



โครงการ เว็บไซต์ 111 อมตะนิทานอีสป
111 Aesop's Fables

จัดทำโดย

นางสาวพัชรินทร์	ศรีเลิศ
นางสาวปรียาภัทร	โกยทา
นางสาวชลิดา	เหลียงเลิศ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยานิติศาสตร์
ปีการศึกษา 2561

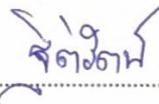


ชื่อโครงการภาษาไทย 111 อมตะนิทานอีสป

ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ 111 Aesop's Fables

โดย 1. นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ รหัสนักศึกษา 39145 ระดับ ปวช. 3/6
2. นางสาวปรีชาภัทร โภยทา รหัสนักศึกษา 39147 ระดับ ปวช. 3/6
3. นางสาวชลิลา เหลียงเลิศ รหัสนักศึกษา 40494 ระดับ ปวช. 3/6

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสาร โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอัครวิทย์บูรณการ (ATC.)



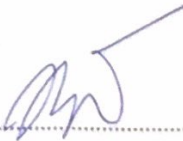
(อาจารย์จิตรีรัตน์ นัยพัฒน์)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(อาจารย์ดิฐประพงษ์ สุวรรณศาสตร์)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



(อาจารย์ดิฐประพงษ์ สุวรรณศาสตร์)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

บทคัดย่อ

หัวข้อ โครงการ	111 อมตะนิทานอีสป
	111 Aesop's Fables
ผู้จัดทำโครงการ	นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ นางสาวปริยาภัทร โกยทา นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์จตุติรัตน์ นัยพัฒน์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ฉัฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์
สาขาวิชา	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการ ปีการศึกษา 2561

บทคัดย่อ

ในการจัดทำโครงการเล่มนี้จัดทำขึ้นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของนิทานอีสป เพื่อจะสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของนิทานอีสปที่คนปัจจุบันไม่ค่อยให้ความสนใจ ให้หันมาสนใจอ่านนิทานอีสปมากยิ่งขึ้น

ทางคณะผู้จัดทำได้มีการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ใช้ในการสร้างและออกแบบเว็บไซต์ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการออกแบบข้อความ และรูปภาพต่าง ๆ โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้ ทางคณะผู้จัดทำได้ทำการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และขอคำแนะนำจากท่านอาจารย์บางส่วนจึงทำให้โครงการนี้สมบูรณ์มากขึ้น

โครงการนี้ให้ประโยชน์เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของนิทานอีสป และนิทานอีสปทั้งหมด 111 เรื่อง ทางคณะผู้จัดทำได้มีการพัฒนาเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในการสร้างเว็บไซต์ให้ออกมาสมบูรณ์และพร้อมใช้งาน

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทางวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกการที่เอื้อเฟื้อสถานที่ในการจัดทำโครงการและการให้ข้อมูลในการจัดทำโครงการพร้อมทั้งหลักสูตรที่ทำให้คณะผู้จัดทำได้มีการประยุกต์ความรู้ความสามารถในการสร้างผลงานทางวิชาการขึ้น

ขอขอบคุณพระคุณอาจารย์ฉัตรรัตน์ นัยพัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ฉัตรประพจน์ สุวรรณศาสตร์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมที่ได้ให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนในการจัดทำโครงการในครั้งนี้ อีกทั้งยังคอยให้คำปรึกษาทางด้านเอกสาร โครงการที่มีข้อผิดพลาด และแก้ไขให้สมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณคุณแม่และครอบครัวที่ให้อำนาจใจและสนับสนุนด้านการศึกษาค้นคว้าข้อมูลการทำโครงการครั้งนี้สุดท้ายนี้ขอขอบคุณสมาชิกในกลุ่มที่คอยให้ความช่วยเหลือมาโดยตลอดจนโครงการสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้เป็นอย่างดี

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ณ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	3
1.6 เครื่องมือที่ใช้	4
1.7 งบประมาณการดำเนินงาน	4
บทที่ 2 ระบบงาน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ระบบงานปัจจุบัน	5
2.2 ปัญหาระบบงานในปัจจุบัน	6
2.3 ทฤษฎีและระบบงานที่เกี่ยวข้อง	6
2.4 การนำระบบคอมพิวเตอร์ในการใช้งาน	27
บทที่ 3 การออกแบบระบบงานด้วยคอมพิวเตอร์	
3.1 การออกแบบ Site Map	28
3.2 การออกแบบ Story Board	56
3.3 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Design)	81
3.4 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Design)	81
บทที่ 4 การพัฒนาเว็บไซต์ 111 อมตะนิทานอีสป	
4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้	82
4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้ในการพัฒนา	82

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.3 วิธีการใช้งาน โปรแกรม	83
บทที่ 5 สรุปผลการทำโครงการ	
5.1 สรุปผลโครงการ	69
5.1.1 ขนาดของโปรแกรมแต่ละไฟล์แจ้งให้ทราบทั้งหมด	163
5.1.2 ข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน	170
5.1.3 ข้อผิดพลาดที่มีในโปรแกรม	170
5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน	170
5.3 สรุปแผนการดำเนินงานจริง (Gantt Chart)	171
5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง	172
บรรณานุกรม	173
ภาคผนวก	
- ใบขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ (ATC.01)	175
- ใบเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (ATC.02)	176
- ใบขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)	177
- ใบรายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.04)	179
- ใบบันทึกการเข้าพบที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)	180
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	184

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 2.1 ขนาดของเว็บไซต์ 800 × 600 pixels	6
รูปที่ 2.2 ภาพโครงสร้างแบบเรียงลำดับ	9
รูปที่ 2.3 ภาพโครงสร้างแบบลำดับขั้น	10
รูปที่ 2.4 ภาพโครงสร้างแบบตาราง	10
รูปที่ 2.5 ภาพโครงสร้างแบบไขว้กัน	11
รูปที่ 2.6 ตัวอย่างโครงสร้างเว็บไซต์	14
รูปที่ 2.7 การกำหนดการเชื่อมโยงเว็บเพจ	14
รูปที่ 2.8 ตัวอย่างการตั้งชื่อไฟล์	15
รูปที่ 2.9 ตัวอย่างการออกแบบโฮมเพจ	15
รูปที่ 2.10 ตัวอย่างโครงสร้างเว็บไซต์	16
รูปที่ 2.11 ภาพแสดงการสร้างเว็บด้วยภาษา HTML	17
รูปที่ 2.12 เว็บไซต์การลงทะเบียนขอพื้นที่เว็บไซต์	17
รูปที่ 2.13 การอัปโหลดเว็บไซต์	18
รูปที่ 2.14 ตัวอย่างการเรียกดูเว็บไซต์	18
รูปที่ 2.15 แม่สีวัดคุณภาพ	23
รูปที่ 2.16 สีขั้นที่ 2	23
รูปที่ 2.17 สีขั้นที่ 3	24
รูปที่ 2.18 วรรณะสี	25
รูปที่ 2.19 การใช้สีใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้าม	26
รูปที่ 2.20 การใช้โครงสีสามเหลี่ยมในวงจรัส	26
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map	28
รูปที่ 3.2 แสดงหน้า Index	56
รูปที่ 3.3 แสดงหน้า Home	56
รูปที่ 3.4 แสดงหน้านักเล่นกีฬานามอิสป	57
รูปที่ 3.5 แสดงหน้านิทานอีสปทั้งหมด	57
รูปที่ 3.6 แสดงหน้านิทานเรื่อง กบกับวัวกระทิง	58
รูปที่ 3.7 แสดงหน้านิทานเรื่อง กบเลือกนาย	58

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.8 แสดงหน้านิทานเรื่อง กระจ่างกับเต่า	59
รูปที่ 3.9 แสดงหน้านิทานเรื่อง กระจ่างกับหนู	59
รูปที่ 3.10 แสดงหน้านิทานเรื่อง กากับหงส์	60
รูปที่ 3.11 แสดงหน้านิทานเรื่อง กากับเหยือกน้ำ	60
รูปที่ 3.12 แสดงหน้านิทานเรื่อง กิ่งไม้หนึ่งกำมือ	61
รูปที่ 3.13 แสดงหน้านิทานเรื่อง ไล่กับดวงดาว	61
รูปที่ 3.14 แสดงหน้านิทานเรื่อง ไล่กับแมว	62
รูปที่ 3.15 แสดงหน้านิทานเรื่อง คนเลี้ยงแกะกับสิงโต	62
รูปที่ 3.16 แสดงหน้านิทานเรื่อง คนเลี้ยงแกะกับแพะป่า	63
รูปที่ 3.17 แสดงหน้านิทานเรื่อง คนโลภกับคนขี้ใจนา	63
รูปที่ 3.18 แสดงหน้านิทานเรื่อง คำตอบของพระเจ้า	64
รูปที่ 3.19 แสดงหน้านิทานเรื่อง ภู นกอินทรี กับนายพราน	64
รูปที่ 3.20 แสดงหน้านิทานเรื่อง ภูกับกบ	65
รูปที่ 3.21 แสดงหน้านิทานเรื่อง จระเข้และลูกแกะ	65
รูปที่ 3.22 แสดงหน้านิทานเรื่อง ชายกับภรรยา	66
รูปที่ 3.23 แสดงหน้านิทานเรื่อง ชายชนบทกับแม่น้ำ	66
รูปที่ 3.24 แสดงหน้านิทานเรื่อง ชายสองคนกับขวาน	67
รูปที่ 3.25 แสดงหน้านิทานเรื่อง ขวานากับภู	67
รูปที่ 3.26 แสดงหน้านิทานเรื่อง ขวานาและนกกระเรียน	68
รูปที่ 3.27 แสดงหน้านิทานเรื่อง ชาวไร่กับนกกระสา	68
รูปที่ 3.28 แสดงหน้านิทานเรื่อง เด็กชายกับแมงป่อง	69
รูปที่ 3.29 แสดงหน้านิทานเรื่อง เด็กชายกับหมาป่า	69
รูปที่ 3.30 แสดงหน้านิทานเรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ	70
รูปที่ 3.31 แสดงหน้านิทานเรื่อง ต้นผักกับวัชพืช	70
รูปที่ 3.32 แสดงหน้านิทานเรื่อง ต้นไม้กับขวาน	71
รูปที่ 3.33 แสดงหน้านิทานเรื่อง ต้นโอ๊กกับต้นอ้อ	71
รูปที่ 3.34 แสดงหน้านิทานเรื่อง เต่ากับนกอินทรี	72

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.35 แสดงหน้านิทานเรื่อง เทพารักษ์กับคนตัดไม้	72
รูปที่ 3.36 แสดงหน้านิทานเรื่อง นกกระเรียนกับห่าน	73
รูปที่ 3.37 แสดงหน้านิทานเรื่อง นกกระสากับสุนัขจิ้งจอก	73
รูปที่ 3.38 แสดงหน้านิทานเรื่อง นกนางแอ่นกับกา	74
รูปที่ 3.39 แสดงหน้านิทานเรื่อง นักเดินทางกับเรือ	74
รูปที่ 3.40 แสดงหน้านิทานเรื่อง นายพรานกับคนตัดไม้	75
รูปที่ 3.41 แสดงหน้านิทานเรื่อง ปูกับงู	75
รูปที่ 3.42 แสดงหน้านิทานเรื่อง ผีกับเทวดา	76
รูปที่ 3.43 แสดงหน้านิทานเรื่อง พระจันทร์ในบ่อน้ำ	76
รูปที่ 3.44 แสดงหน้านิทานเรื่อง พ่อกวางกับลูกกวาง	77
รูปที่ 3.45 แสดงหน้านิทานเรื่อง พ่อกับลูกชาย	77
รูปที่ 3.46 แสดงหน้านิทานเรื่อง แพะกับลา	78
รูปที่ 3.47 แสดงหน้านิทานเรื่อง มดกับตั๊กแตน	78
รูปที่ 3.48 แสดงหน้านิทานเรื่อง แม่กับกับวัว	79
รูปที่ 3.49 แสดงหน้านิทานเรื่อง แม่น้ำกับทะเล	79
รูปที่ 3.50 แสดงหน้านิทานเรื่อง ราชสีห์กับหนู	80
รูปที่ 3.51 แสดงหน้าผู้จัดทำ	80
รูปที่ 4.1 คลิก Start > This PC หรือ ค้างเบิ้ลคลิก This PC ที่หน้า Desktop	83
รูปที่ 4.2 คลิกเปิด Drive ที่เก็บไฟล์งานไว้	83
รูปที่ 4.3 Copy ไฟล์ทั้งหมด	84
รูปที่ 4.4 วางไฟล์ไว้ในพื้นที่ที่เราต้องการ	84
รูปที่ 4.5 เปิดไฟล์ในพื้นที่ที่เก็บไว้ก่อนหน้า	85
รูปที่ 4.6 เลื่อนหาไฟล์ที่ชื่อว่า Index.html คลิกขวา > Open with > Google Chrome	85
รูปที่ 4.7 แสดงหน้า Index	86
รูปที่ 4.8 แสดงหน้า Home	86
รูปที่ 4.9 แสดงหน้านักเล่านิทานนามอีสป	87
รูปที่ 4.10 แสดงหน้านิทานอีสปทั้งหมด 111 เรื่อง	87

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.11 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กบกับวัวกระทิง	88
รูปที่ 4.12 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กบเลือกนาย	88
รูปที่ 4.13 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง กบเลือกนาย	89
รูปที่ 4.14 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กระจ่างกับเต่า	89
รูปที่ 4.15 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง กระจ่างกับเต่า	90
รูปที่ 4.16 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กระจ่างกับหนู	90
รูปที่ 4.17 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง กระจ่างกับหนู	91
รูปที่ 4.18 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กากับหงส์	91
รูปที่ 4.19 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง กากับหงส์	92
รูปที่ 4.20 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กากับเหยือกน้ำ	92
รูปที่ 4.21 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง กากับเหยือกน้ำ	93
รูปที่ 4.22 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กิ่งไม้หนึ่งกำมือ	93
รูปที่ 4.23 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ไข่กับดวงดาว	94
รูปที่ 4.24 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ไข่กับแมว	94
รูปที่ 4.25 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คนเลี้ยงแกะกับสิงโต	95
รูปที่ 4.26 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คนเลี้ยงแพะกับแพะป่า	95
รูปที่ 4.27 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง คนเลี้ยงแพะกับแพะป่า	96
รูปที่ 4.28 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คนโลกกับคนจืดจาง	96
รูปที่ 4.29 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คำตอบของพระจันทร์	97
รูปที่ 4.30 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง งู นกอินทรี กับนายพราน	97
รูปที่ 4.31 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง งู นกอินทรี กับนายพราน	98
รูปที่ 4.32 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง งูกับกบ	98
รูปที่ 4.33 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง งูกับกบ	99
รูปที่ 4.34 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง จระเข้และลูกแกะ	99
รูปที่ 4.35 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง จระเข้และลูกแกะ	100
รูปที่ 4.36 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชายกับภรรยา	100
รูปที่ 4.37 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชายชนบทกับแม่น้ำ	101

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.38 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชายตกปลาจับปลาตัวเล็ก	101
รูปที่ 4.39 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ชายตกปลาจับปลาตัวเล็ก	102
รูปที่ 4.40 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชายสองคนกับขวาน	102
รูปที่ 4.41 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ขวานากับงู	103
รูปที่ 4.42 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ขวานากับงู	103
รูปที่ 4.43 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ขวานาและนกกกระเรียน	104
รูปที่ 4.44 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ขวานาและนกกกระเรียน	104
รูปที่ 4.45 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชาวไร่กับนกกกระสา	105
รูปที่ 4.46 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชาวไร่และสุนัข	105
รูปที่ 4.47 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เด็กชายกับแมงป่อง	106
รูปที่ 4.48 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เด็กชายกับหมาป่า	106
รูปที่ 4.49 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เด็กชายกับหิว	107
รูปที่ 4.50 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ	107
รูปที่ 4.51 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ	108
รูปที่ 4.52 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้นผักกับวัชพืช	108
รูปที่ 4.53 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ต้นผักกับวัชพืช	109
รูปที่ 4.54 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้นมะกอกและต้นมะเดื่อ	109
รูปที่ 4.55 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ต้นมะกอกและต้นมะเดื่อ	110
รูปที่ 4.56 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้นไม้กับขวาน	110
รูปที่ 4.57 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้นสนกับต้นจำปา	111
รูปที่ 4.58 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้นโอ๊กกับต้นอ้อ	111
รูปที่ 4.59 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เต่ากับนกอินทรี	112
รูปที่ 4.60 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง เต่ากับนกอินทรี	112
รูปที่ 4.61 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เทพจูปีเตอร์กับลิงหางด้วน	113
รูปที่ 4.62 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เทพารักษ์กับคนตัดไม้	113
รูปที่ 4.63 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง เทพารักษ์กับคนตัดไม้	114
รูปที่ 4.64 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกกระจอกกับกระท่ายป่า	114

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.65 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง นกกระจอกกับกระต่ายป่า	115
รูปที่ 4.66 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกกระทากับไก่ชน	115
รูปที่ 4.67 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกกระเรียนกับห่าน	116
รูปที่ 4.68 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกกระสากับสุนัขจิ้งจอก	116
รูปที่ 4.69 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกนางแอ่นกับกา	117
รูปที่ 4.70 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกยูงกับนกกระเรียน	117
รูปที่ 4.71 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกสองตัว	118
รูปที่ 4.72 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกอินทรีกับสิงโต	118
รูปที่ 4.73 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นักเดินทางกับเรือ	119
รูปที่ 4.74 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นักเดินทางและฝูงผึ้ง	119
รูปที่ 4.75 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง นักเดินทางและฝูงผึ้ง	120
รูปที่ 4.76 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นายพรานกับคนตัดไม้	120
รูปที่ 4.77 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นายพรานและสิงโต	121
รูปที่ 4.78 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ปลากับกระทะ	121
รูปที่ 4.79 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ปูกับงู	122
รูปที่ 4.80 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ปูกับสุนัขจิ้งจอก	122
รูปที่ 4.81 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ผีกับเทวดา	123
รูปที่ 4.82 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง พระจันทร์ในบ่อน้ำ	123
รูปที่ 4.83 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง พรานล่านกกับนกกระทา	124
รูปที่ 4.84 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง พ่อกวากับลูกกวาง	124
รูปที่ 4.85 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง พ่อกับลูกชาย	125
รูปที่ 4.86 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แพะกับคนเลี้ยงแพะ	125
รูปที่ 4.87 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แพะกับลา	126
รูปที่ 4.88 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง มดกับตั๊กแตน	126
รูปที่ 4.89 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง มดกับตั๊กแตน	127
รูปที่ 4.90 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง มดกับนกพิราบ	127
รูปที่ 4.91 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง มดกับนกพิราบ	128

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.92 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ม้า แพะ กับสิงโต	128
รูปที่ 4.93 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ม้ากับคนเลี้ยงม้า	129
รูปที่ 4.94 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ม้ากับหมูป่า	129
รูปที่ 4.95 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แม่กบกับวัว	130
รูปที่ 4.96 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง แม่กบกับวัว	130
รูปที่ 4.97 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แม่ไก่กับแมว	131
รูปที่ 4.98 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แม่น้ำกับทะเล	131
รูปที่ 4.99 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง แม่น้ำกับทะเล	132
รูปที่ 4.100 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แม่ปูกับลูกปู	132
รูปที่ 4.101 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง แม่ปูกับลูกปู	133
รูปที่ 4.102 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แมวกับหนู	133
รูปที่ 4.103 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ยุงกับค้างคาว	134
รูปที่ 4.104 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง รังของนกกระจอก	134
รูปที่ 4.105 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ราชสีห์กับมด	135
รูปที่ 4.106 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ราชสีห์กับหนู	135
รูปที่ 4.107 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ราชสีห์กับหนู	136
รูปที่ 4.108 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลากับชายยากจน	136
รูปที่ 4.109 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลากับวัว	137
รูปที่ 4.110 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลาขี้โมโห	137
รูปที่ 4.111 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลาแบกเทวรูป	138
รูปที่ 4.112 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลาหลายนาย	138
รูปที่ 4.113 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ลาหลายนาย	139
รูปที่ 4.114 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คำจาร ทะเลสาบ และทะเล	139
รูปที่ 4.115 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลิงกับเต่า	140
รูปที่ 4.116 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลิงกับแว่นตา	140
รูปที่ 4.117 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลิงกับอูฐ	141
รูปที่ 4.118 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลูกแมวกับสุนัขจิ้งจอก	141

