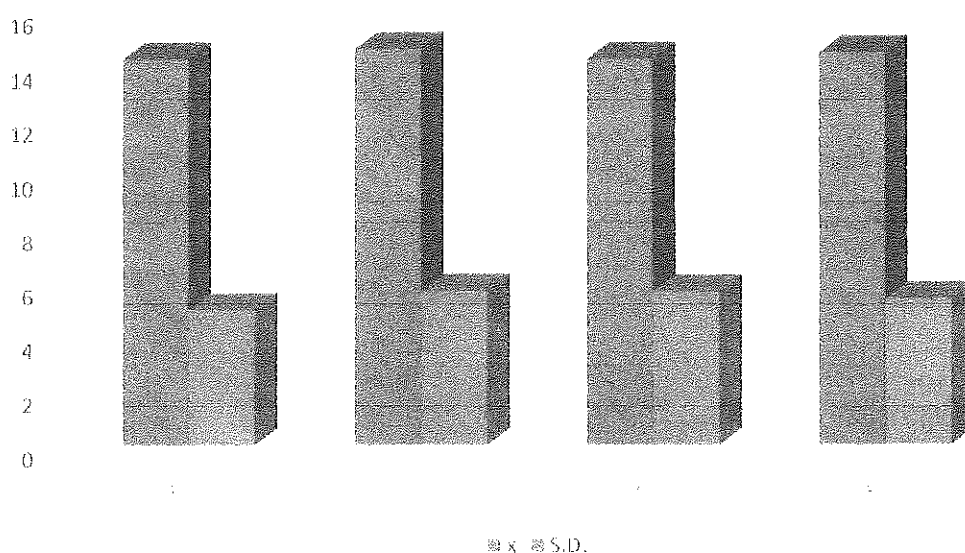
เอกสารประกอบโครงการเรื่องระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่งเกม ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของระบบการ สตรีมมิ่ง ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อออกแบบการแข่งขันเกม Esports
3. เพื่อสร้างกระบวนการทำงานในระบบ สตรีมมิ่งเกม ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาและครูแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากผู้การประเมินคุณภาพระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่งเกม นั้นได้คุณภาพแก่นักเรียน นักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับการ Live สด เพื่อนำไปใช้ในด้านธุรกิจ สร้างรายได้ให้กับครอบครัว
2. ผลจากการสำรวจความพึงพอใจของผู้ที่ได้ใช้งานระบบจัดการแข่งขันสตรีมมิ่งเกม พบว่า มีความพึงพอใจอย่างมาก ทั้งนี้มีความสนใจระบบดังกล่าว นำไปใช้ในการแข่งขันเกม Esports

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนนักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการประเมินระบบจัดการแข่งขันสตรึมมิ่งเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D.= 2.95) โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านคุณภาพ ($\bar{X} = 4.47$, S.D.= 0.73) ด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.57$, S.D.= 0.61) ด้านความปลอดภัย ($\bar{X} = 4.68$, S.D.= 9.3) ด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 4.53$, S.D.= 2.95)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมของระบบจัดการแข่งขันสตรึมมิ่งเกม

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยผ่านจอยสติ๊ก

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวสรिता พราวศรี

: 2. นางสาวสรिता พราวศรี

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|-------------------------|-------------|
| 1. นายวรวุฒิ | พุดกลาง |
| 2. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |
| 3. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ | สิทธิจันทร์ |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องสื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยผ่านจอยสติ๊ก ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

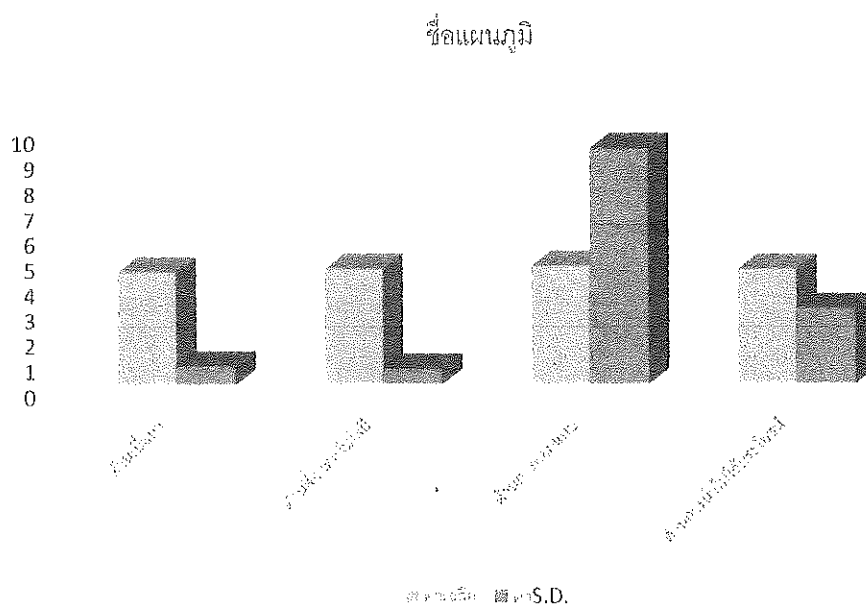
1. เพื่อศึกษาหลักการเขียนโปรแกรมควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยผ่านจอยสติ๊ก
2. เพื่อจัดทำสื่อการสอนให้เข้าใจหลักการเคลื่อนที่ของตัวละครที่ได้สร้างขึ้น
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการจัดทำสื่อการสอน
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ศึกษาสื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยผ่านจอยสติ๊ก