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.119 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลูกวัวจี้เกียจ	142
รูปที่ 4.120 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง วัวกับแพะ	142
รูปที่ 4.121 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง วัวกับลา	143
รูปที่ 4.122 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สองพี่น้อง	143
รูปที่ 4.123 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง สองพี่น้อง	144
รูปที่ 4.124 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สาวน้อยแมวเหมียว	144
รูปที่ 4.125 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สิงโตกับลา	145
รูปที่ 4.126 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง สิงโตกับลา	145
รูปที่ 4.127 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สิงโตกับสุนัขจิ้งจอก	146
รูปที่ 4.128 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง สิงโตกับสุนัขจิ้งจอก	146
รูปที่ 4.129 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สุนัขกับเงา	147
รูปที่ 4.130 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง สุนัขกับเงา	147
รูปที่ 4.131 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกกับกา	148
รูปที่ 4.132 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกกับกา	148
รูปที่ 4.133 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกหางด้วน	149
รูปที่ 4.134 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกหางด้วน	149
รูปที่ 4.135 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สุนัขสองตัว	150
รูปที่ 4.136 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เสือดาวหลงตัวเอง	150
รูปที่ 4.137 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หงส์กับกา	151
รูปที่ 4.138 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หญิงสาวกับเทียน	151
รูปที่ 4.139 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง หญิงสาวกับเทียน	152
รูปที่ 4.140 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูกับหอยมุก	152
รูปที่ 4.141 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูนากับฟองพอน	153
รูปที่ 4.142 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูนากับหนูเมือง	153
รูปที่ 4.143 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูในเขาวัว	154
รูปที่ 4.144 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูในหีบ	154
รูปที่ 4.145 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง หนูในหีบ	155

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.146 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูสามตัว	155
รูปที่ 4.147 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หมาป่ากับแกะ	156
รูปที่ 4.148 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หมาป่ากับลา	156
รูปที่ 4.149 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง หมาป่ากับลา	157
รูปที่ 4.150 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หมาล่าเนื้อกับกระต่าย	157
รูปที่ 4.151 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หมีกับผึ้ง	158
รูปที่ 4.152 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง หมีกับผึ้ง	158
รูปที่ 4.153 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ห่านกับไข่ทองคำ	159
รูปที่ 4.154 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ห่านกับไข่ทองคำ	159
รูปที่ 4.155 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เกี่ยวกบกับชวานา	160
รูปที่ 4.156 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง เกี่ยวกบกับชวานา	160
รูปที่ 4.157 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เกี่ยวกบกับนกพิราบ	161
รูปที่ 4.158 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เกี่ยววัวป่วย	161
รูปที่ 4.159 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง อินทผลัมสองต้น	162
รูปที่ 4.160 แสดงหน้าผู้จัดทำ	163

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	3
ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน	4
ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม	163
ตารางที่ 5.2 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	171
ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง	172

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา

ในปัจจุบันเว็บไซต์เข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกลุ่มคน เชนวาย (Generation Y) หรือ “เด็กรุ่นใหม่” เป็นกลุ่มคนที่โตมาพร้อมกับคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้วิถีชีวิตต้องการความทันสมัยและทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ เว็บไซต์จึงเป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญสำหรับทุกคน เพราะสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ข่าว การโฆษณาสื่อต่าง ๆ ผ่านทางเว็บไซต์ หรือแม้กระทั่งสื่อสังคมออนไลน์ Social Network เช่น Facebook Google+ หรือ Twitter ที่สามารถตอบโต้การติดต่อสื่อสารได้เป็นอย่างดี เว็บไซต์ส่วนใหญ่จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยจะมีหน้าเว็บเพจหลาย ๆ หน้า que เชื่อมโยงเข้า กับไฮเปอร์ลิงค์ เพื่อให้สามารถเปิดไปยังหน้าเพจต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย และถูกจัดเก็บไว้ใน www. (เวิลด์ไวด์เว็บ) โดยเว็บไซต์ส่วนใหญ่ก็นั้นก็มีทั้งเว็บไซต์ที่เปิดให้เข้าชมได้ฟรีและเว็บไซต์ที่ต้อง สมัครสมาชิก หรือเสียค่าบริการ จึงจะเข้าใช้งานเว็บได้ ซึ่งข้อมูลในเว็บก็จะมีหลากหลายแบบ ขึ้นอยู่กับความต้องการนำเสนอของเจ้าของเว็บไซต์

นิทานอีสปนับว่าเป็นนิทานที่ได้รับความนิยมและเชื่อว่าเป็นที่รู้จักกันทั่วโลกมากที่สุด รวมถึงในประเทศไทย นอกจากจะมีเรื่องราวที่สนุกสนานแล้ว ยังมีคติสอนใจจากเนื้อเรื่องที่อ่าน ด้วยประโยคที่ว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...” ซึ่งส่วนประกอบหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่านจดจำได้ง่าย คือการใช้ตัวละครที่เป็นสัตว์มาเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก อาทิ ราชสีห์ เป็นตัวแทนของผู้ที่มีอำนาจ, หนู เป็นตัวแทนของชนชั้นล่างผู้ต่ำต้อย, ลา เป็นตัวแทนของผู้ที่ด้อยสติปัญญา ไปจนกระทั่ง สุนัขจิ้งจอก เป็นตัวแทนของผู้ที่มีความเจ้าเล่ห์ นั่นเองจึงเกิดเป็นส่วนผสมที่ลงตัว ทำให้นิทานอีสปเป็นที่นิยมจนถูกเล่าสืบต่อเนืองมาจนถึงปัจจุบัน

คณะผู้จัดทำ จึงจัดทำเว็บไซต์นิทานอีสปทั้งหมด 111 เรื่อง เพื่อให้ผู้ที่สนใจ ไม่ว่าจะเป็น กลุ่มเด็กนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ใหญ่วัยทำงาน ได้เข้ามาอ่าน เพื่อความบันเทิง และนำข้อคิดที่ได้ จากเรื่องไปปรับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต และอนุรักษ์นิทานอีสปให้คงอยู่ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อศึกษาและดำเนินการสร้างเว็บไซต์ “111 อมตะนิทานอีสป”
2. เพื่อนำข้อคิดที่ได้จากนิทานที่อ่านมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต
3. เพื่ออนุรักษ์นิทานอีสปให้คงอยู่ต่อไป
4. เพื่อส่งเสริมให้คนไทยรู้จักการอ่านมากขึ้น
5. เพื่อให้ความบันเทิง
6. เพื่อนำความรู้ที่ได้จากการเรียน โปรแกรมการสร้างเว็บไซต์ในวิชาคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1. จัดทำเว็บไซต์ในหัวข้อเรื่อง “111 อมตะนิทานอีสป”
2. สร้างเว็บไซต์เผยแพร่นิทานอีสปโดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ในการสร้างเว็บไซต์
3. ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการตกแต่งเว็บไซต์ให้สวยงามน่าสนใจ
4. ใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ในการตกแต่งหน้า Index และใช้ในการวาดภาพประกอบเรื่องต่าง ๆ ของนิทานอีสป
5. มีการออกแบบปุ่มลิ่งค์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
6. มีการลิ่งค์หน้าเพจ

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาและสามารถดำเนินการสร้างเว็บไซต์ “111 อมตะนิทานอีสป”
2. ได้นำข้อคิดจากนิทานที่อ่านมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต
3. ได้อนุรักษ์นิทานอีสปให้คงอยู่ต่อไป
4. ได้ส่งเสริมให้คนไทยรู้จักการอ่านมากขึ้น
5. ได้รับความบันเทิง
6. ได้นำความรู้ที่ได้จากโปรแกรมการสร้างเว็บไซต์ในวิชาคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

1.5 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายการ ภาคเรียนที่ 1	มิถุนายน 61				กรกฎาคม 61				สิงหาคม 61				กันยายน 61				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
อบรมการทำโครงการนักศึกษา ปวช.3 และปวส.2		←→															27-28 มิถุนายน 61
เสนอหัวข้อ ATC.01 โครงการ รอบที่ 1 (บทที่1+ลงทะเบียนออนไลน์)			←→														29 มิถุนายน -3 กรกฎาคม 61
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1				←→													5 กรกฎาคม 61
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2				←→													6 กรกฎาคม 61
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2					←→											9 กรกฎาคม 61	
ส่งบทที่ 2						←→										18-25 กรกฎาคม 61	
ส่งบทที่ 3							←→									1-17 สิงหาคม 61	
สอบหัวข้อโครงการ (รอบเอกสาร)										←→						20-24 สิงหาคม 61	
ประกาศผลสอบ											←→					29 สิงหาคม 61	
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50%													←→			10-16 กันยายน 61	
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60%														←→		17-23 กันยายน 61	
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70%															←→	24-30 กันยายน 61	
รายการ ภาคเรียนที่ 2	พฤศจิกายน 61				ธันวาคม 61				มกราคม 62				กุมภาพันธ์ 62				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 90%	←→																2 พฤศจิกายน 2561
ส่งความคืบหน้า 100%	←→																9 พฤศจิกายน 2561
สอบโปรแกรม ระดับปวส.2	←→																10 พฤศจิกายน 2561
สอบโปรแกรม ระดับ ปวช.3			←→														24 พฤศจิกายน 2561
ส่งบทที่ 4					←→											11-21 ธันวาคม 61	
ส่งบทที่ 5										←→						14-26 มกราคม 62	
ส่งรูปเล่ม ชีดี และค่าเช่าเล่ม											←→					27 มกราคม – 3 กุมภาพันธ์ 2562	

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

1.6 เครื่องมือที่ใช้

- | | | |
|---|-------------------------------|---------------------------------|
| 1 | โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 | ใช้ในการสร้างเว็บไซต์ |
| 2 | โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 | ใช้ในการตกแต่งเว็บไซต์ |
| 3 | โปรแกรม Adobe Flash CS6 | ใช้ในการวาดภาพประกอบเนื้อเรื่อง |

1.7 งบประมาณการดำเนินงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	ค่ากระดาษ	1 รีม	200
2	ค่าพิมพ์เอกสาร	2 ตลับ	400
3	ค่าเข้าเล่มเอกสาร	1 ชิ้น	300
4	ค่านั่งสื่อนิทานอีสป	1 เล่ม	200
5	ค่า CD	1 แผ่น	100
รวมเป็นเงิน			1200

ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน

บทที่ 2

ระบบงาน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ระบบงานในปัจจุบัน

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเว็บไซต์มีความก้าวหน้าไปมาก เมื่อเทียบกับยุคแรก ๆ ของการพัฒนาเว็บไซต์จะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาทางด้านนี้จะต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมาก ต้องใช้เวลานาน และใช้เครื่องมือหลายตัวในการพัฒนาเว็บขึ้นมาแต่ละเว็บไซต์ แต่ในปัจจุบันสามารถทำได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้นเพราะสามารถเรียนรู้ได้ง่าย มีเครื่องมือช่วยสร้างที่ใช้งานง่ายและสะดวก

การจัดทำเว็บไซต์ สามารถสร้างเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรมที่เหมาะสมกับการออกแบบและการใช้งาน สร้างขึ้นด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ โปรแกรมที่สามารถใช้สร้างเว็บไซต์ในปัจจุบันนั้นมีมากมายขึ้นอยู่กับความต้องการใช้งานของแต่ละบุคคล โปรแกรมที่คณะผู้จัดทำนำมาใช้ในการสร้างเว็บไซต์นั้น คือ Dreamweaver เป็นโปรแกรมสร้างเว็บเพจแบบเสมือนจริงของค่าย Adobe ซึ่งช่วยให้ผู้ที่ต้องการสร้างเว็บเพจไม่ต้องเขียนภาษา HTML หรือโค้ดโปรแกรมเอง โปรแกรม Dreamweaver มีฟังก์ชันที่ทำให้ผู้ใช้สามารถจัดวางข้อความ รูปภาพ ตาราง ฟอรัม วิดีโอ รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในเว็บเพจได้อย่างสวยงามตามที่ต้องการ โดยไม่ต้องใช้ภาษาสคริปต์ที่ยุ่งยากซับซ้อนเหมือนก่อน

เนื่องจากปัจจุบันมีการนำเสนอเกี่ยวกับนิทานอีสปในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สื่อโทรทัศน์ หนังสือนิทาน และตามช่องโซเชียลมีเดียการสื่อสารต่าง ๆ มากมาย คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะสร้างเว็บไซต์เกี่ยวกับนิทานอีสปทั้งหมด 111 เรื่อง โดยจะประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความ ซึ่งจะทำให้สิ่งที่นำเสนอเป็นเว็บไซต์นั้นมีความน่าสนใจและสะดวกต่อการอ่านมากยิ่งขึ้น

2.2 ปัญหาระบบงานในปัจจุบัน

1. เว็บไซต์ที่เสนอนิทานอีสปในปัจจุบัน บางเว็บอาจมีการนำเสนอที่ไม่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน
2. เว็บไซต์บางเว็บไซต์ ไม่มีภาพประกอบเนื้อเรื่อง
3. คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจกับการอ่านน้อยลง
4. การจัดทำเนื้อหาในรูปแบบของเว็บไซต์บางเว็บไซต์ มีการจัดเรียงที่ไม่เป็นระเบียบ ขาดต่อการศึกษา

2.3 ทฤษฎีและระบบงานที่เกี่ยวข้อง

หลักการออกแบบเว็บไซต์

การกำหนดขนาดเว็บเพจ

ขนาดของเว็บไซต์ที่นิยมในปัจจุบันมี 2 ขนาด คือ

1. ขนาดเว็บไซต์แบบ 800 X 600 pixels เป็นขนาดที่สามารถใช้ได้กับหน้าจอทุกขนาดในปัจจุบันเป็นขนาดของการออกแบบเว็บไซต์ที่ใช้ในอดีต เนื่องจากอดีตขนาดของจอคอมพิวเตอร์มีขนาดเล็ก



รูปที่ 2.1 ขนาดของเว็บไซต์ 800 × 600 pixels

2. ขนาดเว็บไซต์แบบ 1024 X 768 pixels เป็นขนาดที่นิยมในปัจจุบัน เนื่องจากผู้ใช้นิยมใช้จอคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ขึ้นเนื่องมาจากราคาจอคอมพิวเตอร์ที่ถูกลง

รูปแบบการออกแบบเว็บไซต์

เว็บไซต์ในปัจจุบันจะมีการออกแบบที่แตกต่างกันไม่มากนัก ซึ่งการออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ส่วนใหญ่จะมององค์ประกอบขององค์กร หน่วยงาน หรือเนื้อหาเรื่องที่น่าสนใจเป็นหลัก ซึ่งการออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์มีอยู่ 3 แบบ คือ

1. การออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นการนำเสนอเนื้อหา

เป็นการออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นการนำเสนอเนื้อหา มากกว่ารูปภาพ โดยโครงสร้างใช้รูปแบบตารางเป็นหลัก มีการออกแบบหน้าตาในรูปแบบง่าย เช่น มีเมนูสารบัญ และเนื้อหา

2. การออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นภาพกราฟิก

เป็นการออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นภาพกราฟิกที่สวยงาม ซึ่งอาจจะใช้โปรแกรม Photoshop สำหรับการตกแต่งภาพ ข้อดี สวยงาม น่าสนใจ ข้อเสีย อาจจะใช้เวลาในการโหลดเว็บบาน

3. การออกแบบเว็บไซต์ที่มีทั้งภาพและเนื้อหา

เป็นการออกแบบเว็บไซต์ที่นิยมในปัจจุบันซึ่งประกอบด้วยข้อความ รูปภาพ โดยมีการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้เว็บน่าสนใจ

การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์

การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ คือ การวางแผนการจัดลำดับ เนื้อหาสาระของเว็บไซต์ ออกเป็นหมวดหมู่ เพื่อจัดทำเป็นโครงสร้างในการจัดวางหน้าเว็บเพจทั้งหมด เปรียบเสมือนแผนที่ที่ทำให้เห็น โครงสร้างทั้งหมดของเว็บไซต์ ช่วยในนักออกแบบเว็บไซต์ไม่ให้หลงทาง การจัดโครงสร้างของเว็บไซต์ มีจุดมุ่งหมายสำคัญ คือ การที่จะทำให้ผู้เข้าเยี่ยมชม สามารถค้นหาข้อมูลในเว็บเพจได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ที่สามารถสร้างความสำเร็จให้กับผู้ที่ทำหน้าที่ในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (Webmaster) การออกแบบโครงสร้างหรือจัดระเบียบของข้อมูลที่ชัดเจน แยกย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันและให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน จะช่วยให้หน้าใช้งานและง่าย ต่อการเข้าอ่านเนื้อหาของผู้ใช้เว็บไซต์

หลักในการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ ควรพิจารณา ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ โดยพิจารณาว่าเป้าหมายของการสร้างเว็บไซต์นี้ทำเพื่ออะไร

2. ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่เข้ามาใช้ว่ากลุ่มเป้าหมายใดที่ผู้สร้างต้องการสื่อสาร ข้อมูลอะไรที่พวกเขาต้องการ โดยขั้นตอนนี้ควรปฏิบัติควบคู่ไปกับขั้นตอนที่หนึ่ง

3. วางแผนเกี่ยวกับการจัดรูปแบบโครงสร้างเนื้อหาสาระ การออกแบบเว็บไซต์ต้องมีการจัดโครงสร้างหรือจัดระเบียบข้อมูลที่ชัดเจน การที่เนื้อหาไม่มีความต่อเนื่องไปไม่สิ้นสุดหรือกระจายมากเกินไป อาจทำให้เกิดความสับสนต่อผู้ใช้ได้ ฉะนั้นจึงควรออกแบบให้มีลักษณะที่ชัดเจนแยกย่อยออกเป็นส่วนต่าง ๆ จัดหมวดหมู่ในเรื่องที่สัมพันธ์กัน รวมทั้งอาจมีการแสดงให้ผู้ใช้เห็นแผนที่โครงสร้างเพื่อป้องกันความสับสนได้

- กำหนดรายละเอียดให้กับโครงสร้าง ซึ่งพิจารณาจากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยตั้งเกณฑ์ในการใช้ เช่น ผู้ใช้ควรทำอะไรบ้าง จำนวนหน้าควรมีเท่าใด มีการเชื่อมโยง มากน้อยเพียงใด
- หลังจากนั้น จึงทำการสร้างเว็บไซต์แล้วนำไปทดลองเพื่อหาข้อผิดพลาดและทำการแก้ไขปรับปรุง แล้วจึงนำเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นขั้นสุดท้าย

องค์ประกอบที่ดีของการออกแบบเว็บไซต์

- โครงสร้างที่ชัดเจน ผู้ออกแบบเว็บไซต์ควรจัดโครงสร้างหรือจัดระเบียบของข้อมูลที่ชัดเจน แยกย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันและให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน จะช่วยให้ใช้งานและง่ายต่อการอ่านเนื้อหาของผู้ใช้
- การใช้งานที่ง่าย ลักษณะของเว็บที่มีการใช้งานง่ายจะช่วยให้ผู้ใช้รู้สึกสบายใจต่อการอ่านและสามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องมาเสียเวลาอยู่กับการทำความเข้าใจ การใช้งานที่สับสนด้วยเหตุนี้ผู้ออกแบบจึงควรกำหนดปุ่มการใช้งานที่ชัดเจน เหมาะสม โดยเฉพาะปุ่มควบคุมเส้นทางการเข้าสู่เนื้อหา (Navigation) ไม่ว่าจะเป็นเดินหน้า ถอยหลัง หากเป็นเว็บไซต์ที่มีเว็บเพจจำนวนมาก ควรจะจัดทำแผนผังของเว็บไซต์ (Site Map) ที่ช่วยให้ผู้ใช้ทราบว่าตอนนี้อยู่ ณ จุดใด หรือเครื่องมือสืบค้น (Search Engine) ที่ช่วยในการค้นหาหน้าที่ที่ต้องการ
- การเชื่อมโยงที่ดี ลักษณะไฮเปอร์เท็กซ์ที่ใช้ในการเชื่อมโยง ควรอยู่ในรูปแบบที่เป็นมาตรฐาน ทัวไปและต้องระวังเรื่องของตำแหน่งในการเชื่อมโยง การที่จำนวนการเชื่อมโยงมากและกระจัดกระจายอยู่ทั่วไปในหน้าอาจก่อให้เกิดความสับสน นอกจากนี้คำที่ใช้สำหรับการเชื่อมโยงจะต้องเข้าใจง่ายมีความชัดเจนและไม่สั้นจนเกินไป นอกจากนี้ในแต่ละเว็บเพจที่สร้างขึ้นควรมีจุดเชื่อมโยงกลับมายังหน้าแรกของเว็บไซต์ที่กำลังใช้งานอยู่ด้วย ทั้งนี้เพื่อว่าผู้ใช้เกิดหลงทาง และไม่ทราบว่าจะทำอย่างไรต่อไปจะได้มีหนทางกลับมาสู่จุดเริ่มต้นใหม่ ระวังอย่าให้มีหน้าที่ไม่มีการเชื่อมโยง (Orphan Page) เพราะจะทำให้ผู้ใช้ไม่รู้จะทำอย่างไรต่อไป
- ความเหมาะสมในหน้าจอ เนื้อหาที่นำเสนอในแต่ละหน้าจอควรสั้น กระชับ และทันสมัย หลีกเลี่ยงการใช้หน้าจอที่มีลักษณะการเลื่อนขึ้นลง (Scrolling) แต่ถ้าจำเป็นต้องมี ควรจะให้ข้อมูลที่มีความสำคัญอยู่บริเวณด้านบนสุดของหน้าจอ หลีกเลี่ยงการใช้กราฟิกด้านบนของหน้าจอ เพราะถึงแม้จะดูสวยงาม แต่จะทำให้ผู้ใช้เสียเวลาในการได้รับข้อมูลที่ต้องการ แต่หากต้องมีการใช้ภาพประกอบก็ควรใช้เฉพาะที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาเท่านั้น นอกจากนี้การใช้รูปภาพเพื่อเป็นพื้นหลัง (Background) ไม่ควรเน้นสีที่ฉูดฉาดมากนัก เพราะอาจจะไปลดความเด่นชัดของเนื้อหา ควรใช้ภาพที่มีสีอ่อน ๆ ไม่สว่างจนเกินไปรวมถึงการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น ภาพเคลื่อนไหว หรือตัวอักษรวิ่ง (Marquees) ซึ่งอาจจะเกิดการรบกวนการอ่านได้ ควรใช้เฉพาะที่จำเป็นจริง ๆ เท่านั้น ตัวอักษรที่นำมาแสดงบนจอภาพควรเลือกขนาดที่อ่านง่าย ไม่มีสีฉูดฉาดและลดความถี่มากเกินไป

5. ความรวดเร็ว ความรวดเร็วเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ผู้ใช้จะเกิดอาการเบื่อหน่ายและหมดความสนใจกับเว็บที่ใช้เวลาในการแสดงผลนาน สาเหตุสำคัญที่จะทำให้การแสดงผลนานคือการใส่ภาพกราฟิกหรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแม้ว่าจะช่วยดึงดูดความสนใจได้ดี ฉะนั้นในการออกแบบจึงควรหลีกเลี่ยงการใส่ภาพขนาดใหญ่ หรือภาพเคลื่อนไหวที่ไม่จำเป็น และพยายามใช้กราฟิกแทนตัวอักษรธรรมดาให้น้อยที่สุด

โครงสร้างของเว็บไซต์

1. เว็บที่มีโครงสร้างแบบเรียงลำดับ (Sequential Structure)

เป็นโครงสร้างแบบธรรมดาที่ใช้กันมากที่สุดเนื่องจากง่ายต่อการจัดระบบข้อมูล ข้อมูลที่นิยม จัดด้วยโครงสร้างแบบนี้มักเป็นข้อมูลที่มีลักษณะเป็นเรื่องราวตามลำดับของเวลา เช่น การเรียงลำดับตามตัวอักษร วรรณคดี สารานุกรม หรืออภิธานศัพท์ โครงสร้างแบบนี้ เหมาะกับเว็บไซต์ที่มีขนาดเล็ก เนื้อหาไม่ซับซ้อนใช้การลิงก์ (Link) ไปทีละหน้า ทิศทางของการเข้าสู่เนื้อหา (Navigation) ภายในเว็บจะเป็นการดำเนินเรื่องในลักษณะเส้นตรง โดยมีปุ่มเดินหน้าถอยหลังเป็นเครื่องมือหลักในการกำหนดทิศทาง ข้อเสียของโครงสร้างระบบนี้คือ ผู้ใช้ไม่สามารถกำหนดทิศทาง การเข้าสู่เนื้อหาของตนเองได้ ทำให้เสียเวลาเข้าสู่เนื้อ



รูปที่ 2.2 ภาพโครงสร้างแบบเรียงลำดับ

2. เว็บที่มีโครงสร้างแบบลำดับชั้น (Hierarchical Structure)

เป็นวิธีที่ดีที่สุดวิธีหนึ่งในการจัดระบบโครงสร้างที่มีความซับซ้อนของข้อมูล โดยแบ่งเนื้อหา ออกเป็นส่วนต่าง ๆ และมีรายละเอียดย่อย ๆ ในแต่ละส่วนลดหลั่นกันมาในลักษณะแนวคิดเดียวกับ แผนภูมิองค์กร จึงเป็นการง่ายต่อการทำความเข้าใจกับโครงสร้างของเนื้อหาในเว็บลักษณะนี้ ลักษณะเด่นเฉพาะของ เว็บประเภทนี้คือการมีจุดเริ่มต้นที่จุดร่วมจุดเดียว นั่นคือ โฮมเพจ (Homepage) และเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหา ในลักษณะเป็นลำดับจากบนลงล่าง



รูปที่ 2.3 ภาพโครงสร้างแบบลำดับชั้น

3. เว็บที่มีโครงสร้างแบบตาราง (Grid Structure)

โครงสร้างรูปแบบนี้มีความซับซ้อนมากกว่ารูปแบบที่ผ่านมา การออกแบบเพิ่มความยืดหยุ่น ให้แก่การเข้าสู่เนื้อหาของผู้ใช้ โดยเพิ่มการเชื่อมโยงซึ่งกันและกันระหว่างเนื้อหาแต่ละส่วน เหมาะแก่ การแสดงให้เห็นความสัมพันธ์กันของเนื้อหา การเข้าสู่เนื้อหาของผู้ใช้จะไม่เป็นลักษณะเชิงเส้นตรง เนื่องจากผู้ใช้สามารถเปลี่ยนทิศทางการเข้าสู่เนื้อหาของตนเองได้



รูปที่ 2.4 ภาพโครงสร้างแบบตาราง

ในการจัดระบบโครงสร้างแบบนี้ เนื้อหาที่นำมาใช้แต่ละส่วนควรมีลักษณะที่เหมือนกัน และสามารถใช้รูปแบบร่วมกัน หลักการออกแบบคือนำหัวข้อทั้งหมดมาบรรจุลงในที่เดียวกันซึ่งโดยทั่วไป จะเป็นหน้าแผนภาพ (Map Page) ที่แสดงในลักษณะเดียวกับโครงสร้างของเว็บ เมื่อผู้ใช้คลิกเลือก หัวข้อใด ก็จะเข้าไปสู่หน้าเนื้อหา (Topic Page) ที่แสดงรายละเอียดของหัวข้อนั้น ๆ และภายในหน้านั้นก็จะมีการเชื่อมโยงไปยังหน้ารายละเอียดของหัวข้ออื่นที่เป็นเรื่องเดียวกัน

นอกจากนี้ยังสามารถนำโครงสร้างแบบเรียงลำดับและแบบลำดับขั้นมาใช้ร่วมกันได้อีกด้วย ถึงแม้โครงสร้างแบบนี้ อาจสร้างความยุ่งยากในการเข้าใจได้ และอาจเกิดปัญหาการคงค้างของหัวข้อ (Cognitive Overhead) ได้ แต่จะเป็นประโยชน์ที่สุดเมื่อผู้ใช้ได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ในส่วนของการออกแบบจำเป็นจะต้องมีการวางแผนที่ดี เนื่องจากมีการเชื่อมโยงที่เกิดขึ้น ได้หลายทิศทาง นอกจากนี้การปรับปรุงแก้ไขอาจเกิดความยุ่งยากเมื่อต้องเพิ่มเนื้อหาในภายหลัง

4. เว็บที่มีโครงสร้างแบบใยแมงมุม (Web Structure)

โครงสร้างประเภทนี้จะมีความยืดหยุ่นมากที่สุดทุกหน้าในเว็บสามารถจะเชื่อมโยงไปถึงกันได้หมด เป็นการสร้างรูปแบบการเข้าสู่เนื้อหาที่เป็นอิสระ ผู้ใช้สามารถกำหนดวิธีการเข้าสู่เนื้อหาได้ด้วยตนเอง การเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละหน้าอาศัยการโยงใยข้อความที่มีมโนทัศน์ (Concept) เหมือนกัน ของแต่ละหน้าในลักษณะของไฮเปอร์เท็กซ์หรือไฮเปอร์มีเดีย โครงสร้างลักษณะนี้จัดเป็นรูปแบบที่ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนตายตัว (Unstructured) นอกจากนี้การเชื่อมโยงไม่ได้จำกัดเฉพาะเนื้อหา ภายในเว็บนั้น ๆ แต่สามารถเชื่อมโยงออกไปสู่เนื้อหาจากเว็บภายนอกได้



รูปที่ 2.5 ภาพโครงสร้างแบบใยแมงมุม

องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์

1. ความเรียบง่าย (Simplicity)

หมายถึง การจำกัดองค์ประกอบเสริมให้เหลือเฉพาะองค์ประกอบหลัก กล่าวคือในการสื่อสารเนื้อหากับผู้นั้น เราต้องเลือกเสนอสิ่งที่เราต้องการนำเสนอจริง ๆ ออกมาในส่วนของกราฟิก สี สัน ตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหว ต้องเลือกให้พอเหมาะ ถ้าหากมีมากเกินไปจะรบกวนสายตาและสร้างความรำคาญต่อผู้ใช้ตัวอย่างเว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบที่ดี ได้แก่ เว็บไซต์ของ

บริษัทใหญ่ ๆ อย่างเช่น Apple Adobe Microsoft หรือ Kokia ที่มีการออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานอย่างสะดวก

2. ความสม่ำเสมอ (Consistency)

หมายถึง การสร้างความสม่ำเสมอให้เกิดขึ้นตลอดทั้งเว็บไซต์โดยอาจเลือกใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ก็ได้ เพราะถ้าหากว่าแต่ละหน้าในเว็บไซต์นั้นมีความแตกต่างกันมากจนเกินไป อาจทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนและไม่แน่ใจว่ากำลังอยู่ในเว็บไซต์เดิมหรือไม่ เพราะฉะนั้นการออกแบบเว็บไซต์ในแต่ละหน้าควรมีรูปแบบ สไตล์ของกราฟิก ระบบเนวิเกชัน (Navigation) และ โทปส์ที่มีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์

3. ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity)

ในการออกแบบเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงลักษณะขององค์กรเป็นหลัก เนื่องจากเว็บไซต์จะสะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กร การเลือกใช้ตัวอักษร ชุดสี รูปภาพหรือกราฟิก จะมีผลต่อรูปแบบของเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น ถ้าเราต้องออกแบบเว็บไซต์ของธนาคารแต่เรากลับเลือกใช้สีและกราฟิกมากมาย อาจทำให้ผู้ใช้คิดว่าเป็นเว็บไซต์ของสวนสนุกซึ่งส่งผลต่อความเชื่อถือขององค์กรได้

4. เนื้อหา (Useful Content)

ถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในเว็บไซต์เนื้อหาในเว็บไซต์ต้องสมบูรณ์และได้รับการปรับปรุงพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ ผู้พัฒนาต้องเตรียมข้อมูลและเนื้อหาที่ผู้ใช้ต้องการให้ถูกต้องและสมบูรณ์ เนื้อหาที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาที่ทีมผู้พัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง และไม่ไปซ้ำกับเว็บอื่น เพราะจะถือเป็นสิ่งที่ดึงดูดผู้ใช้ให้เข้ามาเว็บไซต์ได้เสมอ แต่ถ้าเป็นเว็บที่ลิงค์ข้อมูลจากเว็บอื่น ๆ มาเมื่อใดก็ตามที่ผู้ใช้ทราบว่าคุณมื่อนั้นมาจากเว็บใดผู้ใช้ก็ไม่จำเป็นต้องกลับมาใช้งานลิงค์เหล่านั้นอีก

5. ระบบเนวิเกชัน (User-Friendly Navigation)

เป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญต่อเว็บไซต์มาก เพราะจะช่วยไม่ให้ผู้ใช้เกิดความสับสนระหว่างดูเว็บไซต์ ระบบเนวิเกชันจึงเปรียบเสมือนป้ายบอกทาง ดังนั้นการออกแบบเนวิเกชัน จึงควรให้เข้าใจง่าย ใช้งานได้สะดวก ถ้ามีการใช้กราฟิกก็ควรสื่อความหมาย ตำแหน่งของการวางเนวิเกชันก็ควรวางให้สม่ำเสมอ เช่น อยู่ตำแหน่งบนสุดของทุกหน้า เป็นต้น ซึ่งถ้าจะให้ดีเมื่อมีเนวิเกชันที่เป็นกราฟิกก็ควรเพิ่มระบบเนวิเกชันที่เป็นตัวอักษรไว้ส่วนล่างด้วย เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ที่ยกเลิกการแสดงผลกราฟิกบนเว็บเบราว์เซอร์

6. คุณภาพของสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในเว็บไซต์ (Visual Appeal)

ลักษณะที่น่าสนใจของเว็บไซต์นั้น ขึ้นอยู่กับความชอบส่วนบุคคลเป็นสำคัญ แต่โดยรวมแล้วก็สามารถสรุปได้ว่าเว็บไซต์ที่น่าสนใจนั้นส่วนประกอบต่าง ๆ ควรมีคุณภาพ เช่น กราฟิกควรสมบูรณ์ไม่มีรอยหรือขอบขั้บบันได้ให้เห็น ชนิดตัวอักษรอ่านง่ายสบายตา มีการเลือกใช้โทนสีที่เข้ากันอย่างสวยงาม เป็นต้น

7. ความสะดวกของการใช้ในสภาพต่าง ๆ (Compatibility)

การใช้งานของเว็บไซต์นั้นไม่ควรมีขอบจำกัด กล่าวคือ ต้องสามารถใช้งานได้ดีในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ไม่มีการบังคับให้ผู้ใช้ต้องติดตั้งโปรแกรมอื่นใดเพิ่มเติม นอกเหนือจากเว็บเบราว์เซอร์ ควรเป็นเว็บที่แสดงผลได้ดีในทุกระบบปฏิบัติการ สามารถแสดงผลได้ในทุกความละเอียดหน้าจอ ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ที่มีผู้ใช้บริการมากและกลุ่มเป้าหมายหลากหลายควรให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ให้มาก

8. ความคงที่ในการออกแบบ (Design Stability)

ถ้าต้องการให้ผู้ใช้งานรู้สึกว่าการใช้เว็บไซต์มีคุณภาพ ถูกต้อง และเชื่อถือได้ ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ต้องออกแบบวางแผนและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ ถ้าเว็บที่จัดทำขึ้นอย่างลวก ๆ ไม่มีมาตรฐานการออกแบบและระบบการจัดการข้อมูล ถ้ามีปัญหาเกิดขึ้นอาจส่งผลให้เกิดปัญหาและทำให้ผู้ใช้หมดความเชื่อถือ

9. ความคงที่ของการทำงาน (Function Stability)

ระบบการทำงานต่าง ๆ ในเว็บไซต์ควรมีความถูกต้องแน่นอน ซึ่งต้องได้รับการออกแบบสร้างสรรค์และตรวจสอบอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ลิงค์ต่าง ๆ ในเว็บไซต์ ต้องตรวจสอบว่ายังสามารถลิงค์ข้อมูลได้ถูกต้องหรือไม่ เพราะเว็บไซต์อื่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ปัญหาที่เกิดจากลิงค์ ก็คือ ลิงค์ขาด ซึ่งพบได้บ่อยเป็นปัญหาที่สร้างความรำคาญกับผู้ใช้เป็นอย่างมาก

ขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนการจัดทำเว็บไซต์

เป็นขั้นตอนแรกของการออกแบบเว็บ เนื่องจากเราต้องกำหนดชื่อเรื่อง เนื้อหา และรายละเอียดของเว็บที่เราจะจัดทำเพื่อให้เห็นมุมมองคร่าว ๆ ก่อนจะลงมือสร้างเว็บไซต์ นอกจากนี้เรายังต้องทำการแบ่งเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ ตามลำดับก่อน-หลัง เพื่อให้ง่ายต่อการจัดทำโครงร่างของเว็บ

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดโครงสร้างของเว็บ

เป็นขั้นตอนในการกำหนดผังของเว็บเพื่อให้ทราบองค์ประกอบทั้งหมดของเว็บตัวอย่างดัง

รูป



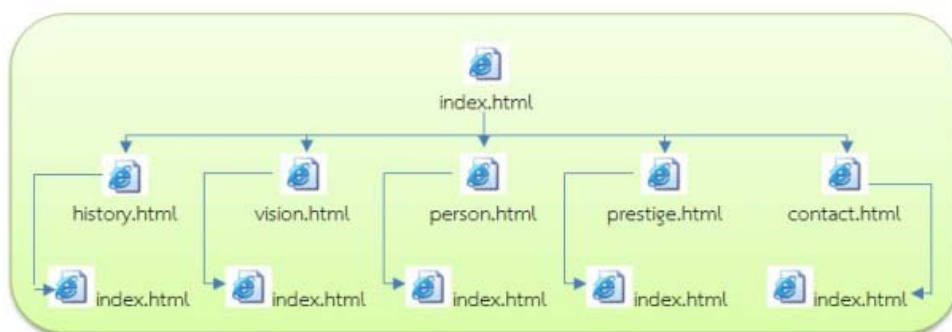
รูปที่ 2.6 ตัวอย่างโครงสร้างเว็บไซต์

ข้อสังเกต

1. หน้าแรกของเว็บ หรือโฮมเพจ จะต้องชื่อ index ส่วนนามสกุลให้ใส่ตามลักษณะของภาษาที่ใช้ในการสร้างเว็บ
2. การตั้งชื่อเว็บเพจแต่ละหน้าเวลาให้กำหนดชื่อเป็นภาษาอังกฤษตามด้วยนามสกุลของภาษาที่เราสร้างเว็บ เช่น index.html, home.html, history.html เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดการเชื่อมโยงเว็บเพจ

การกำหนดการเชื่อมโยงเว็บเพจ เป็นการกำหนดความสัมพันธ์ของการเชื่อมโยงในแต่ละหน้าเว็บเพื่อให้สามารถกลับไปกลับมาระหว่างหน้าต่าง ๆ ได้ โดยแต่ละไฟล์จะมีความสัมพันธ์กัน ตัวอย่างดังรูป



รูปที่ 2.7 การกำหนดการเชื่อมโยงเว็บเพจ

ขั้นตอนที่ 4 การตั้งชื่อไฟล์และโฟลเดอร์

1. การสร้างโฟลเดอร์

การสร้างโฟลเดอร์ให้สร้างเป็นชื่อหน่วยงานเรื่องนั้น ๆ ควรใช้ตัวอักษร ภาษาอังกฤษ ตัวพิมพ์เล็ก หรือผสมกับตัวเลข 0-9 เช่น swt คือ โรงเรียนเสริมงามวิทยาคม จากนั้นข้างใน โฟลเดอร์ swt ให้เราสร้างโฟลเดอร์เก็บรูปภาพ พื้นหลัง ไฟล์เสียง ไฟล์วิดีโอ หรือโฟลเดอร์อื่นเป็นชื่อภาษาอังกฤษ เช่น pic คือโฟลเดอร์เก็บรูปภาพ, bg คือ โฟลเดอร์เก็บพื้นหลัง เป็นต้น

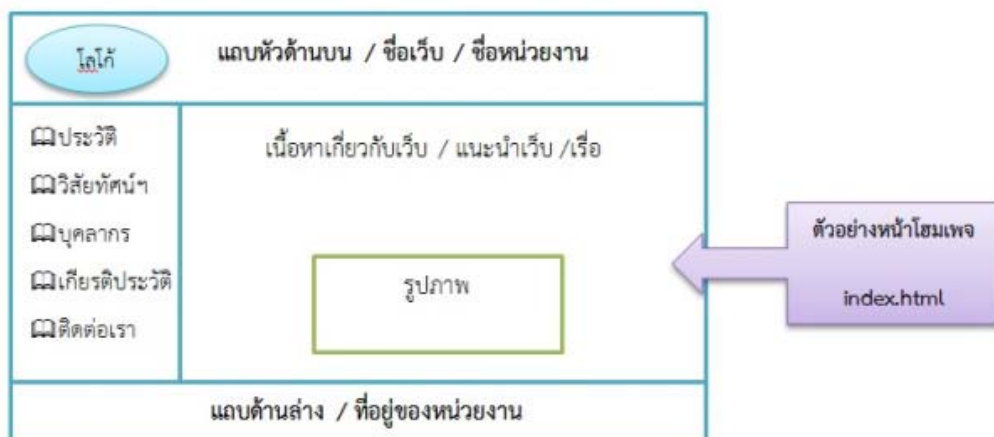
2. การตั้งชื่อไฟล์

การตั้งชื่อไฟล์ให้ตั้งชื่อและนามสกุลไฟล์เป็นตัวอักษร ภาษาอังกฤษตัวพิมพ์เล็ก หรือผสมกับตัวเลข 0-9 หรือเครื่องหมายขีดบนขีดล่าง และตั้งชื่อไฟล์ให้ตรงกับเรื่องนั้น ๆ เช่น history.html คือ ประวัติของโรงเรียน, person.html คือ บุคลากรของโรงเรียน เป็นต้น



รูปที่ 2.8 ตัวอย่างการตั้งชื่อไฟล์

ขั้นตอนที่ 5 การออกแบบเว็บเพจแต่ละหน้าในเว็บไซต์



รูปที่ 2.9 ตัวอย่างการออกแบบโฮมเพจ

ส่วนประกอบของเว็บไซต์ที่ดี

1. ส่วนหัวของหน้า (Page Header)

เป็นส่วนที่อยู่ตอนบนสุดของหน้า และเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของหน้า เพราะเป็นส่วนที่ดึงดูดผู้ชมให้ติดตามเนื้อหาภายในเว็บไซต์ มักใส่ภาพกราฟิกเพื่อสร้างความประทับใจ ส่วนใหญ่ประกอบด้วย

- โลโก้ (Logo) เป็นสิ่งที่เว็บไซต์ควรมี เป็นตัวแทนของเว็บไซต์ได้เป็นอย่างดี และยังทำให้เว็บน่าเชื่อถือ
- ชื่อเว็บไซต์
- เมนูหลักหรือลิงก์ (Navigation Bar) เป็นจุดเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาของเว็บไซต์