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของเรื่องสื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยผ่านจอยสติ๊ก คณะผู้จัดทำ ได้รับ ความรู้ความเข้าใจในการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ในขั้นตอนต่างๆของการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ PlayStation 5 เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการควบคุมตัวละคร
2. จากการออกแบบและการจัดทำสื่อการสอน

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่องสื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยผ่านจอยสติ๊ก สามารถนำสื่อการสอนเพื่อใช้สอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ที่ต้องการศึกษาเรียนรู้

การประเมินภาพรวมแต่ละด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 2.95) ซึ่งแบ่งเป็น 3 ข้อย่อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.73) ด้านสื่อ/เทคโนโลยี ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.61) ด้านการออกแบบ ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 9.30) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 2.98)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อสื่อการสอนการควบคุมตัวละครผ่านระบบคอมพิวเตอร์

หัวข้อโครงการ : ระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวปรววรรณ สุขแก้ว
2. นางสาวบุษกร จรุงไชยสง

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|-------------------------|-------------|
| 1. นายวรวุฒิ | พุ่มกลาง |
| 2. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |
| 3. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ | สิทธิจันทร์ |

บทคัดย่อ

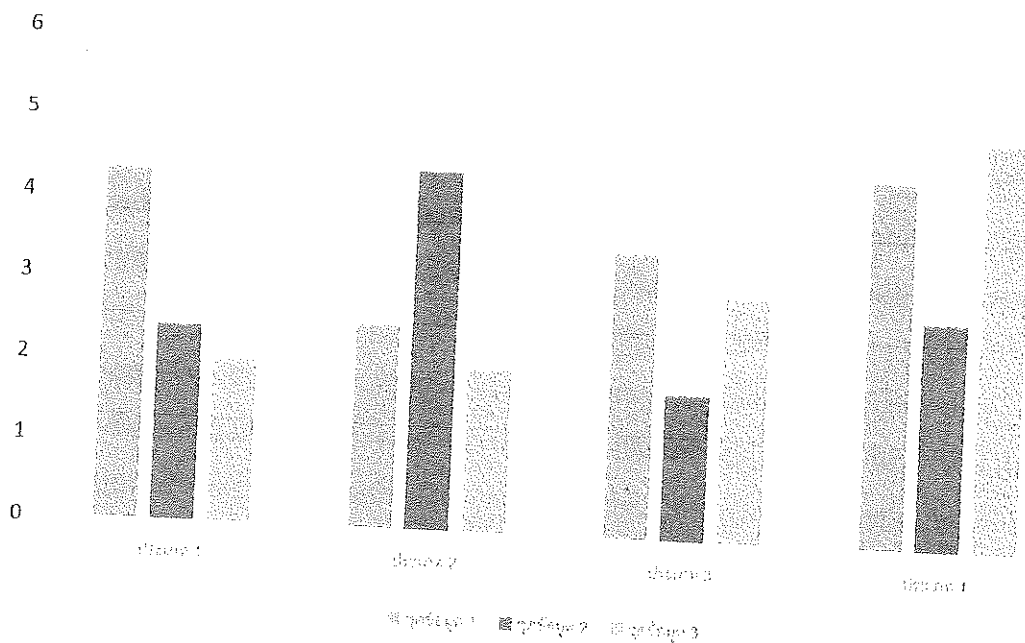
เอกสารประกอบโครงการเรื่อง ระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT
2. เพื่อออกแบบการจัดทำระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของระบบการจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานของระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. ได้เรียนรู้การทำงานของระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT
2. ได้อุปกรณ์ตรวจสอบสภาพแวดล้อมที่สะดวกต่อการใช้งาน
3. ได้เรียนรู้วิธีการออกแบบอุปกรณ์ระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT
4. ได้ทดสอบหาประสิทธิภาพของระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT
5. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ นักเรียน นักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีต่อระบบจัดการสภาพแวดล้อมสุกรด้วยระบบ IOT แสดงให้เห็นว่า การศึกษาความพึงพอใจต่อการนำความรู้ไปใช้ให้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.76) ซึ่งแบ่ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความพึงพอใจ ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.73) ด้านสื่อ/เทคโนโลยี ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.31) ด้านการออกแบบ ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.55) ด้านการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.76)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อ ระบบจัดการสภาพแวดล้อมด้วยระบบ IOT