2. ส่วนของเนื้อหา (Page Body)

เป็นส่วนที่อยู่ตอนกลางของหน้า ใช้แสดงข้อมูลเนื้อหาของเว็บไซต์ ซึ่งประกอบด้วยข้อความ, ตารางข้อมูล, ภาพกราฟิก, วิดีโอ และอื่น ๆ และอาจมีเมนูหลัก หรือเมนูเฉพาะกลุ่มวางอยู่ในส่วนนี้ด้วย สำหรับส่วนเนื้อหาควรแสดงความสำคัญที่เป็นหัวข้อไว้บนสุด ข้อมูลมีความกระชับ ใช้รูปแบบตัวอักษรที่อ่านง่าย และจัด Layout ให้เหมาะสมและเป็นระเบียบ

3. ส่วนท้ายของหน้า (Page Footer)

เป็นส่วนที่อยู่ด้านล่างสุดของหน้า มักวางระบบนำทางที่เป็นลิงค์ข้อความง่าย ๆ และอาจแสดงข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาภายในเว็บไซต์ เช่น เจ้าของเว็บไซต์, ข้อความแสดงลิขสิทธิ์, วิธีการติดต่อกับผู้ดูแลเว็บไซต์, คำแนะนำการใช้เว็บไซต์ เป็นต้น โดยปกติส่วนหัวและส่วนท้ายมักแสดงเหมือนกันในทุกหน้าของเว็บเพจ



รูปที่ 2.10 ตัวอย่างโครงสร้างเว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 6 การสร้างเว็บเพจ

เมื่อจัดวางองค์ประกอบของเว็บแต่ละหน้าแล้ว ต่อไปคือขั้นตอนการเขียนเว็บด้วยโปรแกรมภาษา HTML เพื่อกำหนดให้แต่ละหน้าเว็บเพจนำเสนอข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และเสียงให้อยู่ในรูปแบบการที่ต้องการ



รูปที่ 2.11 ภาพแสดงการสร้างเว็บด้วยภาษา HTML

ขั้นตอนที่ 7 การลงทะเบียนขอพื้นที่เว็บไซต์

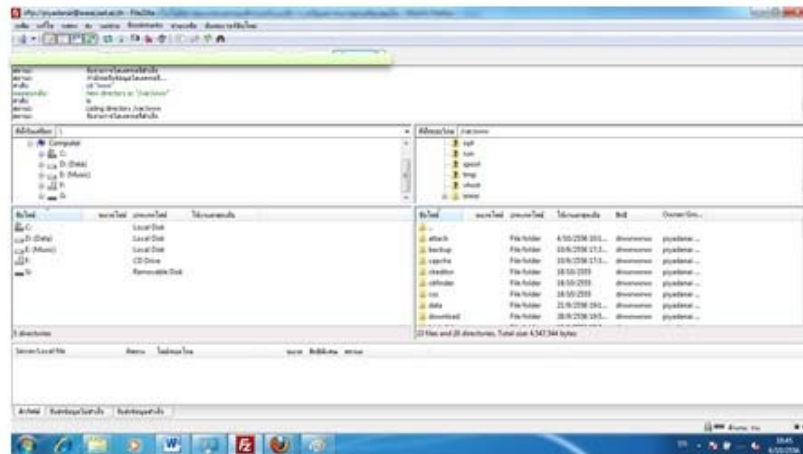
เมื่อทำการออกแบบและสร้างเว็บไซต์เสร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือ การเผยแพร่เว็บไซต์สู่โลกของอินเทอร์เน็ตให้คนอื่นเข้ามาเยี่ยมชม วิธีการ คือ การนำเว็บไซต์ไปฝากกับผู้ให้บริการพื้นที่เว็บไซต์ทั้งแบบเสียค่าใช้จ่ายหรือบริการ และแบบพื้นที่เว็บไซต์ฟรี ซึ่งวันนี้เราจะขอแนะนำเว็บไซต์ที่ให้บริการฟรีพื้นที่ฝากเว็บ คือ <http://www.thcity.com>



รูปที่ 2.12 เว็บไซต์การลงทะเบียนขอพื้นที่เว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 8 การอัปโหลดเว็บไซต์

เมื่อเราทำการสมัครบริการพื้นที่ฝากเว็บแล้ว ขั้นตอนต่อไป ก็คือการอัปโหลดไฟล์เว็บไซต์ของเราไปยังเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่ฝากเว็บซึ่งอาจจะทำการอัปโหลดผ่านเว็บเบราว์เซอร์ที่ให้บริการ หรือการอัปโหลดด้วยโปรแกรม เช่น CuteFTP, Filezilla, WS_FTP เป็นต้น เพื่อให้ผู้คนที่ได้เข้าเยี่ยมชมโดยสามารถดูในเว็บไซต์ของเราผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต



รูปที่ 2.13 การอัปโหลดเว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 9 การเรียกดูเว็บไซต์

เมื่อเราทำการอัปโหลดไฟล์เว็บไซต์ของเราขึ้นบนเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่ฝากเว็บแล้ว เราสามารถเปิดดูเว็บไซต์ของเราผ่านโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ เช่น Internet Explorer, Google Chrome เป็นต้น โดยการพิมพ์ที่อยู่เว็บไซต์ตรง Address Bar เช่น <http://www.swt.ac.th> เป็นต้น



รูปที่ 2.14 ตัวอย่างการเรียกดูเว็บไซต์

ประเภทของการออกแบบ

1. Organization-centered : ออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเองก็ตัวเอง (ข้อเสียคืออาจไม่ตรงความต้องการของผู้ใช้)
2. Technology-centered : ออกแบบโดยเน้นลูกเล่นและเทคโนโลยีที่ทันสมัย (แต่อาจใช้ประโยชน์จริงไม่ได้)
3. Designer-centered : ออกแบบโดยเน้นการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ
4. User-centered : ออกแบบให้ง่ายต่อการใช้งาน โดยตอบสนองผู้ใช้เป็นหลัก (และเลือกใช้จุดเด่นของทั้ง 3 ประเภทมาผสมผสานกัน)

ตัวชี้วัด Usability

หมายถึง ความสามารถในการนำมาใช้งานหรือใช้ประโยชน์ หรือความมีประสิทธิภาพและความพึงพอใจที่ผู้ใช้สามารถใช้งานได้คืออย่างที่คาดคิด รวมทั้งเป็นคุณภาพที่วัดจาก “ความง่ายของการใช้งาน” ด้วย

1. Learnability : ผู้ใช้สามารถเรียนรู้วิธีการใช้งานในคราวแรกได้เร็วเพียงใด
2. Efficiency : ผู้ใช้สามารถใช้งานได้เร็วและคล่องเพียงใด
3. Memorability : เมื่อผู้ใช้ไม่ใช้งานเป็นระยะเวลาหนึ่ง จะกลับมาใช้งานอีกครั้ง ได้ง่ายและเร็วเพียงใด
4. Error : ผู้ใช้งานทำผิดพลาดมากเพียงใด และกลับออกมาจากความผิดพลาดนั้นได้ง่ายเพียงใด
5. Satisfaction : ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจในการใช้งานเพียงใด

การสร้างประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience (UX) Design)

ระดับ Strategy Plane การสร้างเว็บไซต์ขึ้นมาตามความต้องการของผู้ใช้และของเรา จำเป็นต้องทำอะไรบ้าง

1. ผู้ใช้ ต้องการอะไรจากเว็บไซต์ของเรา
2. เรา (ผู้บริหารองค์กร) ต้องการอะไรจากเว็บไซต์ของเรา
3. อะไรคือความต้องการของผู้ใช้ ที่สอดคล้องกับความต้องการของเรา
4. อะไรคือความต้องการของผู้ใช้ ที่ขัดแย้งกับความต้องการของเรา

ระดับ Scope Plane

1. เว็บไซต์ต้องมีเนื้อหาอะไรบ้าง
2. เว็บไซต์ต้องมีความสามารถอะไรบ้าง มีหน้าที่หรือการทำงาน (Function) อะไรบ้าง
3. ทราบว่าเราจะต้องสร้างอะไร และไม่ควรสร้างอะไร โดยการเขียน Requirement ให้รัดกุม และชัดเจน สามารถวัดได้

ระดับ Structure Plane

1. ออกแบบโครงสร้างหลักของเว็บไซต์ วาดแผนผังโครงสร้าง
2. ออกแบบระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interaction Design)
3. การสถาปัตยกรรมโครงสร้างของข้อมูล จัดองค์ประกอบของข้อมูลเนื้อหา (Information Architect)

ระดับ Skeleton Plane

1. การออกแบบข้อมูลที่ใช้สื่อสารไปถึงผู้ใช้ (Information Design)
2. การออกแบบส่วนโต้ตอบระหว่างเว็บและผู้ใช้ (Interactive Design)
3. การออกแบบทิศทางของการเคลื่อนที่ไปมาภายในเว็บไซต์ หรือการนำร่อง เพื่อไม่ให้หลงทาง (Navigation Design)

ระดับ Surface Plane

1. การจัดวาง (Grid Layout) : แบ่งพื้นที่หน้าจออกเป็น Header, Footer, Content (อยู่กึ่งกลางหน้าจอ) Left Sidebar, Right Sidebar
2. การจัดกลุ่มเนื้อหา : จัดกลุ่มตามหมวดหมู่ (Category) หรือแบ่งกลุ่มใหญ่-กลุ่มย่อย (Hierarchy) จัดเรียงตามตัวอักษร (Alphabetical) เรียงตามช่วงเวลา (Chronological) หรืออาจจัดเรียงตามความนิยม (Popularity) ตามแนวของ web 2.0 เช่น วัดจากความนิยมของผู้ใช้ หรือเนื้อหาที่น่าสนใจ
3. ตัวหนังสือ : ควรใช้ขนาดที่อ่านง่าย 9-12 point สำหรับภาษาอังกฤษ มีความห่างระหว่างบรรทัด 1-4 point มีหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย (Headings) ให้ชัดเจน ตัวอย่างที่ดีของการใช้ตัวหนังสือและสีที่อ่านง่ายสบายตา คือเว็บไซต์ของ Google
4. รูปภาพ
5. สี : อย่าใช้เกิน 5 สี ใช้สีโทนอุ่นกับ Foreground (พื้นที่ส่วนน้อย ตัวอักษร) ใช้สีโทนเย็นกับ Background (สบายตา ไม่เปล่งแสง เช่น สีดำ สีม่วงเย็นๆ) ใช้สีที่มีความจัดสูงเมื่อต้องการดึงดูดความสนใจ ใช้สีเพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างลิงก์ที่สามารถคลิกได้ กับเนื้อหาทั่วไป

ช่องทางที่คนเข้าเว็บไซต์ มี 3 ทาง คือ

1. ค้นด้วย Search Engine โดยเฉพาะ Google (มากถึง 71%)
2. Link ต่อมาจาก web อื่น (18%)
3. พิมพ์ URL หรือ Bookmark หน้าเว็บเอาไว้โดยตรง (11%)

ตั้งชื่อ URL ที่เหมาะสม

1. ตั้งชื่อ domain และ sub domain ที่สามารถใช้เป็น keyword ได้ด้วย เช่น thai.tourismthailand.org (thai คือชื่อของ subdomain ส่วน tourismthailand.org คือชื่อของ domain)
2. ตั้งชื่อ Directory หรือ File ให้มี keyword ที่เหมาะสม มีความหมาย และมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาภายในเว็บหน้านั้น อาจตั้งชื่อ File เป็นภาษาไทยก็ได้ ทำให้ค้นหาได้ง่ายขึ้น แต่อาจมีปัญหาเกี่ยวกับ Browser รุ่นต่ำ ๆ บางตัว เช่น IE 6, Firefox 3
3. เนื้อหาแต่ละหน้า ควรกำหนดชื่อ URL เพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น และควรกำหนดชื่อแบบถาวร ไม่เปลี่ยนแปลง (Permalink หรือ Permanent Link)
4. ชื่อ URL ควรใช้ตัวอักษรตัวเล็กทั้งหมด
5. หลีกเลี่ยงการมีหลาย URL สำหรับเนื้อหาเดียวกัน แต่ถ้าหากต้องการเปลี่ยนลิงก์ เช่น จาก myweb.com เป็น www.myweb.com

การใช้ Tags ต่าง ๆ

1. ควรใช้ Headings ในการกำหนดชื่อหัวข้อตามลำดับต่าง ๆ
2. ควรใช้ตัวหนา ตัวเอียง
3. ควรใช้ Listing
4. รูปภาพ ควรมีข้อความอธิบายด้วย โดยเฉพาะถ้ามีการลิงก์จากภาพไปยังเว็บหน้าอื่น ๆ
5. การลิงก์ต่อไปยังเว็บอื่น ควรใช้ชื่อลิงก์ที่มีความหมาย หรือมี keyword อยู่ในชื่อลิงก์ด้วย และไม่ควรยาวจนเกินไป

การวางโครงสร้างเว็บ

1. ควรมี sitemap ให้เข้าดูได้
2. ทุกหน้าภายในเว็บไซต์ จะต้องถูกลิงก์ถึงได้
3. อย่าวางโครงสร้างเว็บแบบชอยช้อยเกินไป ต้องคลิกหลายครั้ง
4. ควรใช้ Breadcrumb (navigation) เพื่อไม่ให้หลงทาง ตัวอย่างเช่น myweb > บทความน่าสนใจ > วิธีการทำ SEO
5. หลีกเลี่ยงการใช้ลิงก์แบบ รูปภาพ Javascript หรือ flash
6. อย่าให้มีลิงก์ไปยังหน้าเว็บที่ไม่มีอยู่จริง
7. ปรับแต่งหน้า 404NotFound ให้ผู้ใช้มีข้อมูลว่าควรจะไปไหนต่อ

การออกแบบเว็บไซต์ต้องคำนึงถึง

1. ความเรียบง่าย ได้แก่ มีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก ไม่มีกราฟิกหรือตัวอักษรที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ชนิดและสีของตัวอักษรไม่มากจนเกินไปทำให้วุ่นวาย
2. ความสม่ำเสมอ ได้แก่ ใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เช่น รูปแบบของหน้า สไตล์ของกราฟิก ระบบเนวิเกชันและโทนสี ควรมีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์
3. ความเป็นเอกลักษณ์ การออกแบบเว็บไซต์ควรคำนึงถึงลักษณะขององค์กร เพราะรูปแบบของเว็บไซต์จะสะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กรนั้น ๆ เช่น ถ้าเป็นเว็บไซต์ของทางราชการ จะต้องดูน่าเชื่อถือไม่เหมือนสวนสนุก ฯลฯ
4. เนื้อหาที่มีประโยชน์ เนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในเว็บไซต์ ดังนั้นควรจัดเตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่ใช้ต้องการให้ถูกต้อง และสมบูรณ์ มีการปรับปรุงและเพิ่มเติมให้ทันเหตุการณ์อยู่เสมอ เนื้อหาไม่ควรซ้ำกับเว็บไซต์อื่น จึงจะดึงดูดความสนใจ
5. ระบบเนวิเกชันที่ใช้งานง่าย ต้องออกแบบให้ผู้ใช้เข้าใจง่ายและใช้งานสะดวก ใช้กราฟิกที่สื่อความหมายร่วมกับคำอธิบายที่ชัดเจน มีรูปแบบและลำดับของรายการที่สม่ำเสมอ เช่น วางไว้ตำแหน่งเดียวกันของทุกหน้า
6. ลักษณะที่น่าสนใจ หน้าตาของเว็บไซต์จะต้องมีความสัมพันธ์กับคุณภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ เช่น คุณภาพของกราฟิกที่จะต้องสมบูรณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา การใช้โทนสีที่เข้ากันลักษณะหน้าตาที่น่าสนใจนั้นขึ้นอยู่กับความชอบของแต่ละบุคคล
7. การใช้งานอย่างไม่จำกัด ผู้ใช้ส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้มากที่สุดเลือกใช้เบราว์เซอร์ชนิดใดก็ได้ในการเข้าถึงเนื้อหาสามารถแสดงผลได้ทุกระบบปฏิบัติการและความละเอียดหน้าจอต่าง ๆ กันอย่างไม่มีปัญหาเป็นลักษณะสำคัญสำหรับผู้ใช้ที่มีจำนวนมาก
8. คุณภาพในการออกแบบ การออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ สร้างความรู้สึกรู้สึกว่าเว็บไซต์มีคุณภาพ ถูกต้อง และเชื่อถือได้
9. ลิงค์ต่าง ๆ จะต้องเชื่อมโยงไปหน้าที่มีอยู่จริงและถูกต้อง ระบบการทำงานต่าง ๆ ในเว็บไซต์จะต้องมีความแน่นอนและทำหน้าที่ได้อย่างถูกต้อง

ทฤษฎีสีสำหรับงานออกแบบเว็บไซต์

ความรู้เรื่องทฤษฎีสีเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับงานออกแบบทุกชนิดและหากต้องการให้ งานออกแบบดูสวยงามต้องเข้าใจเรื่องพื้นฐานของสีเพื่องานออกแบบก่อน ฉะนั้นไม่ควรมองข้าม เรื่องนี้ไป เพราะเพียงแต่การเรียนรู้การใช้งาน Photoshop จนชำนาญเท่านั้นยังไม่สามารถสร้างสรรค์ งานดี ๆ ออกมาได้หากไม่รู้จักใช้สีให้เหมาะสม โดยเรื่องที่น่ามาอธิบายเป็นทฤษฎีสีเบื้องต้นจากสี วัตถุประสงค์เพื่อนำมาใช้กับ งานออกแบบดังนี้

Primary Colors (สีขั้นที่ 1 แม่สีวัตถุธาตุ)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สีเป็นสีชุดแรกที่เมื่อนำมาผสมกันจะได้สีอีกมากมายสีกลุ่มนี้ได้แก่ สี เหลือง แดงและน้ำเงิน

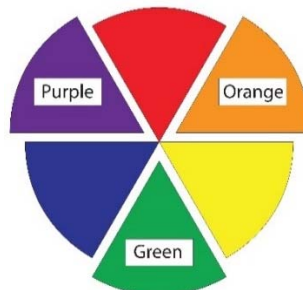


รูปที่ 2.15 แม่สีวัตถุธาตุ

Secondary Colors (สีขั้นที่ 2)

สีขั้นที่ 2 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีขั้นที่ 1 ซึ่งจะ ได้สี ดังต่อไปนี้

1. สีส้ม สีแดง + เหลือง
2. สีเขียว สีเหลือง + สีน้ำเงิน
3. สีม่วง สีน้ำเงิน + แดง

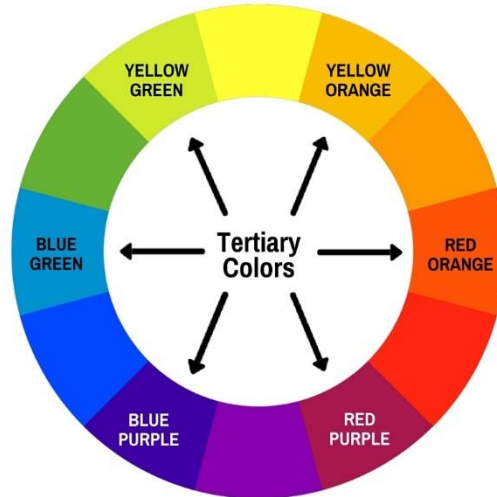


รูปที่ 2.16 สีขั้นที่ 2

Tertiary Colors (สีขั้นที่ 3)

สีขั้นที่ 3 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันระหว่างสีขั้นที่ 1 กับสีขั้นที่ 2 ซึ่งจะมีชื่อเรียกตามคู่ที่ผสมกัน เป็นสีใหม่ขึ้นมา 6 สีดังนี้

สีเหลือง – ส้ม, แดง – ส้ม, แดง – ม่วง, น้ำเงิน – ม่วง, น้ำเงิน – เขียว และ เหลือง – เขียว



รูปที่ 2.17 สีขั้นที่ 3

Muddy Colors

เป็นสีที่เกิดจากการผสมสีในวงจรสีทั้งหมดรวมกันในอัตราส่วนเท่ากันเกิดเป็น สีกลาง หรือค่าสีเฉลี่ยจากสีทั้งหมดซึ่งจะออกสีน้ำตาลเข้ม (หากเป็นสีขาวจะเป็นสีกลางของสีแสง)

Color : แม่สีแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่เกิดจากธรรมชาติหรือการสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในวงการศิลปะ วงการพิมพ์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงิน
2. แม่สีแสง เป็นสีที่เกิดจากแสงสามารถเห็นได้เมื่อนำแท่งแก้วปริซึมมาส่องกับแสงแดด หรือ อาจหาได้จากสีรุ้ง สีกลุ่มนี้นำมาใช้ประโยชน์ เช่น ผลิตรายภาพโทรทัศน์ มอนิเตอร์ และใช้ในงานออกแบบเว็บไซต์หรือภาพยนตร์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่สี แดง เขียว น้ำเงิน

วรรณะสี (Tone)

หลังจากทราบเรื่องวงจรของสีแล้วต่อไปจะมาทำความเข้าใจกับการใช้สีในวงจร เดียวกัน เริ่มต้นที่วรรณะสี แบ่งเป็นสองวรรณะ ได้แก่ วรรณะสีร้อนกับวรรณะสีเย็น

วรรณะสีเย็น (Cold Tone)

วรรณะสีเย็นมีอยู่ 7 ชนิด ได้แก่สีเหลือง เหลืองเขียว เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง ม่วง สีกุุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะได้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย เป็นต้น

วรรณะสีร้อน (Warm Tone)

วรรณะสีร้อนมีอยู่ 7 สี ได้แก่ม่วง ม่วงแดง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีกุุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน เป็นต้น



รูปที่ 2.18 วรรณะสี

Color : สีที่เป็นทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีเหลืองและม่วงจะอยู่ได้ทั้งสองวรรณะขึ้นอยู่กับสีแวดล้อม เช่น หากนำสีเหลืองไปไว้กับสีแดงและส้มก็กลายเป็นสีโทนร้อน แต่หากนำมาไว้กับสีเขียวก็จะเป็นสีโทนเย็นทันที

เทคนิคการใช้สีในวงจรสี

การใช้สีในวงจรสีมีหลายวิธีนอกจากการใช้วรรณะสีแล้ว ยังมีเทคนิคการใช้สีแบบอื่นที่น่าสนใจอีก ดังนี้

การใช้สีที่ใกล้เคียงกัน (Analog Colors)

สีใกล้เคียงในวงจรสี เป็นสีที่อยู่ติดกันในช่วง 3 สี ซึ่งอาจจะใช้ถึง 5 แต่ต้องใช้สีนั้นในปริมาณเล็กน้อย เช่นเมื่อเลือกใช้สีม่วงก็จะเลือกสีในโทนเดียวกัน ได้แก่ สีม่วงแดง กับ น้ำเงินม่วง เป็นต้น

การใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors)

เป็นคู่สีที่ต้องห้ามแต่ถ้าใช้ให้ถูกวิธีจะทำให้งานดูโดดเด่นทันที สมมติว่าเลือกใช้สีแดงกับสีเขียว ก็ให้ใช้วิธีที่แนะนำดังนี้

1. เลือกสีแรก (สมมติเป็นสีแดง) ในปริมาณมากกว่า 80% ของพื้นที่ แต่สีที่สอง (สมมติเป็นสีเขียว) ต้องใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า 20%

2. ผสมหรือใส่สีกลางลงในงานที่ใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อลดความรุนแรงของสี

3. ผสมสีคู่ตรงข้ามลงไปลดทอนความเข้มข้นของกันและกัน

การใช้สีใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้าม (Split Complementary)

เป็นการใช้สีที่หลีกเลี่ยงการใช้สีคู่ตรงข้ามโดยตรง เทคนิคนี้ทำให้งานดูนุ่มนวลขึ้นมีลูกเล่นสร้างจุดสนใจได้ดี



รูปที่ 2.19 การใช้สีใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้าม

การใช้โครงสีสามเหลี่ยมในวงจรสี (Triad Colors)

เทคนิคการใช้โครงสร้างสีสามเหลี่ยม คือ ให้อาณัติสามเหลี่ยมขึ้นมาแล้วใช้สีที่อยู่บนโครงรูปสามเหลี่ยม เทคนิคนี้สีที่ได้จะดูสนุกสนานและหลากหลายกว่าแบบอื่น



รูปที่ 2.20 การใช้โครงสีสามเหลี่ยมในวงจรสี

การใช้สีเดียว (Mono Tone)

เทคนิคสีเดียวเป็นอีกเทคนิคที่นิยม การใช้จะอาศัยค่าความอ่อนแก่ของสีแทนการใช้ค่าสีอื่น ส่วนมากจะนำสีที่เลือกมาผสมกับสีกลางให้ได้ค่าที่ต้องการ

โครงการที่เกี่ยวข้อง

นางสาวสุธิมา บ่วงเกิน, นางสาวมลศรีรัชย์ วงศ์ประเสริฐ, นายกิตติวัฒน์ สนใจ (2560) โครงการเว็บไซต์ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เพื่อศึกษาปรากฏการณ์ธรรมชาติและปกป้องกันตนจากภัยธรรมชาติ เผยแพร่ความรู้เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจได้เข้ามาศึกษา

นางสาวสิริญา เรืองไชย, นางสาวศศิกานต์ สมพงษ์, นางสาวแก้วมณี ชูเมือง (2560) โครงการเว็บไซต์ สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 10) เพื่อศึกษาเรื่อง พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร และเพื่อให้บุคคลที่สนใจได้ศึกษาค้นคว้าทำความเข้าใจ

นายเจษฎา สุขสุวรรณ, นายจรัสศักดิ์ เงินเย็น, นางสาวอรุณรัตน์ ไพโรจน์ทินกร (2560) โครงการเว็บไซต์ ตื่นกำเนิตรามเกียรติ์ เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาได้เรียนรู้เรื่องราวของรามเกียรติ์เพื่อเป็นคติธรรมใช้สอนประชาชนทั้งด้านความกล้าหาญ ความซื่อสัตย์ ความกตัญญูกตเวที และคุณธรรมต่าง ๆ

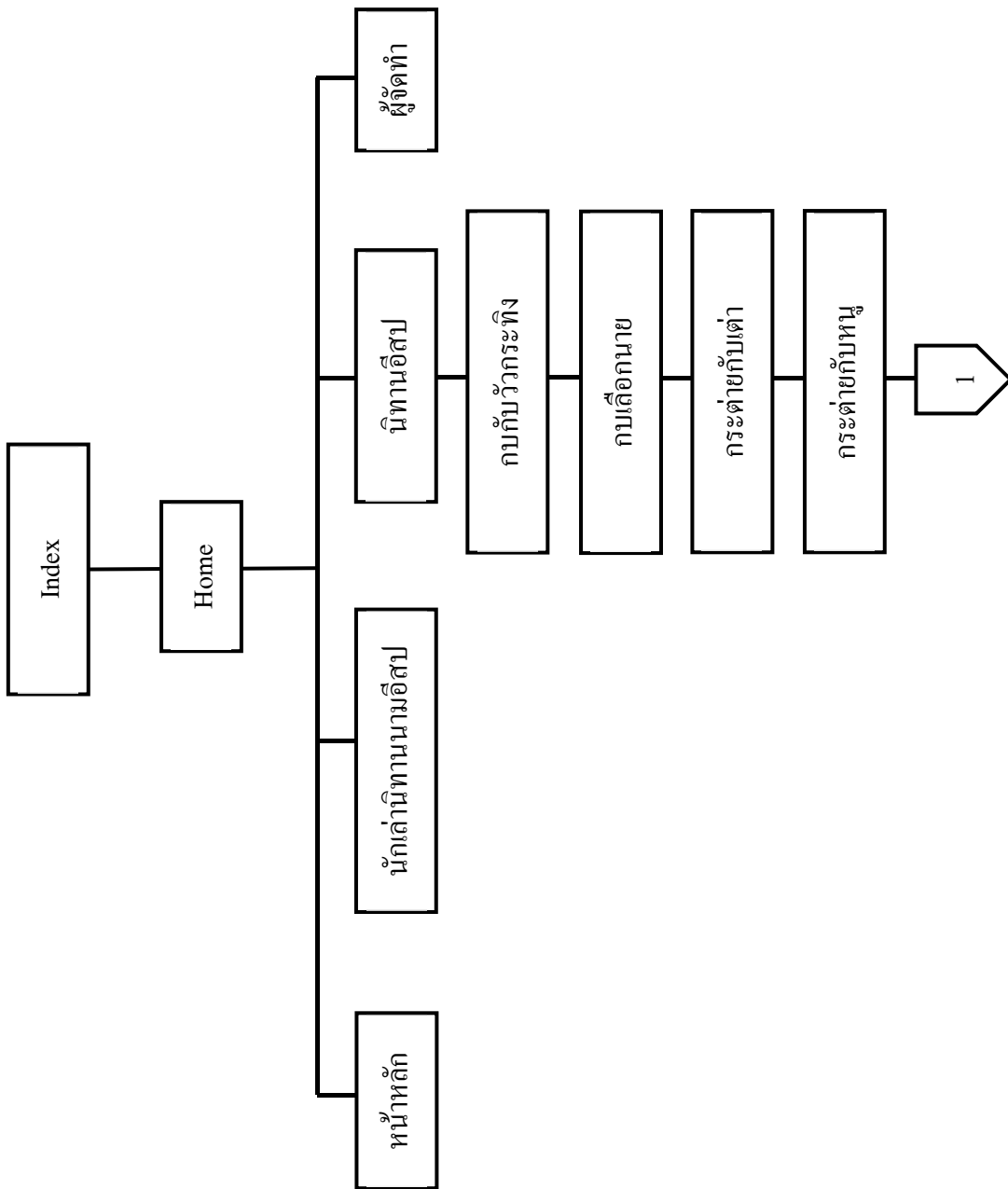
2.4 การนำระบบคอมพิวเตอร์ในการใช้งาน

1. ใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นคว้าหาข้อมูล
2. ใช้คอมพิวเตอร์ในการพิมพ์เอกสาร
3. ใช้คอมพิวเตอร์สำหรับบันทึกข้อมูล
4. ใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการตกแต่ง ออกแบบภาพต่าง ๆ
5. ใช้คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบหน้าเว็บไซต์ต่าง ๆ

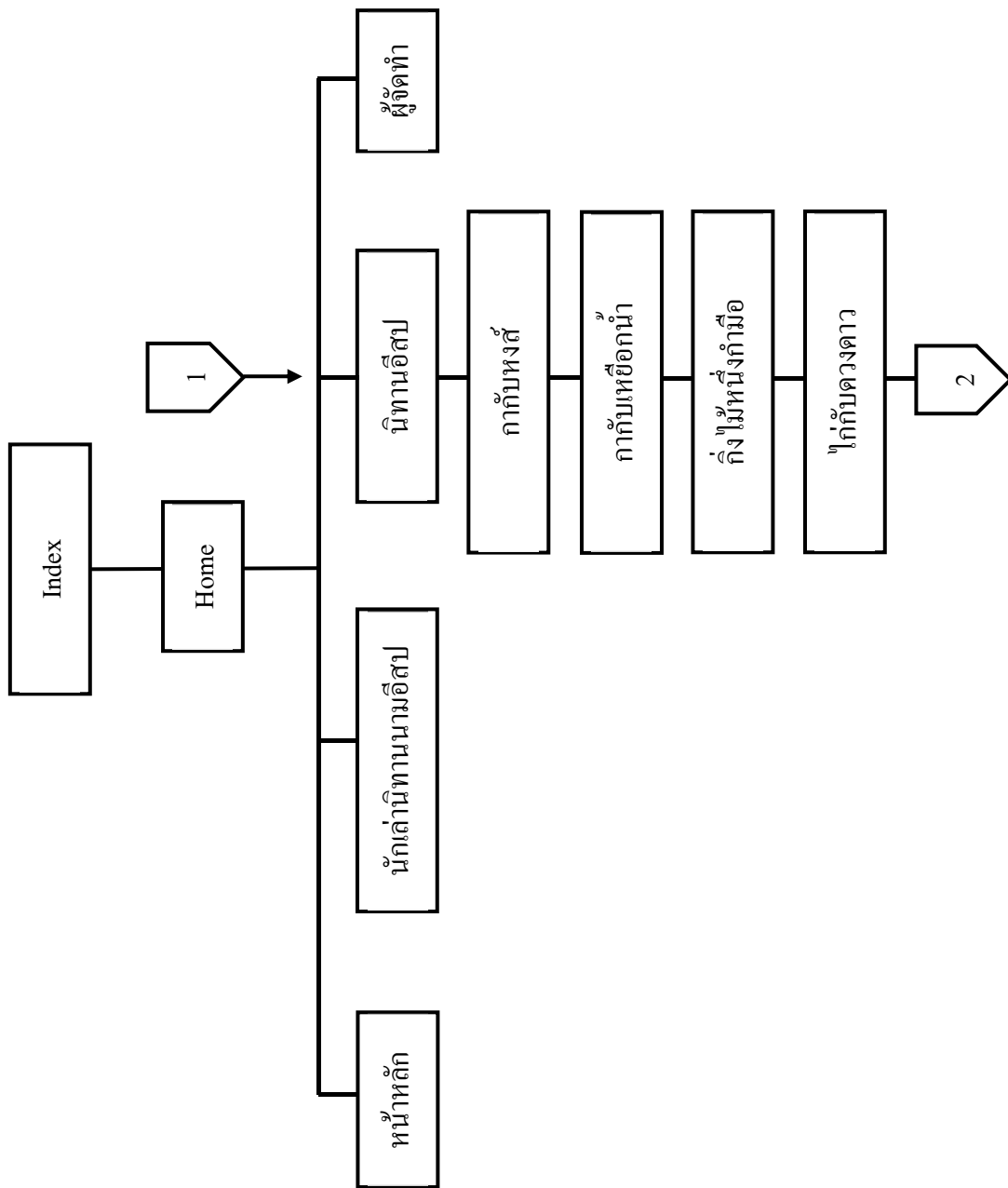
บทที่ 3

การออกแบบระบบงานด้วยคอมพิวเตอร์

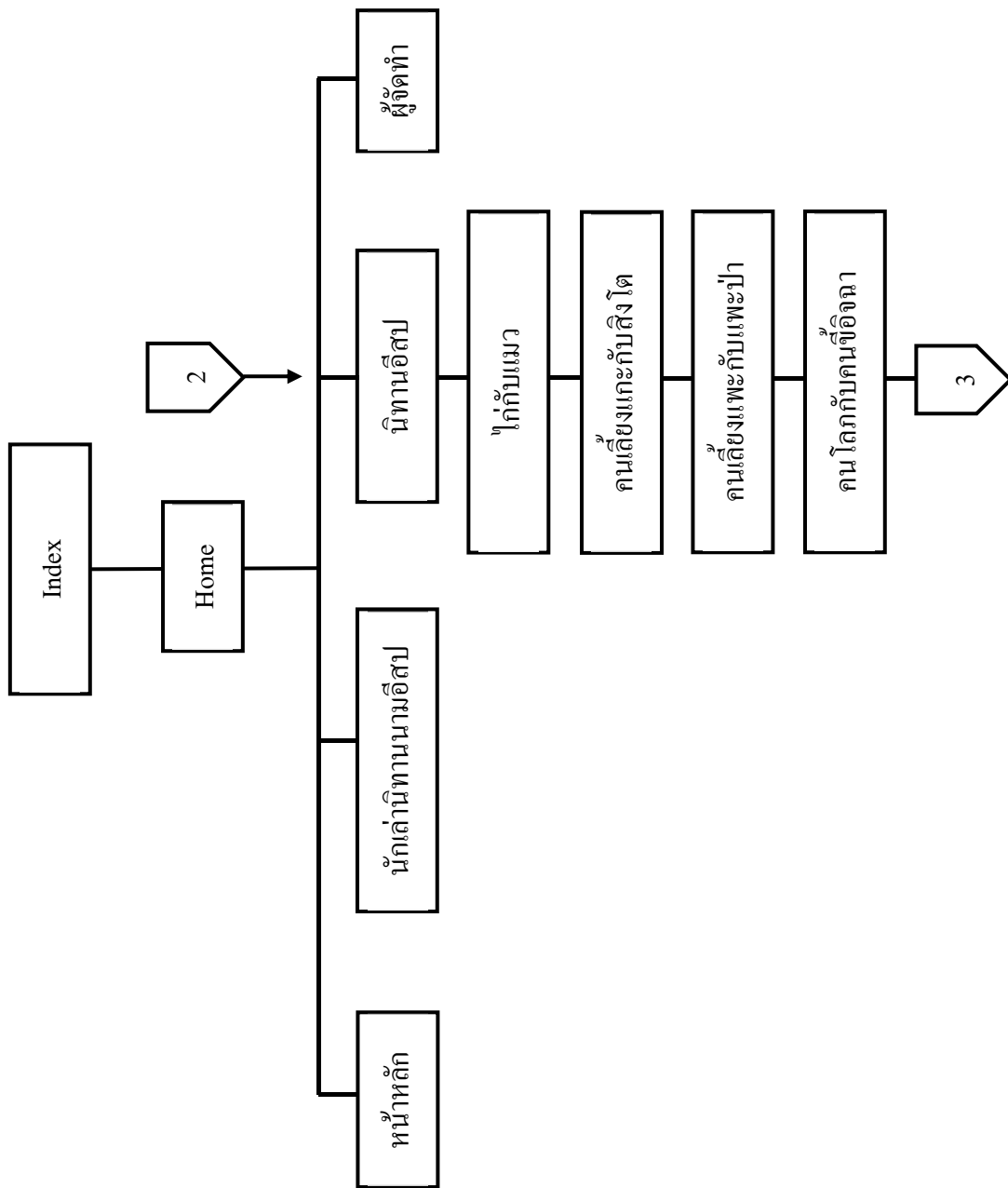
3.1 การออกแบบ Site Map



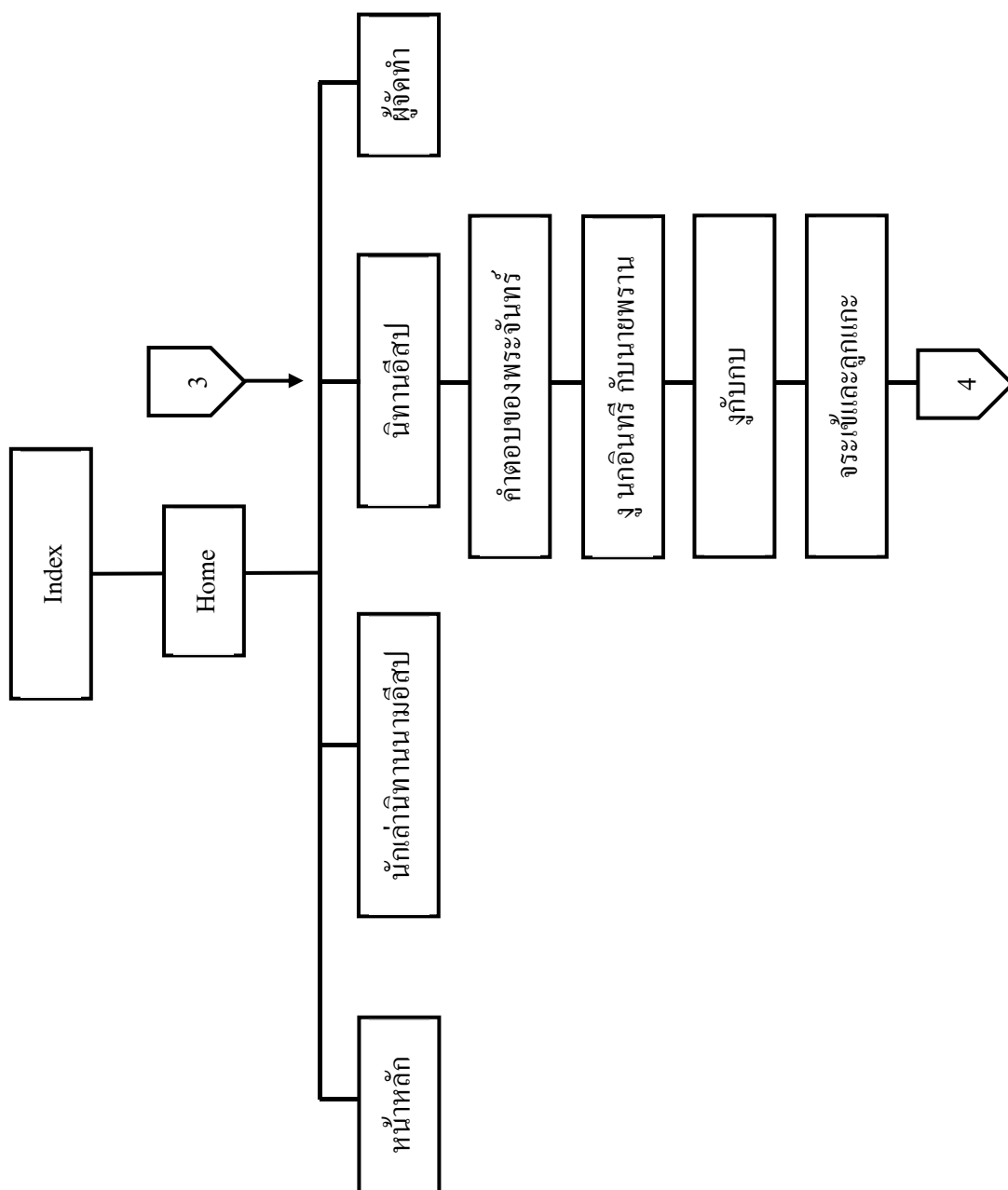
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map