หัวข้อโครงการ : เครื่องตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้า

ผู้จัดทำ : 1. นายวรมัน สุธรรมย์

2. นายนิรุทธิ์ ชื่นตรง

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง

2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

3. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง เครื่องตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้า ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

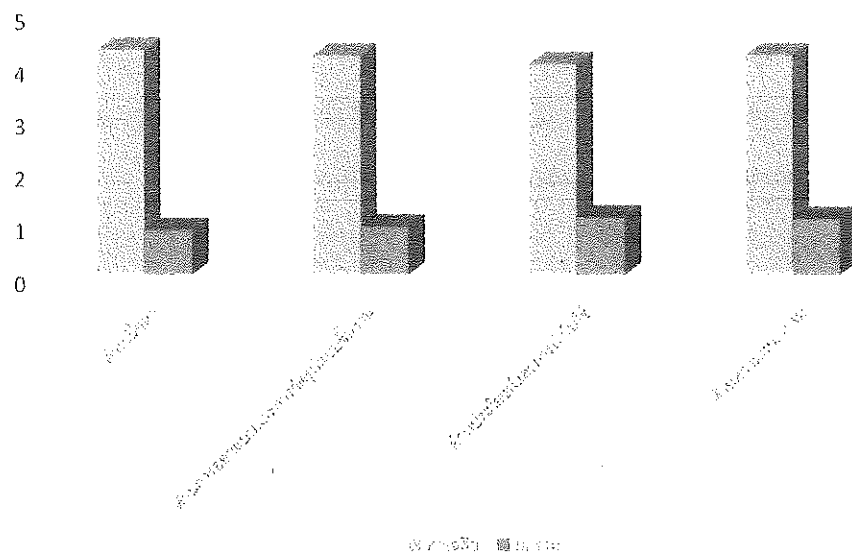
1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของเครื่องตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้า
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาโปรแกรม Arduino
3. เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของเครื่องตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้า
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่นำเครื่องตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้ามาใช้งาน
5. เพื่อป้องกันการเกิดอุบัติเหตุที่เกิดจากกระแสไฟฟ้า

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการทำงานของเครื่องตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้า
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงการเรื่องเครื่องตรวจจับความผิดปกติ

ของกระแสไฟฟ้าได้โครงการ ที่มีขนาด 19x14x31 ซม.

3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพของโครงการเรื่องเครื่องตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้าสามารถทำอะไรได้บ้าง ตัวอย่างเช่น ตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้า ตรวจวัดค่าจ่ายไฟของอุปกรณ์ต่างๆ เป็นต้น



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจในภาพรวมต่อ
เครื่องตรวจจับความผิดปกติของกระแสไฟฟ้า

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพด้วยโปรแกรม Adobe Captivate

ผู้จัดทำ : 1.นางสาวณิชากร เนื่อนา
2.นางสาวสุธาสินี ดงกัลยา

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

- | | |
|-------------------------|-------------|
| 1. นายวรวิฑู | พุดกลาง |
| 2. ว่าที่ ร.ต.วัชรินทร์ | สิทธิจันทร์ |
| 3. นางสาวขวัญฤทัย | ยิ่งแก้ว |

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Captivate
2. เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ในวิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจจะศึกษาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ Adobe

Captivate

4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ใช้งานสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate

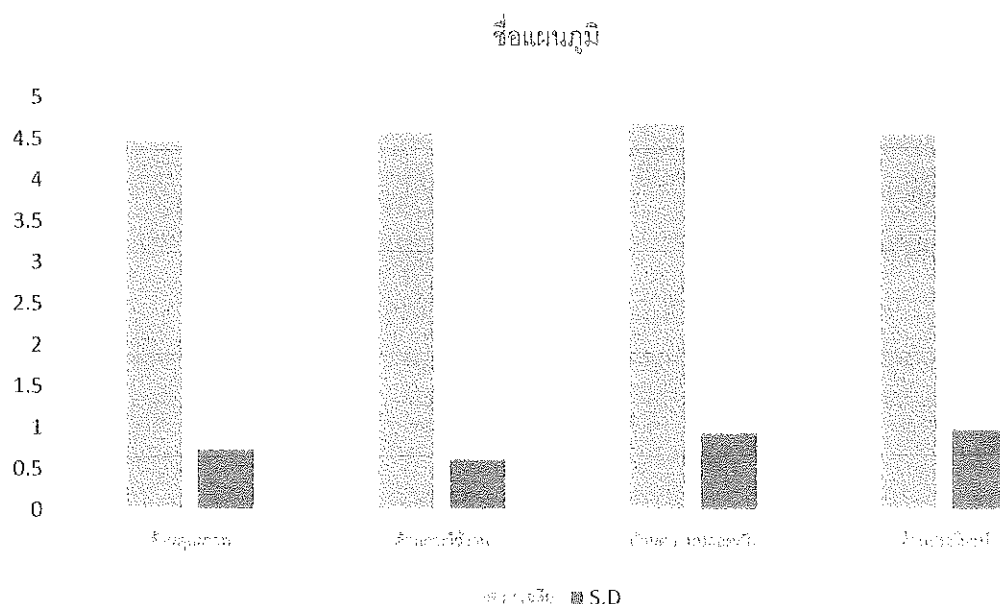
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. การจัดทำการสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ที่มีคุณภาพให้แก่แก่นักเรียนนักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาหาความรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. จากผลการดำเนินงานนั้นพบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอ และต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ล่าช้าไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบคุณภาพของการสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพของสื่อการเรียนเรื่องวิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate ได้ผลการทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีคุณภาพ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการใช้งาน การสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำสามารถออกแบบสร้างการเรียนรู้ได้ และกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกกลุ่มจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอน โดยภาพรวมสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.38$, S.D. = 0.03) แบ่งเป็น 4 ข้อย่อยได้แก่ ด้านการใช้งาน ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.08) รองลงมาด้านการนำไปใช้งาน ($\bar{x} = 4.38$, S.D. = 0.05) ด้านความสวยงาม ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.03) ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.36$, S.D. = 0.01)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมของการสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate

หัวข้อโครงการ : การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate

ผู้จัดทำ : 1. นางสาวณัฐรัตน์ ภมร
2. นางสาวอรรพรรณ หาญทองกลาง

การศึกษา : ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์ พุฒกลาง
2. ว่าที่ ร.ต.วิชรินทร์ สิทธิจันทร์
3. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

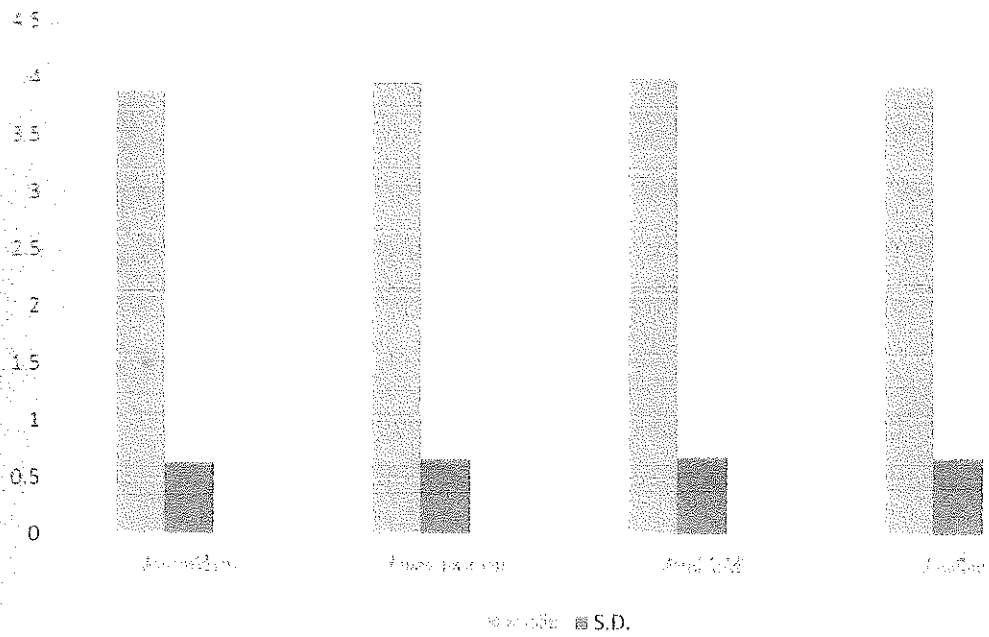
บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงงาน สื่อการเรียนการสอน วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจ ของสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาหลักการของสื่อการเรียนการสอนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate
2. จากการออกแบบและสร้างได้ดำเนินการจัดทำโครงงานเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate
3. จากการทดสอบหาประสิทธิภาพโครงงานเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ทำอะไรได้บ้าง ตัวอย่างเช่น ช่วยทบทวนบทเรียนได้ เป็นต้น