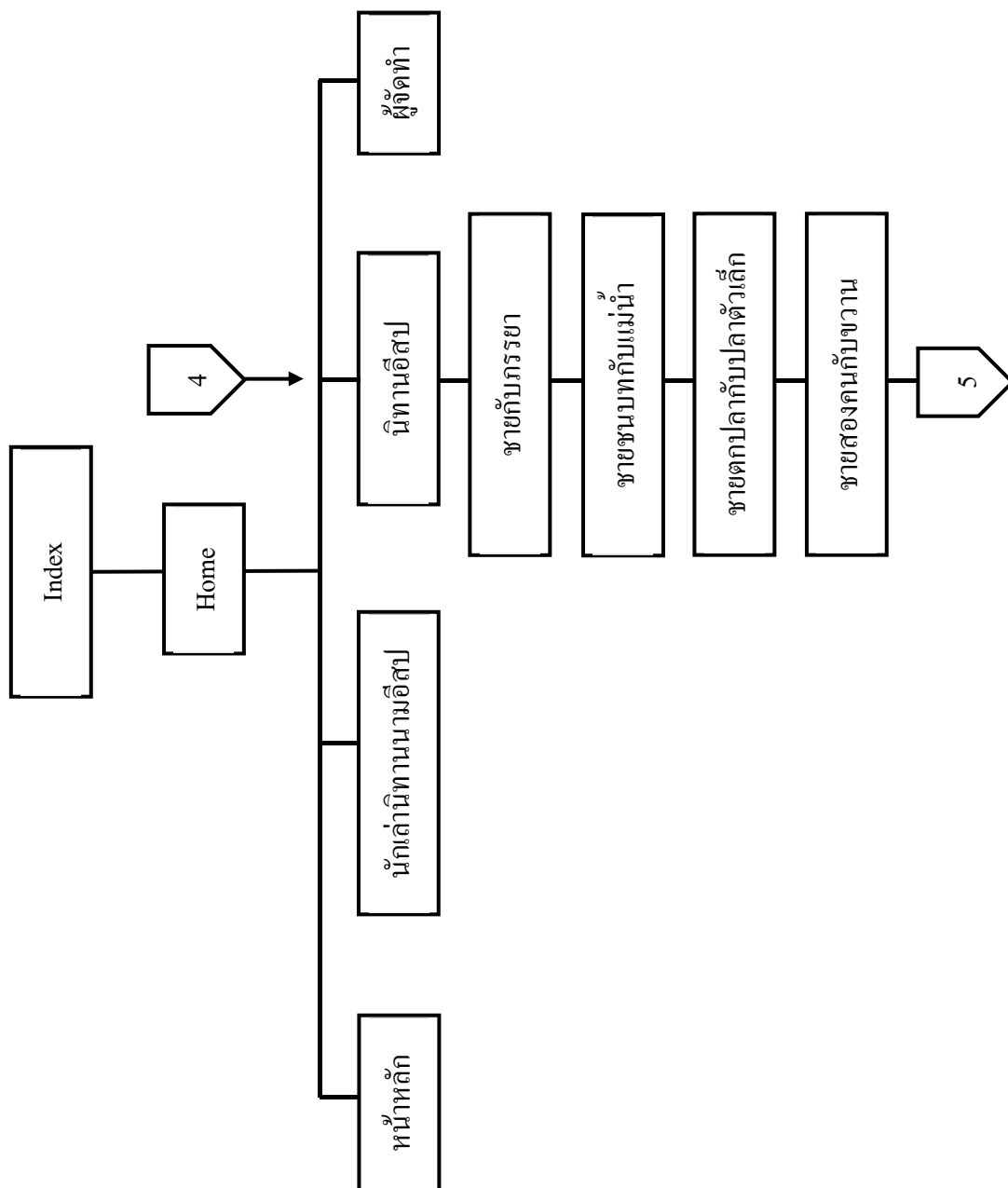
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



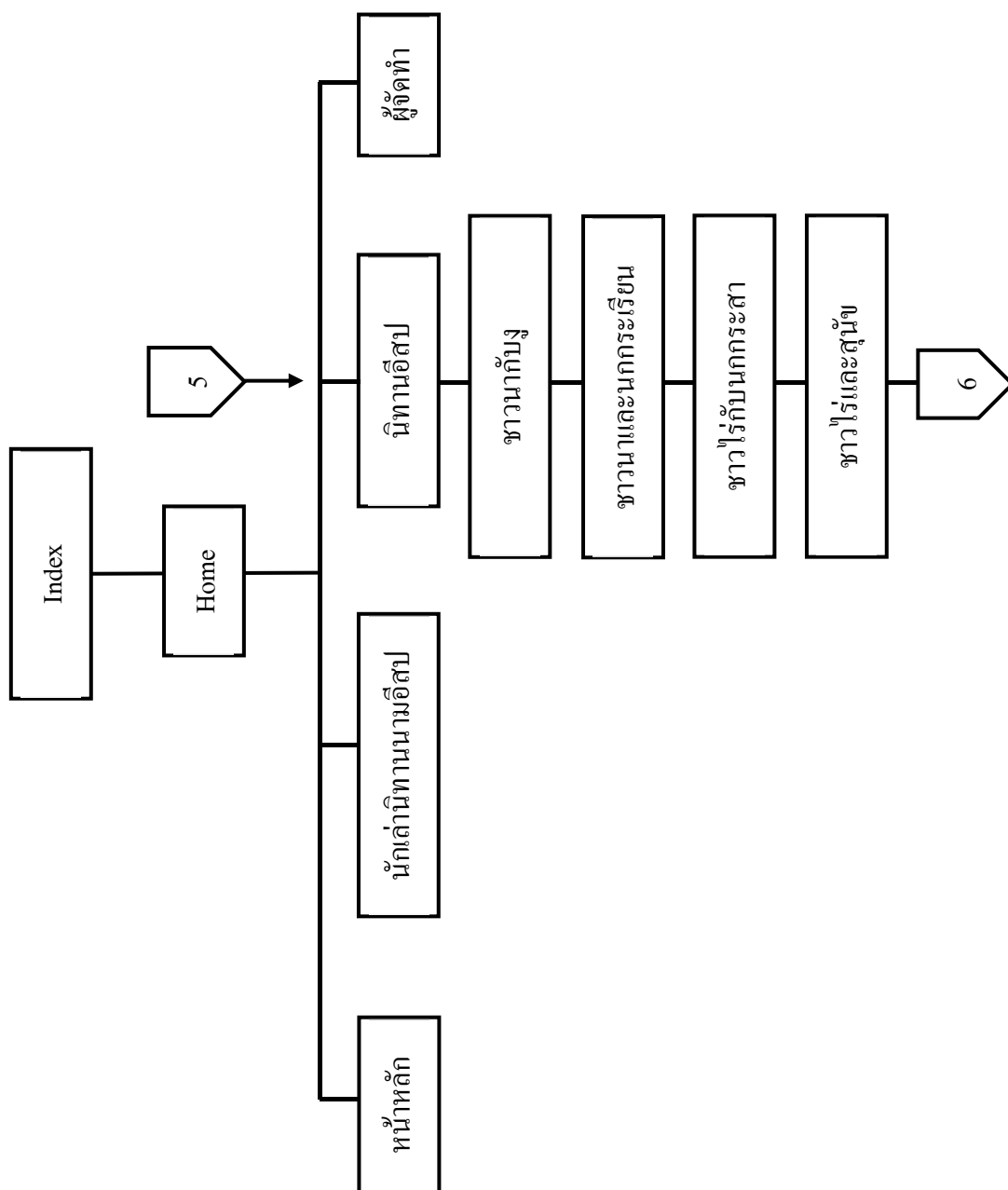
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



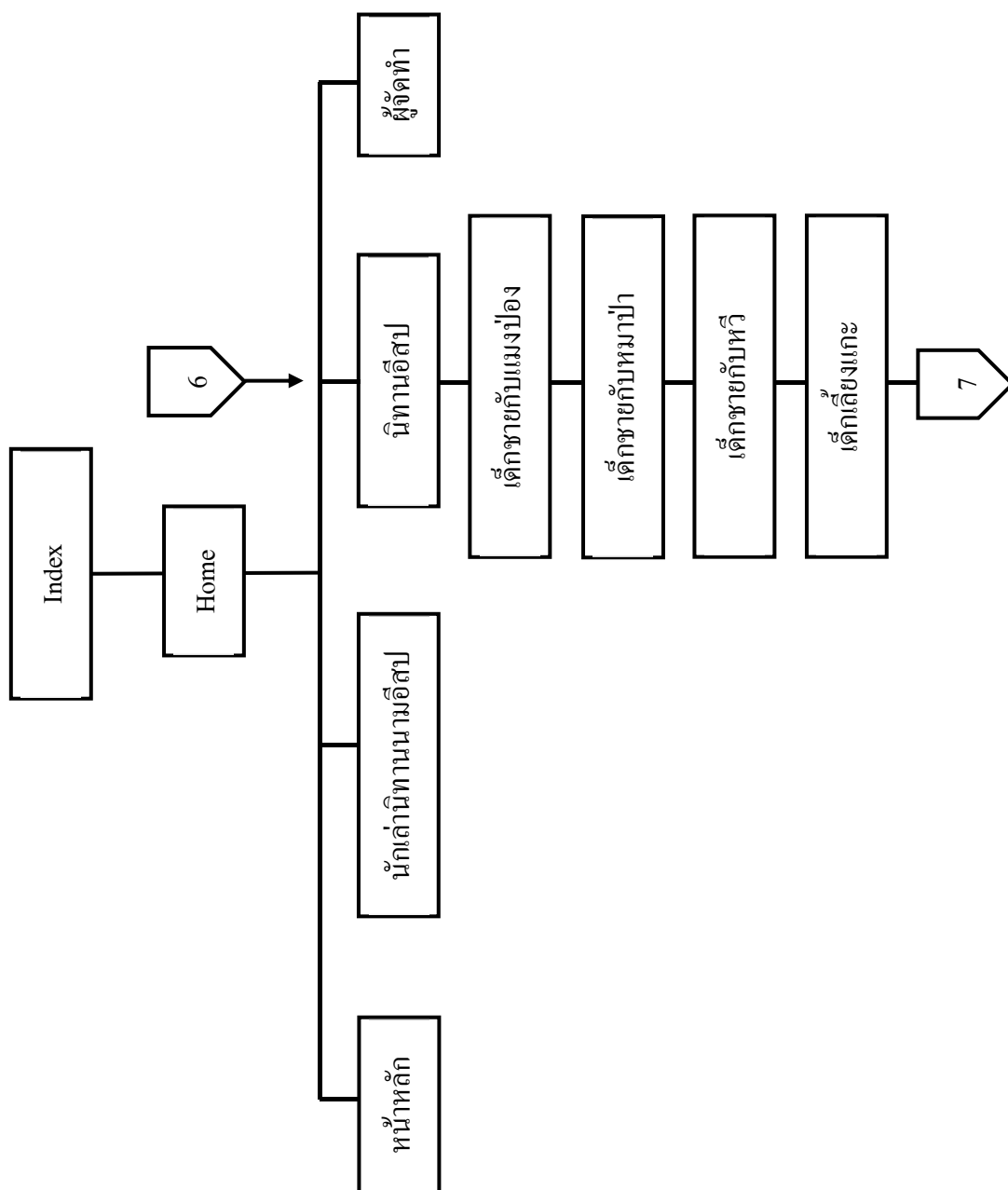
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



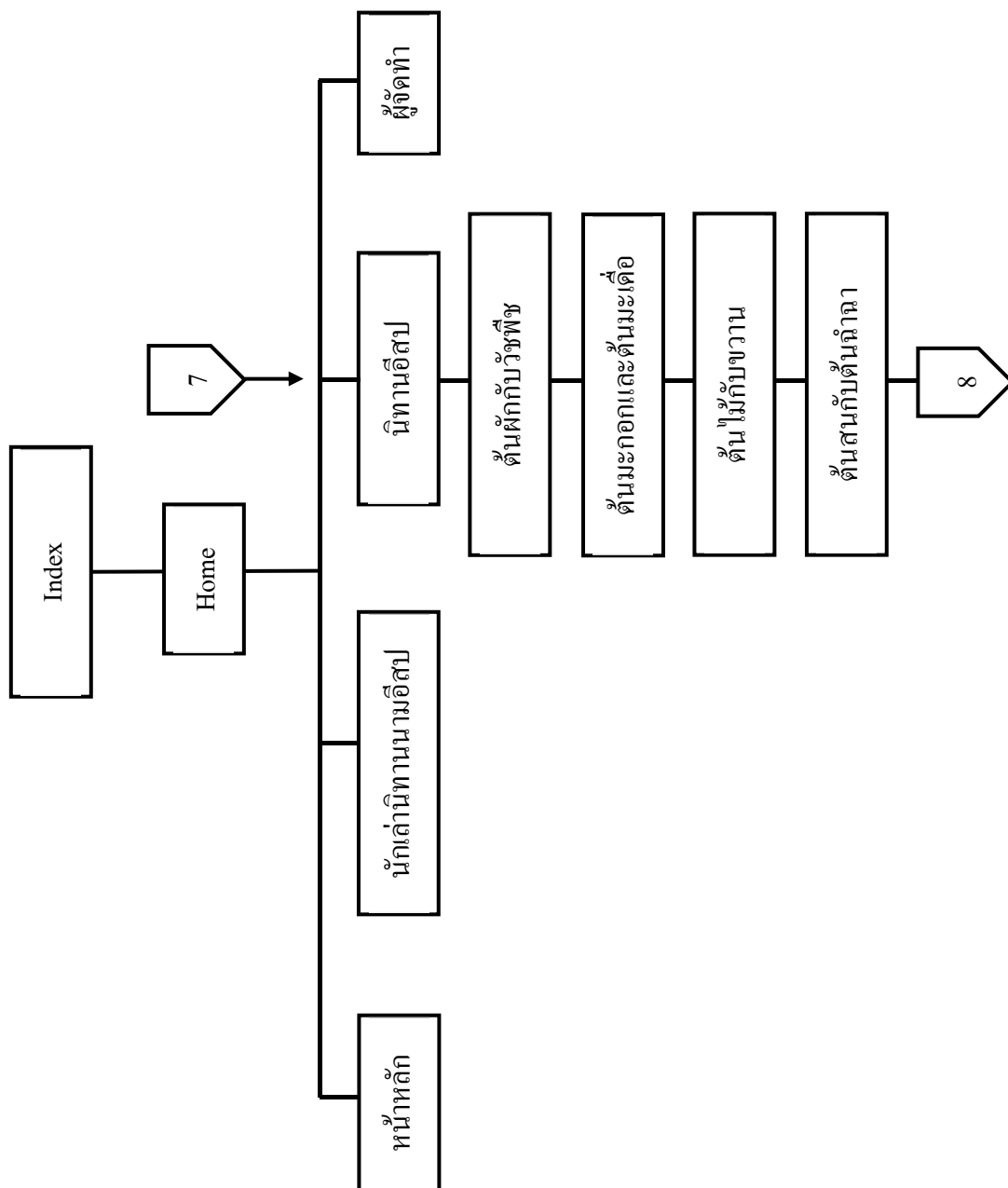
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



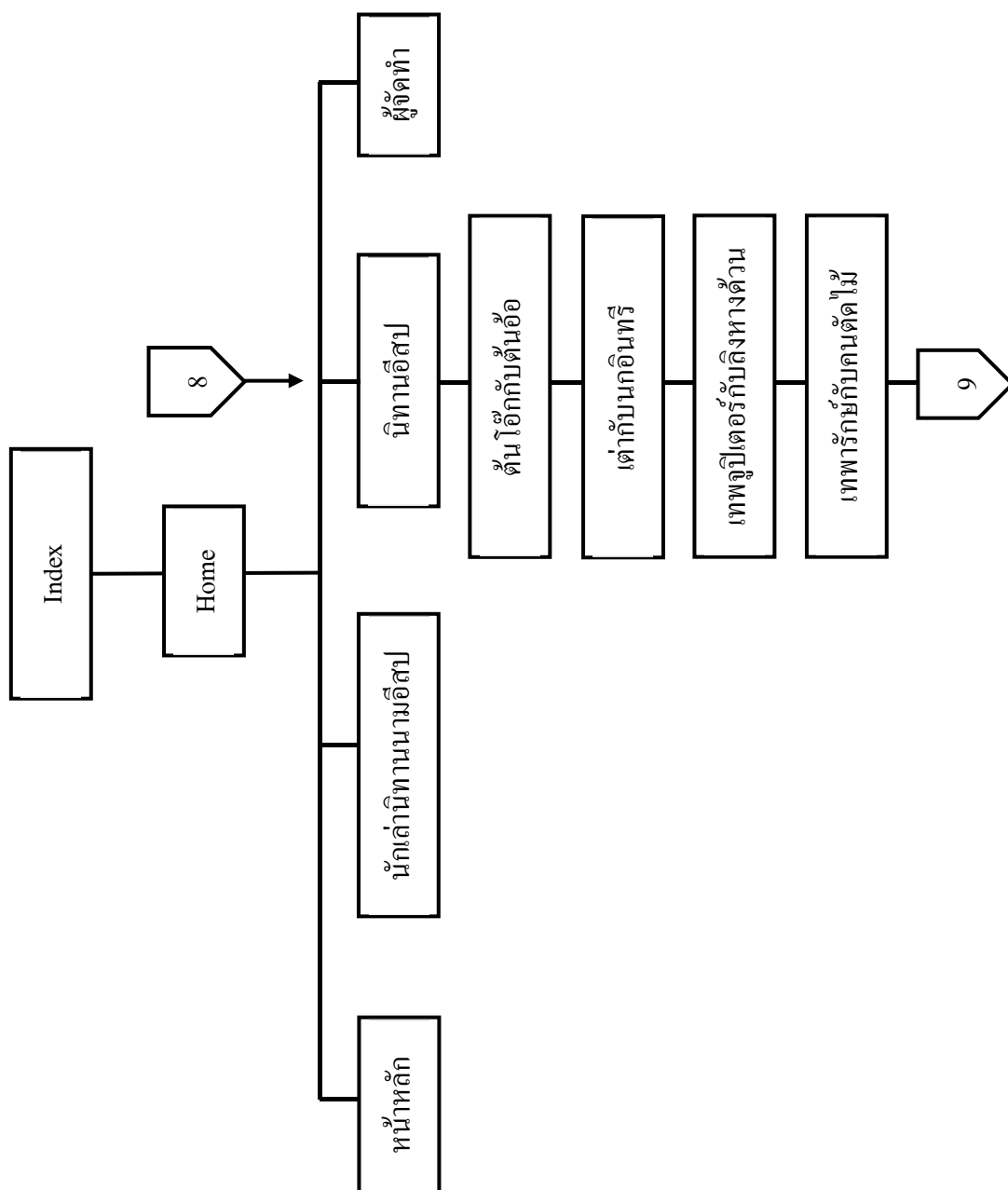
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



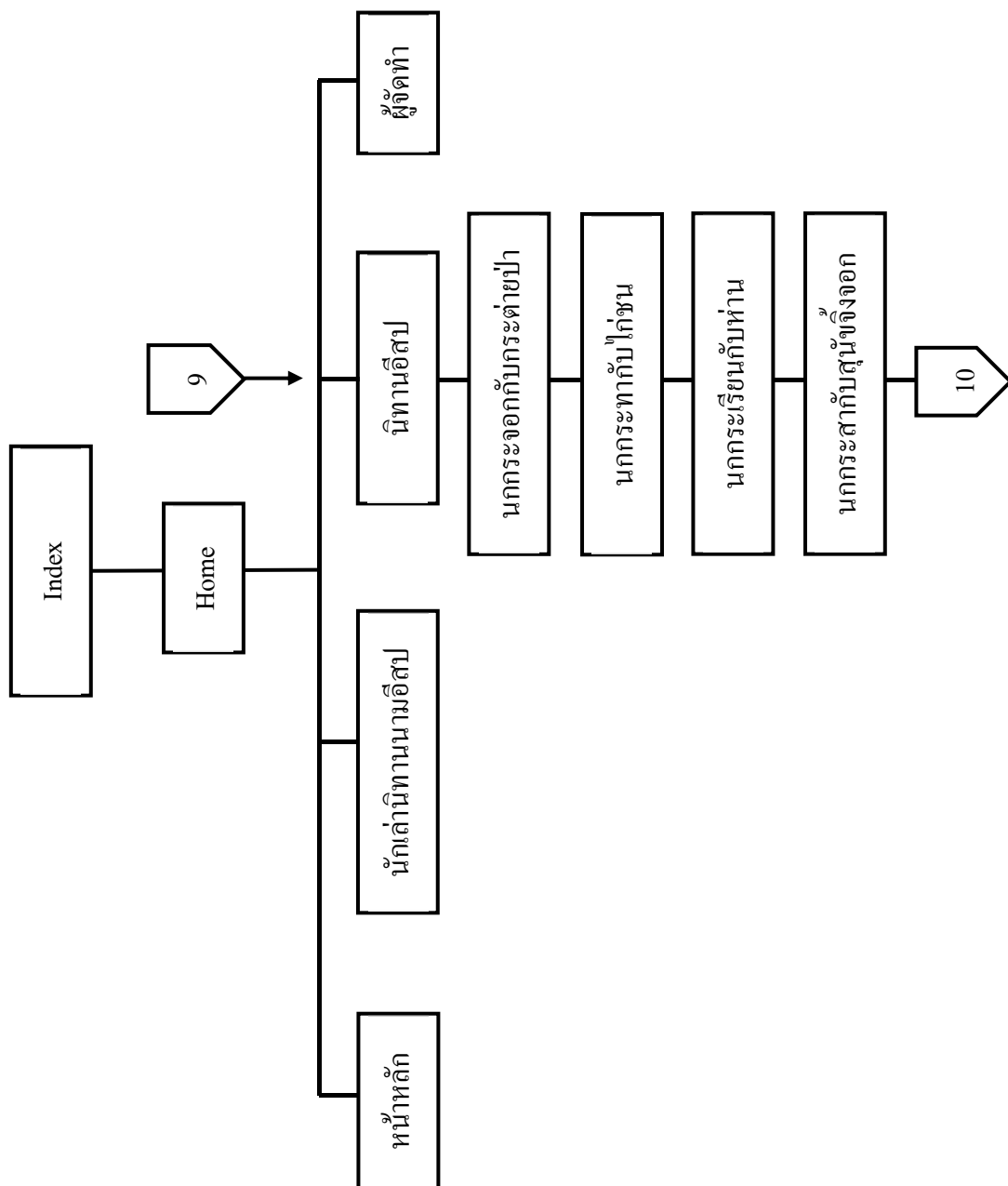
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