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจในภาพรวมต่อ
สื่อการเรียนการสอนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

หัวข้อโครงการ : การสร้างเกม Paimi สไตล์ pixel art ด้วย Unity

ผู้จัดทำ : นายนนทชา ศิริยุทธ์
: นายภูษิรวัฒน์ แก้วไพฑูรย์

การศึกษา : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวุฒิ พุดมกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว
3. ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง การสร้างเกม Paimi สไตล์ pixel art ด้วย Unity ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างเกมโดยใช้โปรแกรม Unity
2. เพื่อศึกษาวิธีการออกแบบและการวางแผนในการสร้างเกม
3. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านการสร้างเกม
4. เพื่อให้มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาเกมเชิงเนื้อเรื่องและสามารถนำความรู้ที่ได้ไป

ประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมเกม

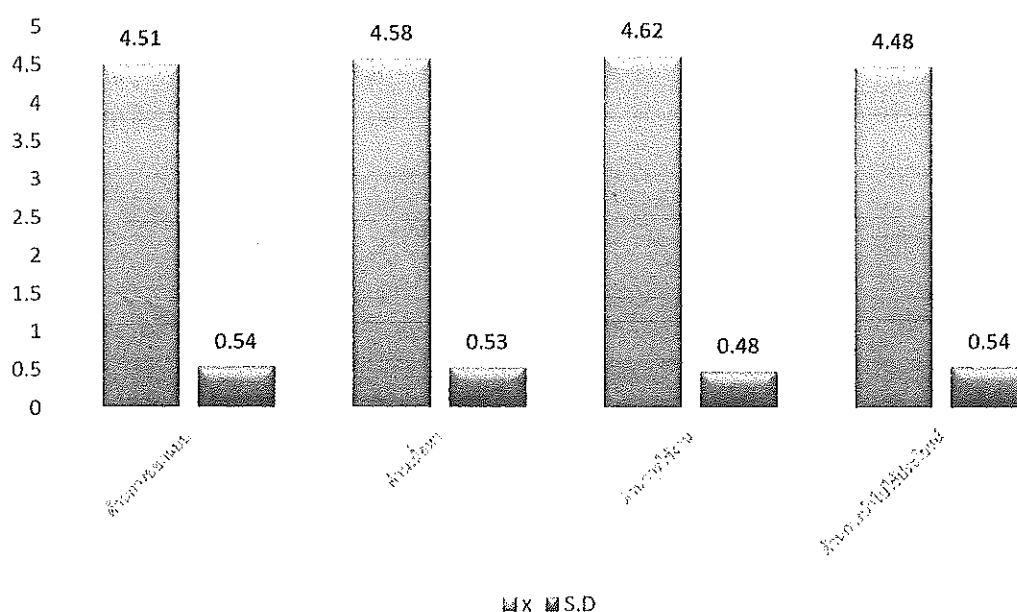
จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษา การสร้างเกมโดยใช้โปรแกรม Unity เพื่อพัฒนาเกม Paimi แก่นักเรียน นักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับการสร้างเกม เพื่อพัฒนาทักษะและนำไปต่อยอดหรือนำไปใช้ในการศึกษาความรู้ได้ง่ายขึ้น

2. จากการออกแบบและจัดทำโครงงานนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนวางแผนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตามจุดประสงค์ ถ้าเข้าใจไม่ตรงกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาแล้วในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. ได้รู้จักโปรแกรม Unity ที่ใช้ในการพัฒนาเกม ในครั้งนี้ และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและมาทดลองปฏิบัติจริงโดยทำความเข้าใจการใช้งานโปรแกรมและเครื่องมือในระบบมากยิ่งขึ้น

4. ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิมาย แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ที่ได้ทดลองเล่นเกม Paimi ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนโดยภาพรวม สามารถสรุปได้ว่าประชากรมีความคิดเห็นต่อการสร้างการสร้างเกม Paimi สไตล์ pixel art ด้วย Unity แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$, S.D.= 0.02) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือ ด้านการออกแบบ ($\bar{X}=4.51$, S.D.= 0.54) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.58$, S.D.= 0.53) ด้านการใช้งาน ($\bar{X}=4.62$, S.D.= 0.48) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}=4.48$, S.D.= 0.54) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมของ การสร้างเกม Paimi สไตล์ pixel art ด้วย Unity

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience

ผู้จัดทำ : 1. นายชินวัตร ภักดีนอก
2. นางสาวภัศรมย์ ภัยโยธา

การศึกษา : ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนกวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน : นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ครูที่ปรึกษาโครงการ

1. นายวรวิทย์	พุดกลาง
2. นางสาวขวัญฤทัย	ยิ่งแก้ว
3. ว่าที่ รต.วัชรินทร์	สิทธิจันทร์

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบโครงการเรื่อง สื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience
2. เพื่อจัดทำสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม

GeForce Experience

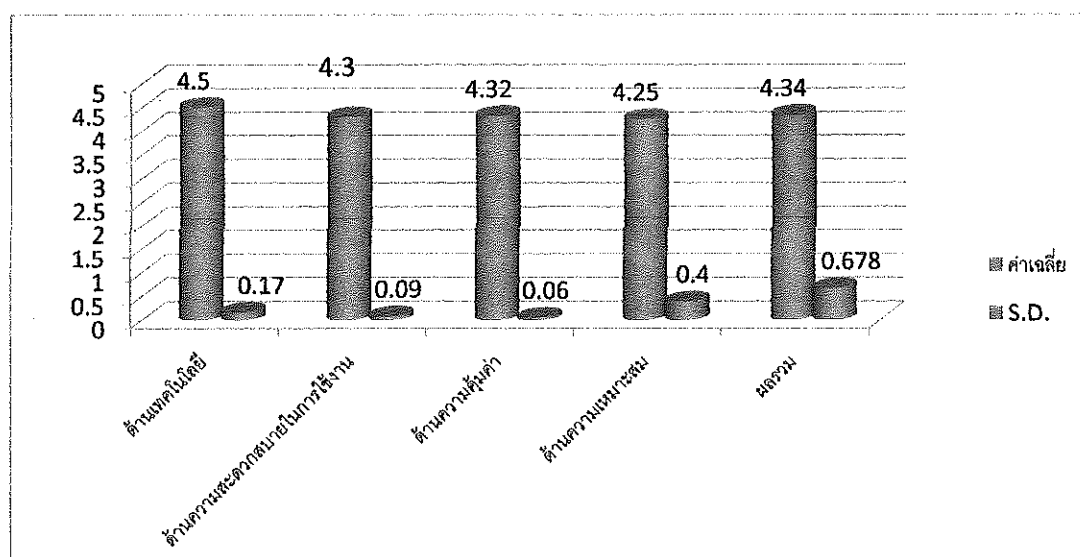
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้การสอนการ Live & Stream

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

1. จากการศึกษาวิธีการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience ครั้งนี้ได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาทดลองปฏิบัติงานจริง โดยทำความรู้จักกับอุปกรณ์ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรมต่างๆ ได้ศึกษาความรู้และอุปกรณ์ต่างๆ ในการสร้างสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience ได้ประโยชน์ด้านการเรียนของนักศึกษา ทุกระดับชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience คณะผู้จัดทำได้มีการวางแผนการทำงานโดยออกแบบและพัฒนาสื่อการสอน ขึ้นมา เพื่อสร้างรูปภาพแสดงให้เห็นลำดับขั้นตอนในแต่ละขั้นตอนในการจัดทำสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience จากนั้น

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพิมาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีต่อการ เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ โดยใช้โปรแกรม Arduino ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.34, S.D. = 0.678$) ซึ่งแยกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี ($\bar{X} = 4.50, S.D. = 0.17$) ด้าน ความสะดวกสบายในการใช้งาน ($\bar{X} = 4.30, S.D. = 0.09$) ด้านความคุ้มค่า ($\bar{X} = 4.32, S.D. = 0.06$) ด้าน ความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.26, S.D. = 0.4$)



แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมต่อสื่อการสอนการ Live & Stream ผ่านโปรแกรม GeForce Experience