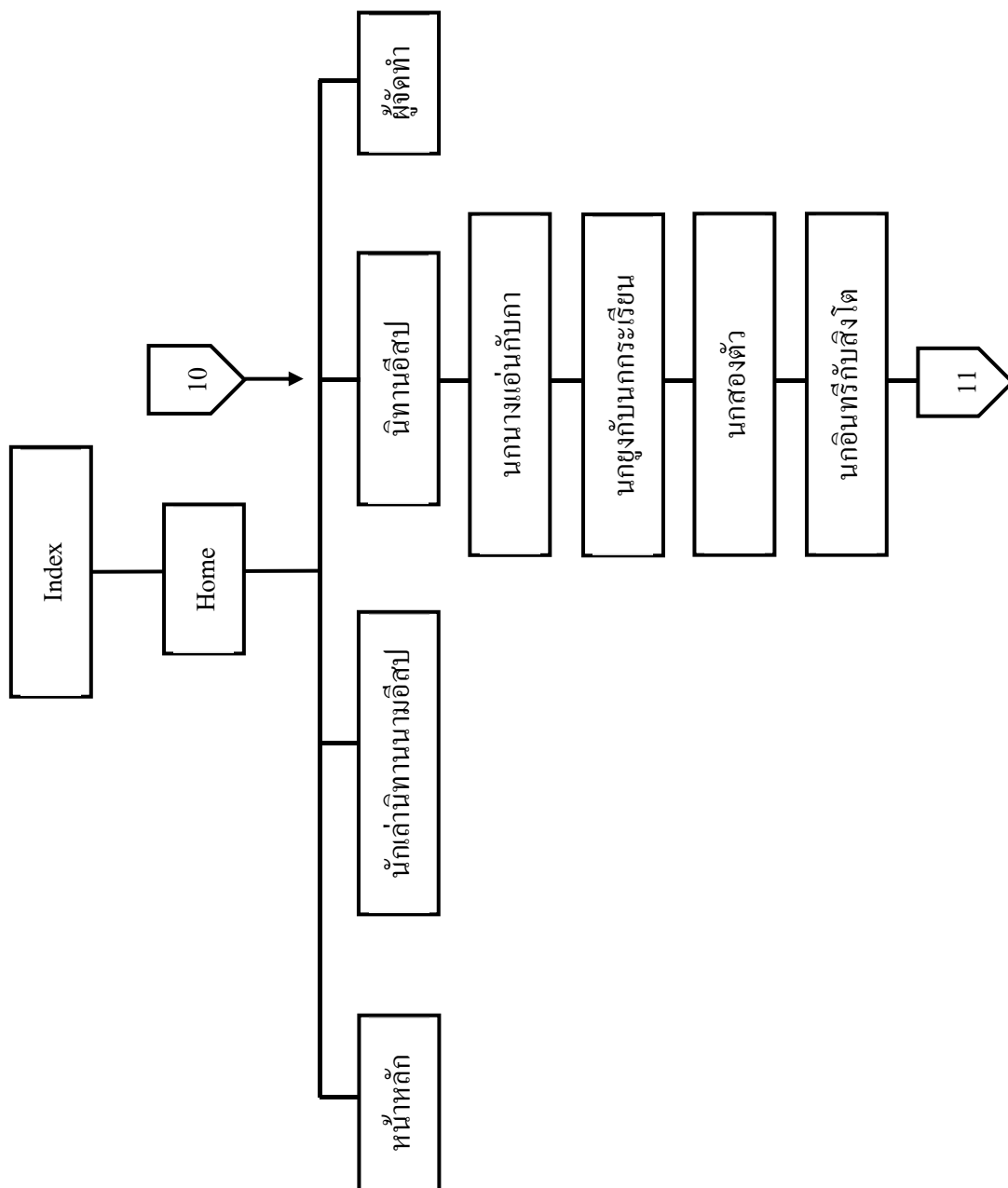
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



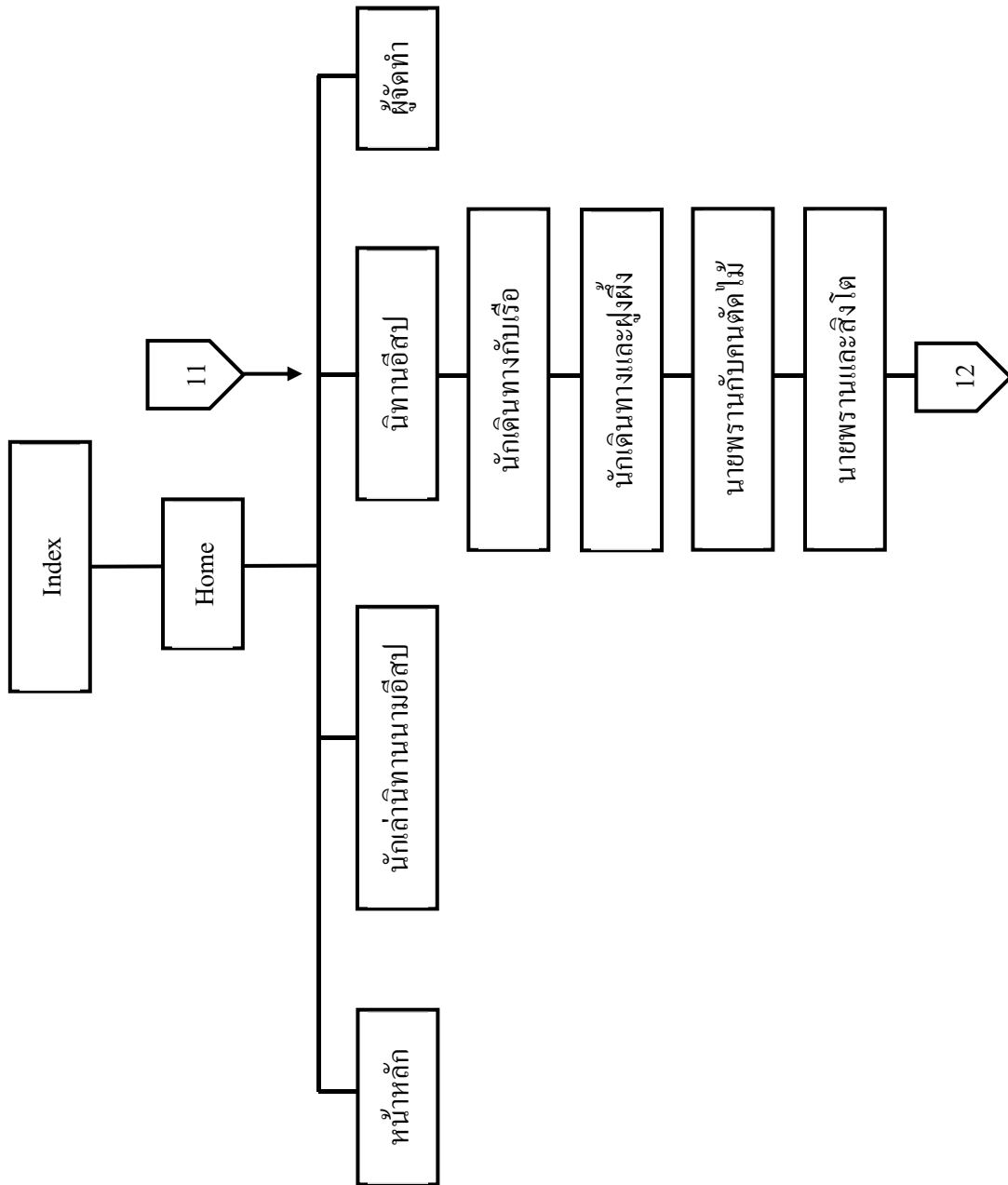
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



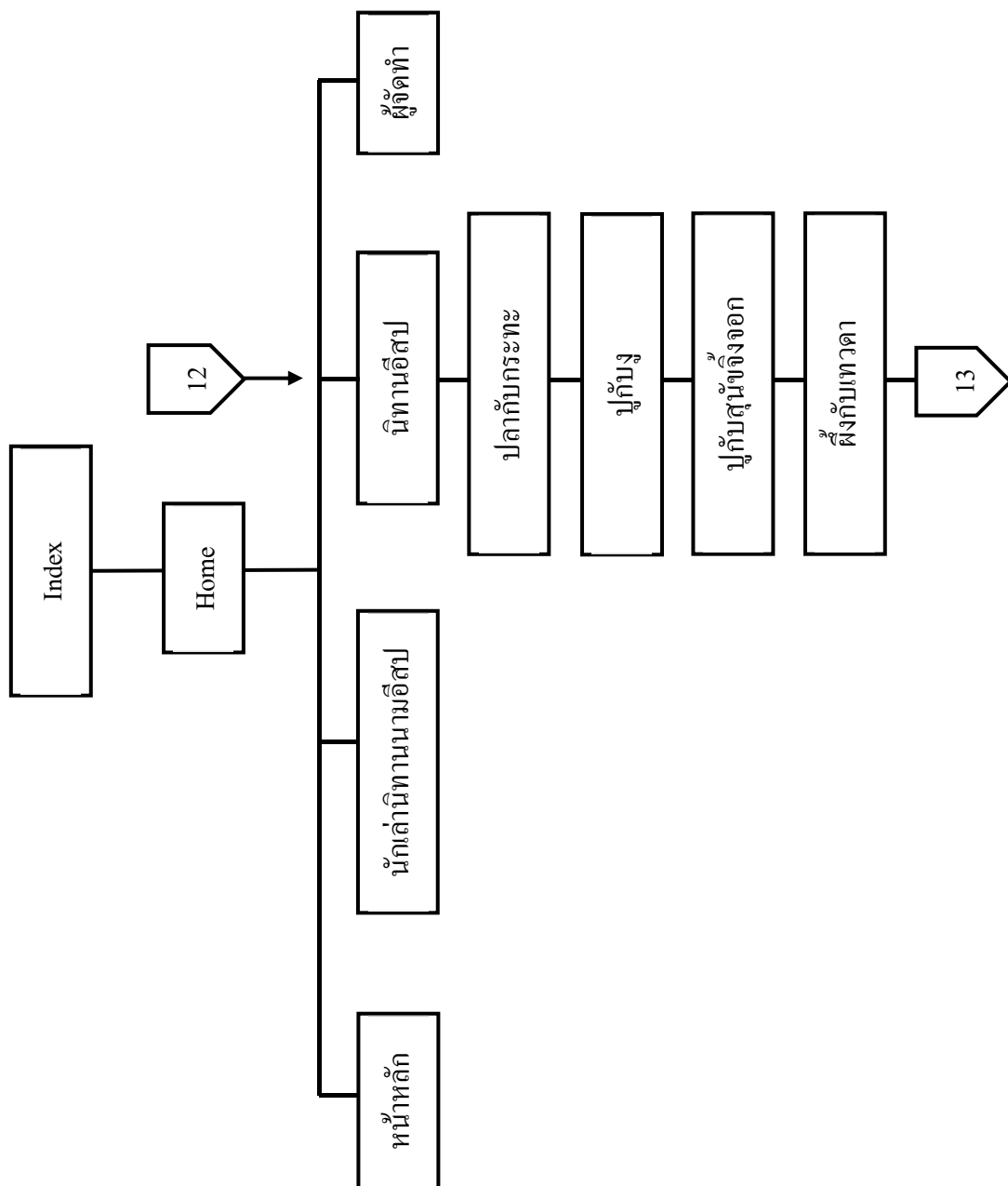
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



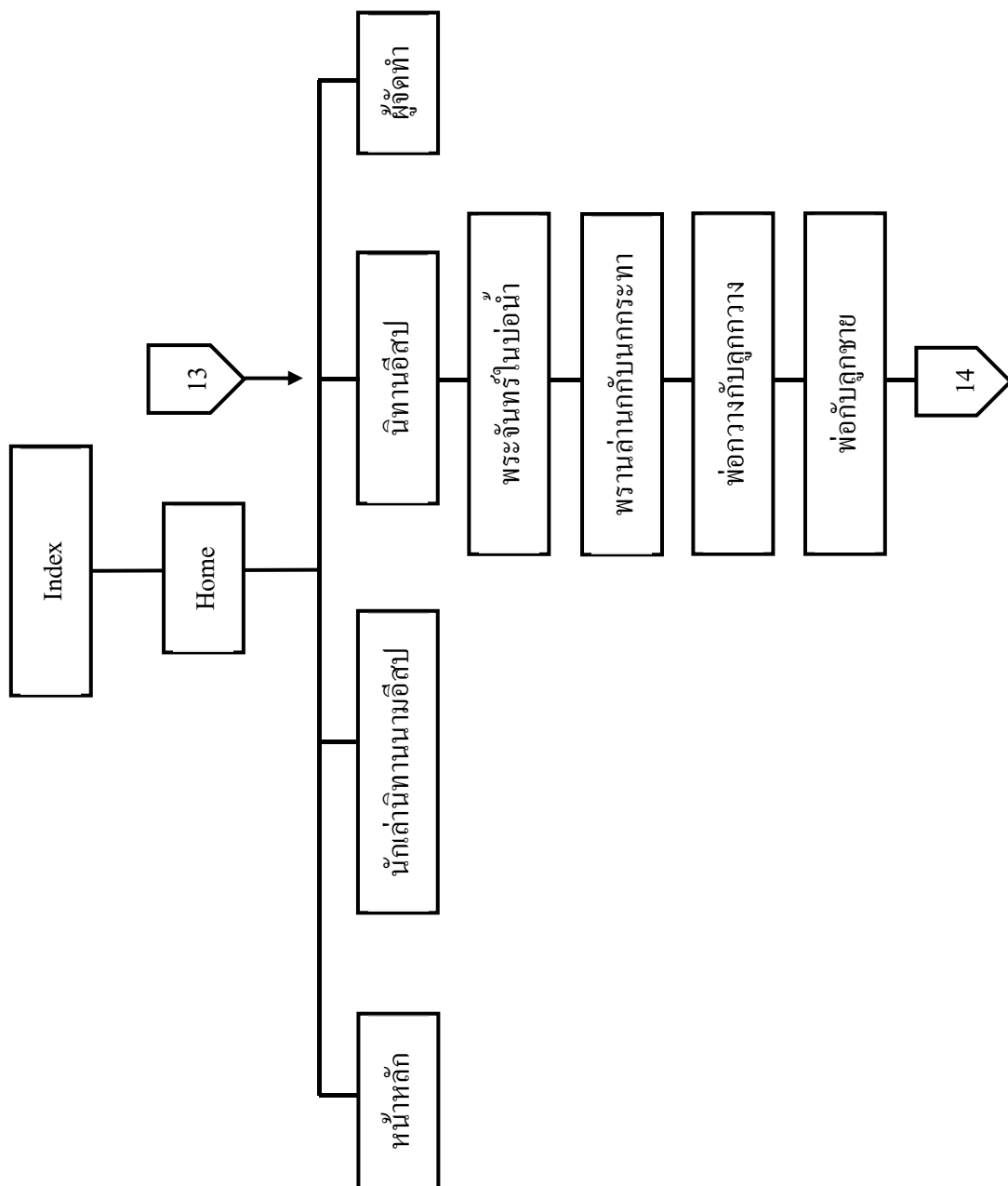
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



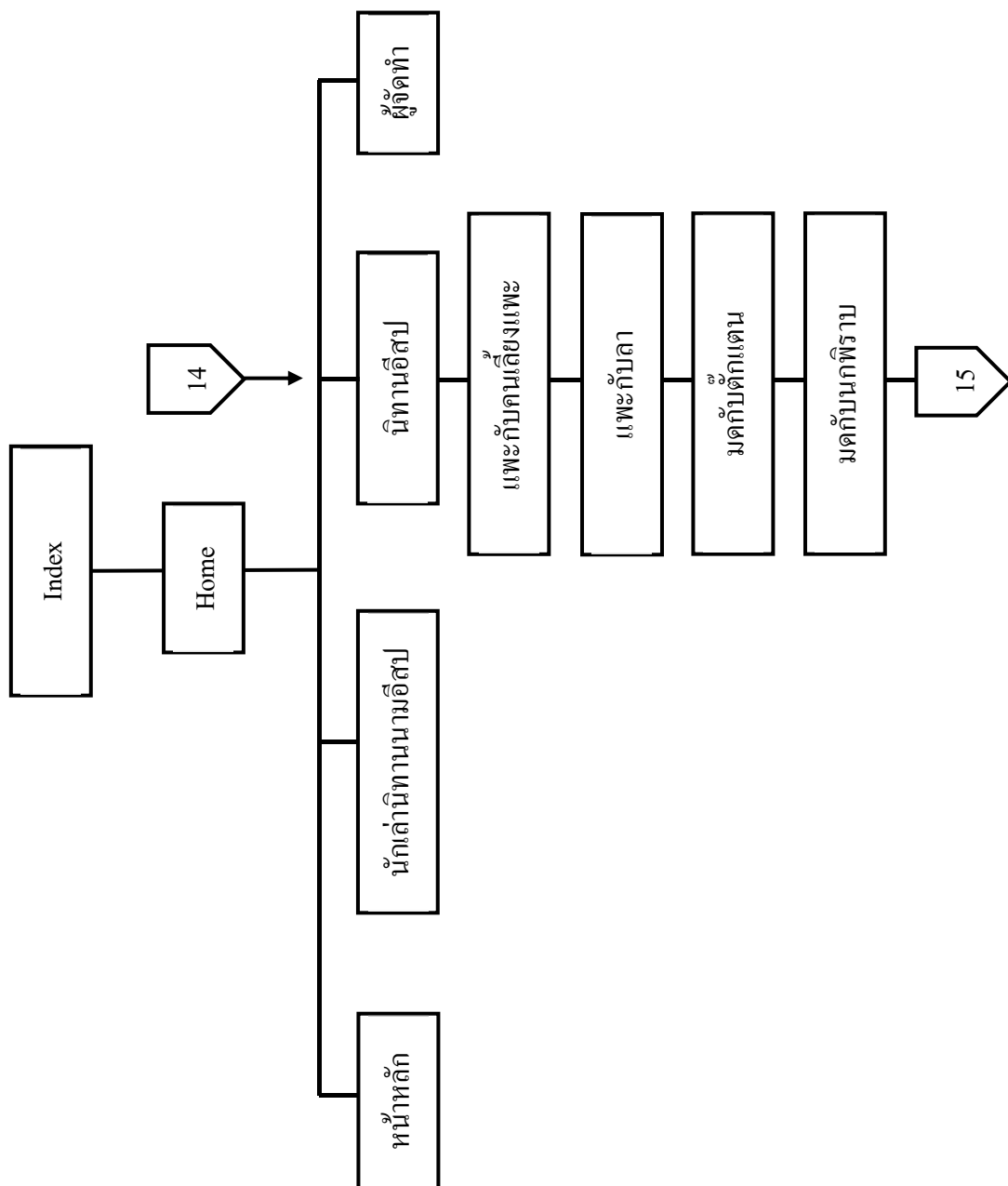
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