หัวข้อโครงการ	: การสร้างเว็บไซต์สอนการเขียนเว็บเบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม VS code
ผู้จัดทำ	: 1. นางสาวกัตติกา พลพันธ์ : 2. นายทวีศักดิ์ สารจันทร์
การศึกษา	: ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. ว่าที่ ร.ต. วัชรินทร์ สิทธิจันทร์ : 2. นายวรวิทย์ พุดกลาง

บทคัดย่อ

เอกสารประกอบการศึกษาโครงการเรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอนเรื่อง การสร้างเว็บไซต์สอนการเขียนเว็บเบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม VS code ในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและหาประสิทธิภาพบทเรียนผ่านเว็บโดยใช้ VS code
2. เพื่อออกแบบและสร้างสื่อการเรียนการสอน การสร้างเว็บไซต์สอนการเขียนเว็บเบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม VS code
3. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายและสะดวกต่อการศึกษาสื่อการเรียนการสอนโดยโปรแกรม VS code
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน การสร้างเว็บไซต์สอนการเขียนเว็บเบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม VS code

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า

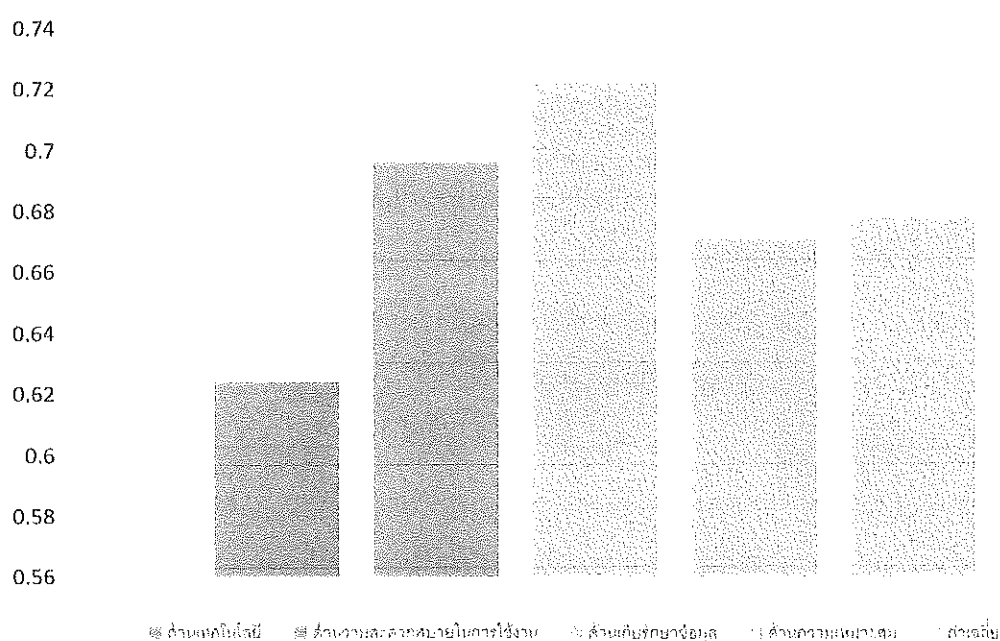
1. จากการศึกษ สื่อการเรียนการสอนการสร้างเว็บไซต์สอนการเขียนเว็บเบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม VS code ที่มีคุณภาพให้นักเรียน นักศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับ VS code เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาหาความรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. จากการออกแบบและจัดทำโครงการนั้น พบว่าต้องมีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องการทำตามขั้นตอนถ้าไม่ปฏิบัติตามจะทำให้งานนั้นเกิดข้อผิดพลาดได้เสมอและต้องทำการแก้ไขอยู่ตลอด ซึ่งจะทำงานออกมาไม่ตรงตามจุดประสงค์ล่าช้า ไม่ตรงตามกำหนดเวลาหรือเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ได้ผ่านมาในการทำงาน จึงปรับเปลี่ยนการทำงานให้ตรงตามขั้นตอนที่ได้วางไว้

3. จากการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์สอนการเขียนเว็บเบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม VS code สามารถสรุปได้ว่าการทดสอบคุณภาพของสื่อการสอนเกี่ยวกับการใช้ VS code คณะผู้จัดทำได้ทำตารางการทดสอบการใช้งานสื่อการสอนเกี่ยวกับการใช้ VS code ได้ผลการทดสอบว่าสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน นักศึกษาแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคพินาย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีต่อการสร้างเว็บไซต์สอนการเขียนเว็บเบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม VS code ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับที่ดีที่สุด ($\bar{X}=4.34, S.D.=0.678$) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ข้อย่อย คือด้านสื่อ/เทคโนโลยี ($\bar{X}=4.50, S.D.=0.624$) ด้านการออกแบบ ($\bar{X}=4.32, S.D.=0.722$) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.30, S.D.=0.696$) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์($\bar{X}=4.25, S.D.=0.671$) ตามลำดับ



แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ เรื่องการสร้างเว็บไซต์สอนการเขียนเว็บ
เบื้องต้นด้วยภาษา PHP โดยโปรแกรม VS code

หัวข้อโครงการ	: เว็บไซต์แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ
ผู้จัดทำ	: 1. นายชาญศักดิ์ คร่ำสุข : 2. นายอภิรักษ์ หาญศึก
การศึกษา	: ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนกวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขางาน	: นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ครูที่ปรึกษาโครงการ	: 1. นายวรุดมิ พุดกลาง : 2. นางสาวขวัญฤทัย ยิ่งแก้ว

บทคัดย่อ

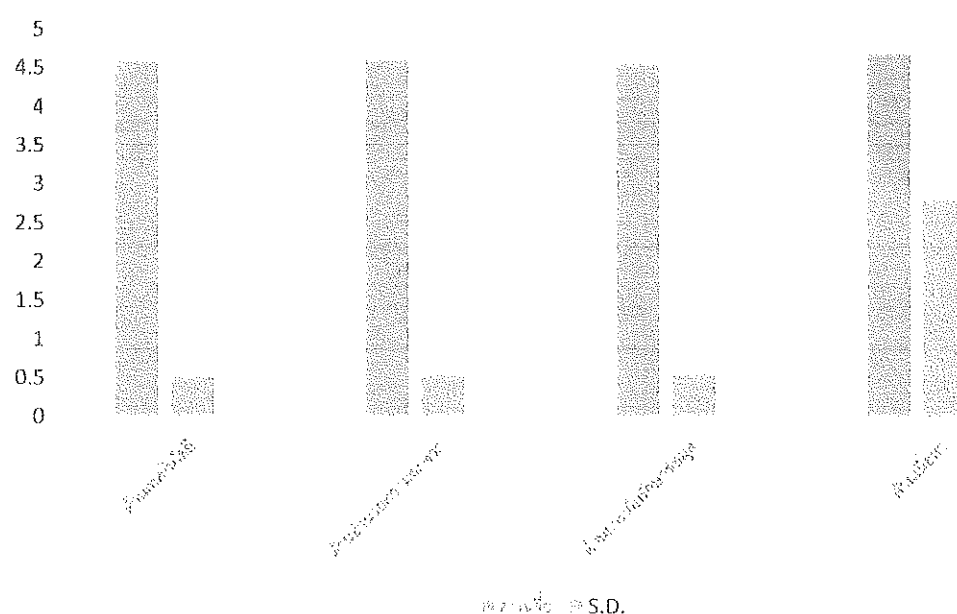
เอกสารประกอบโครงการเรื่องเว็บไซต์แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการสร้าง เว็บไซต์แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. เพื่อออกแบบเว็บไซต์ให้ออกมาตามที่ได้ตั้งใจไว้ และสร้างเว็บไซต์ ให้เสร็จสมบูรณ์
3. เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของ เว็บไซต์
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจจากคณะกรรมการ และผู้ที่เข้ามาใช้บริการเว็บไซต์

จากการศึกษาสามารถสรุป ได้ว่า

- 1.จากการสร้าง เว็บไซต์แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้
- 2.จากการออกแบบและจัดทำโครงการเว็บไซต์แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศชิ้นงานหรือตัวโปรแกรมที่ได้ออกแบบและจัดทำขึ้นนั้นตรงต่อความต้องการของคณะผู้จัดทำ โครงการมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและทันสมัย
- 3.จากการทดสอบประสิทธิภาพของ เว็บไซต์แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศสรุปได้ว่าการทดสอบหาประสิทธิภาพของ เว็บไซต์แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความแม่นยำ การตอบสนองระบบมีความรวดเร็ว

แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับประเมินความพึงพอใจพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.68$, 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 ($\bar{x} = 4.58$, S.D = 0.51) ด้านอำนวยการเก็บรักษาข้อมูล ($\bar{x} = 4.54$, S.D = 0.54) ตามลำดับ



ภาพที่ 4.5 แผนภูมิแสดงความพึงพอใจภาพรวมที่มีต่อ เว็บไซต์แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