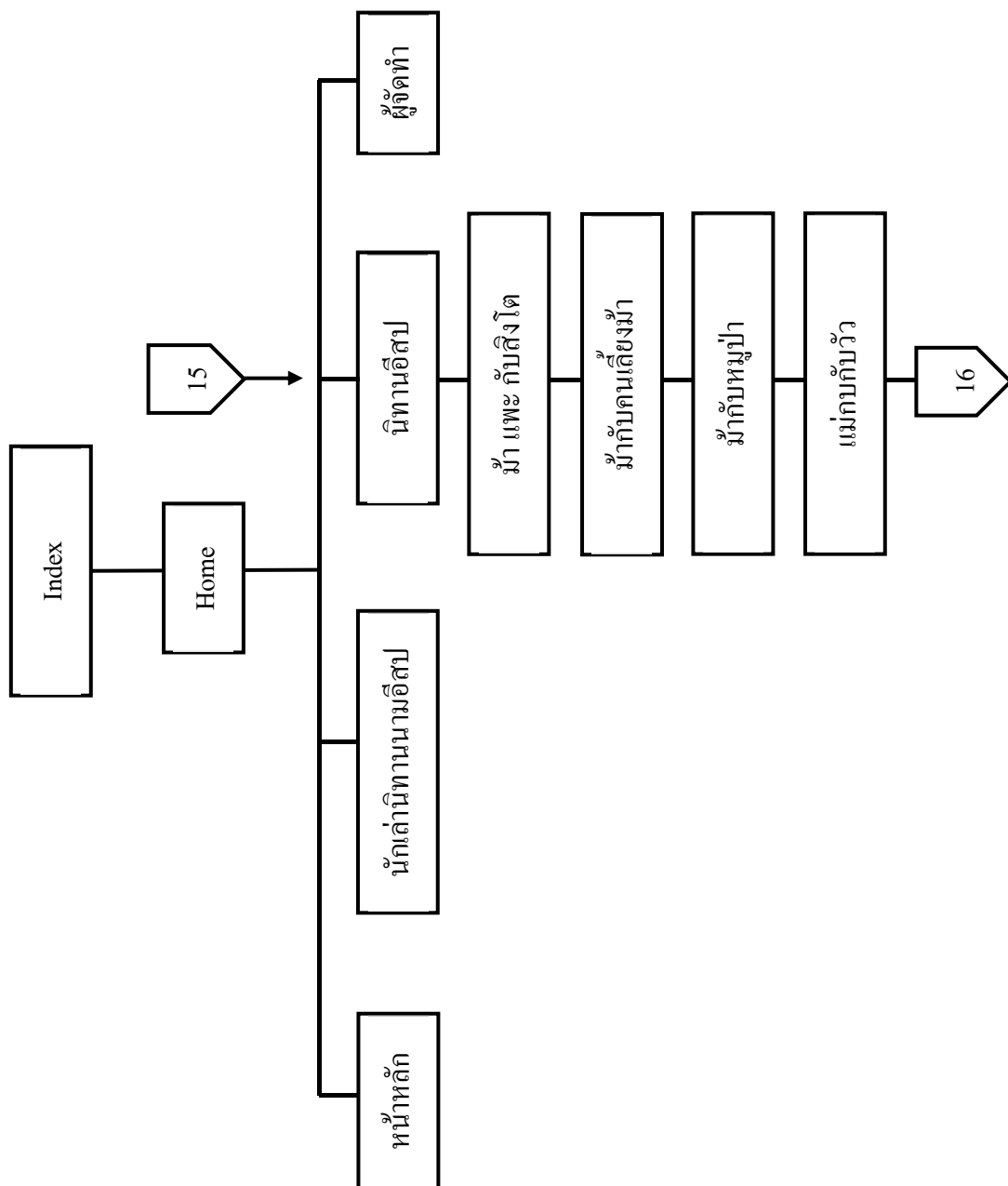
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



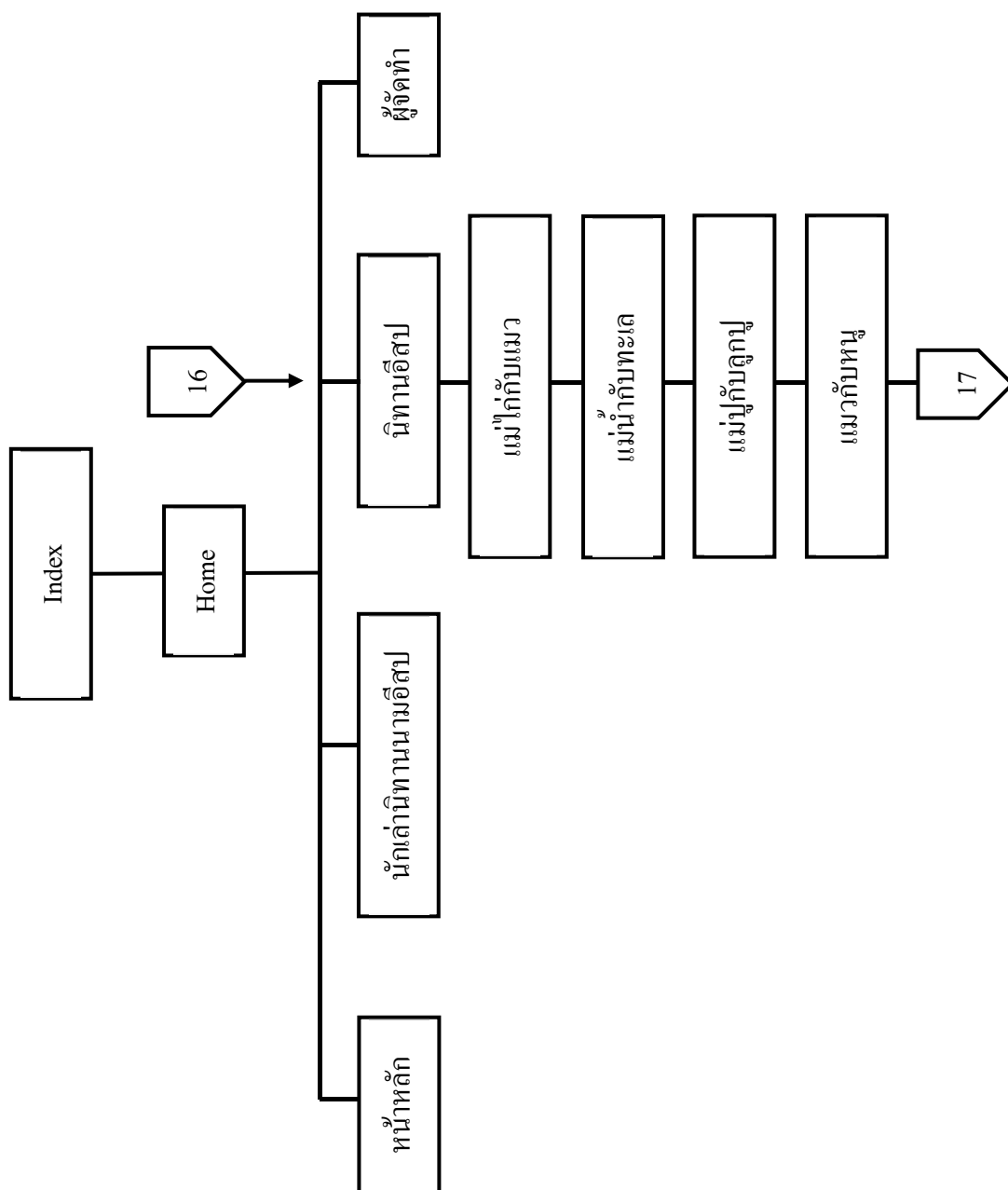
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



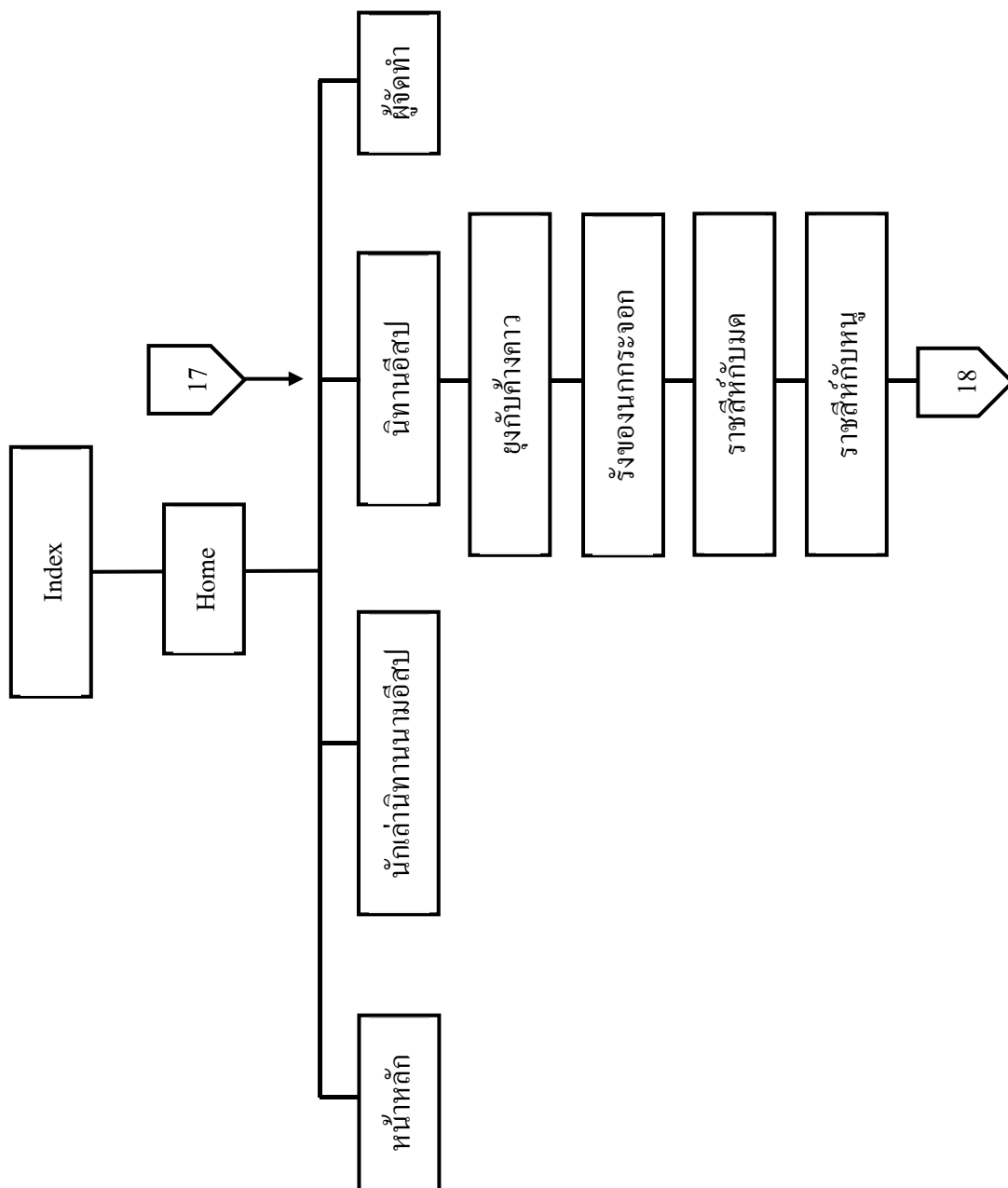
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



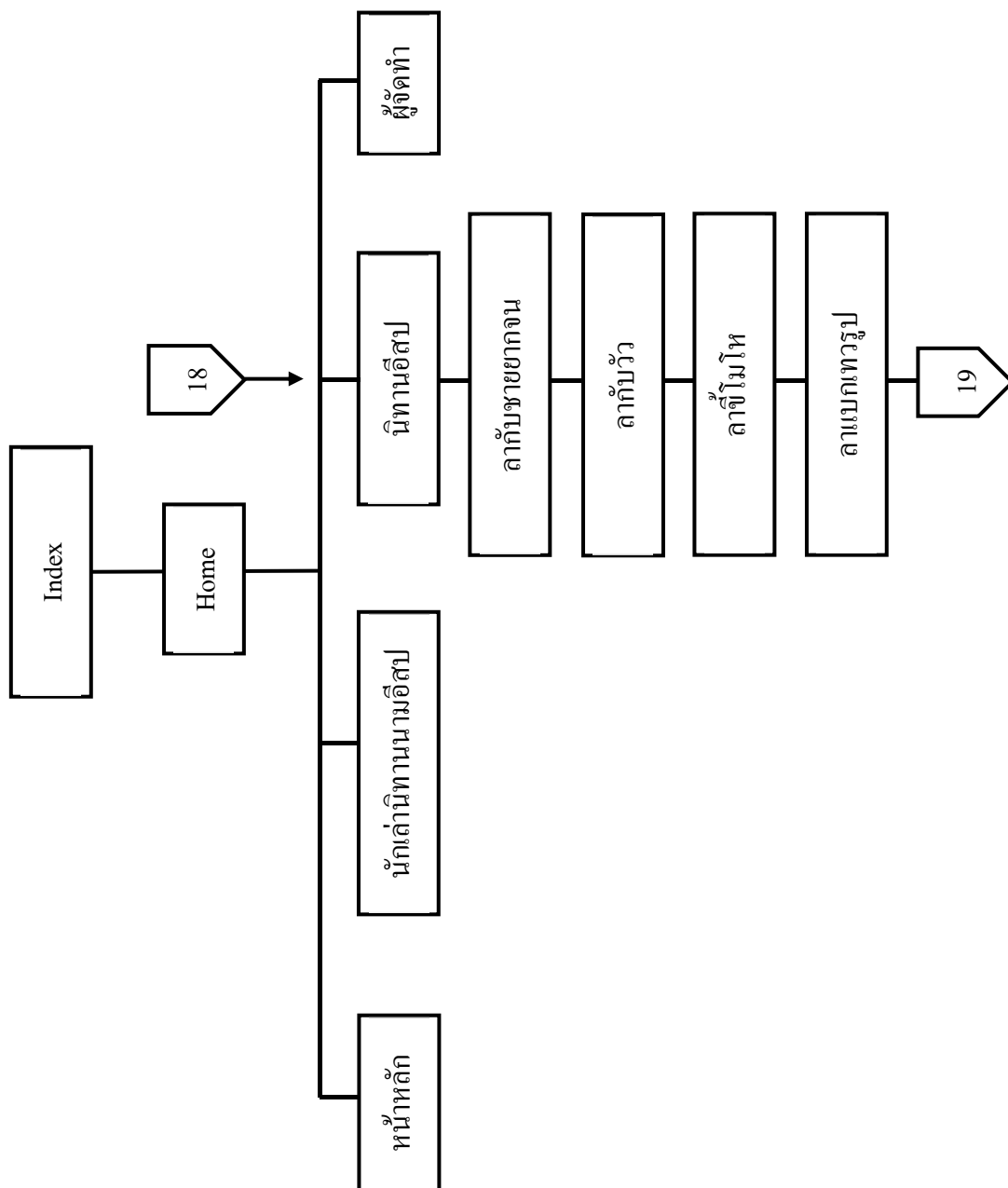
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



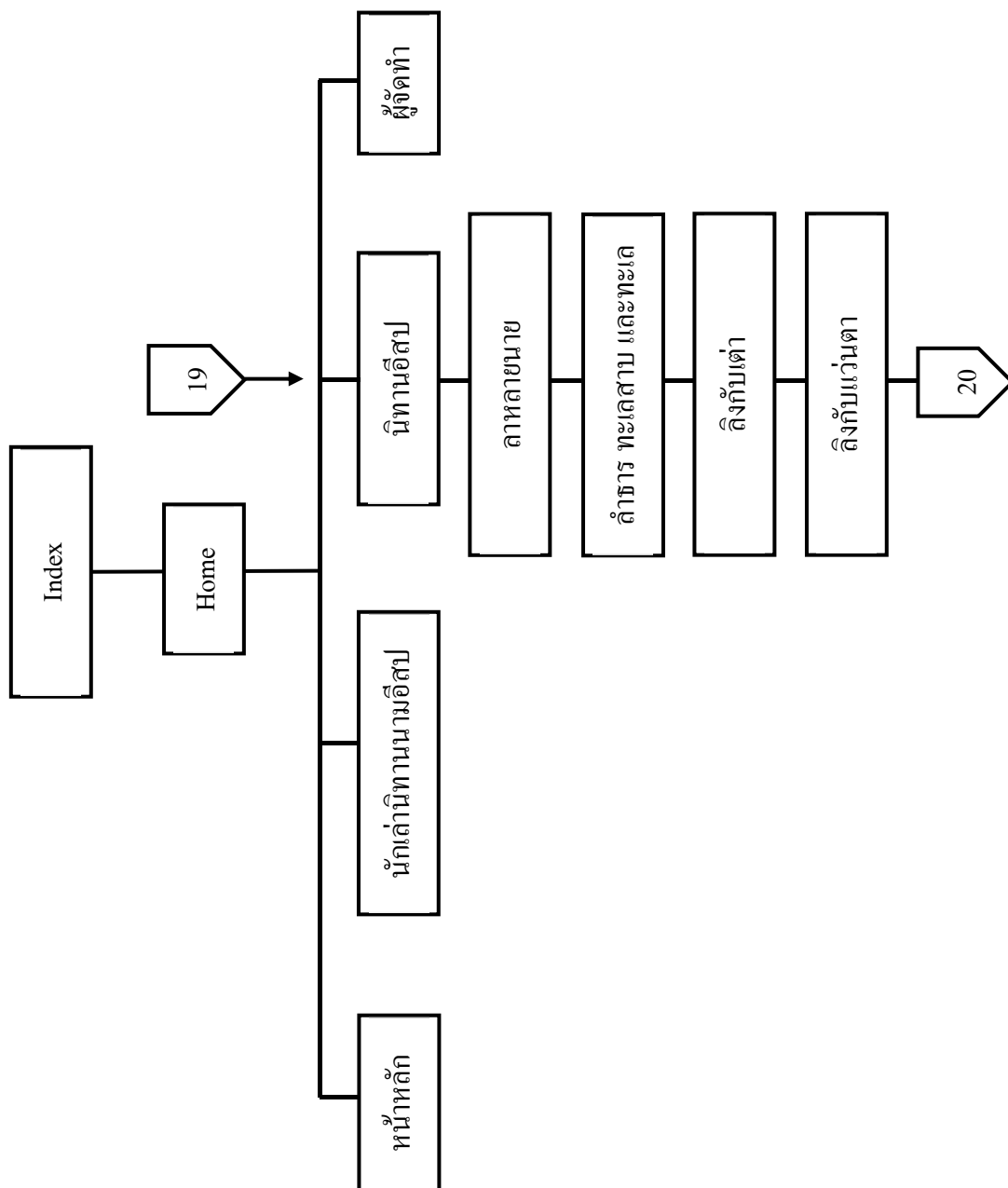
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



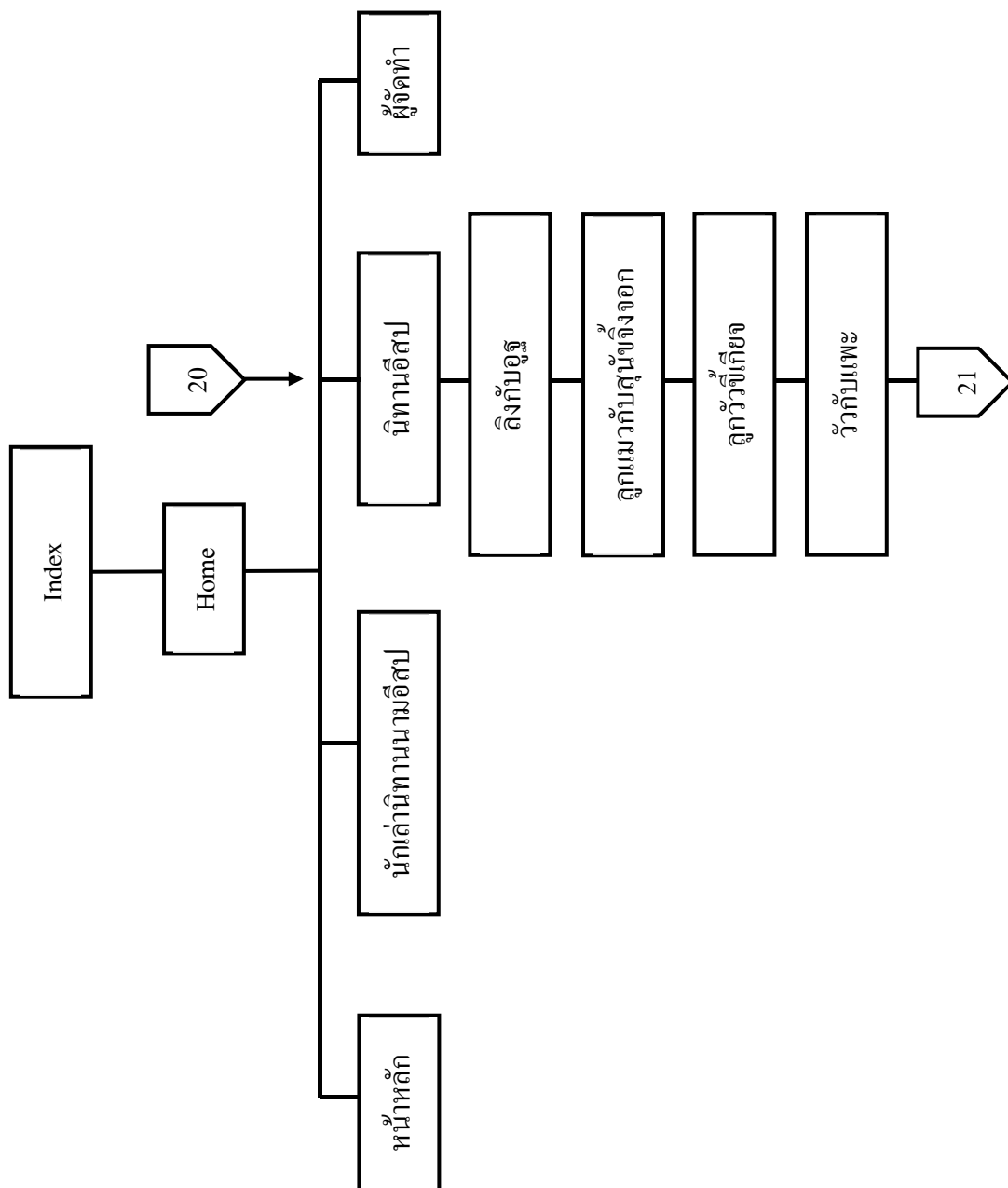
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



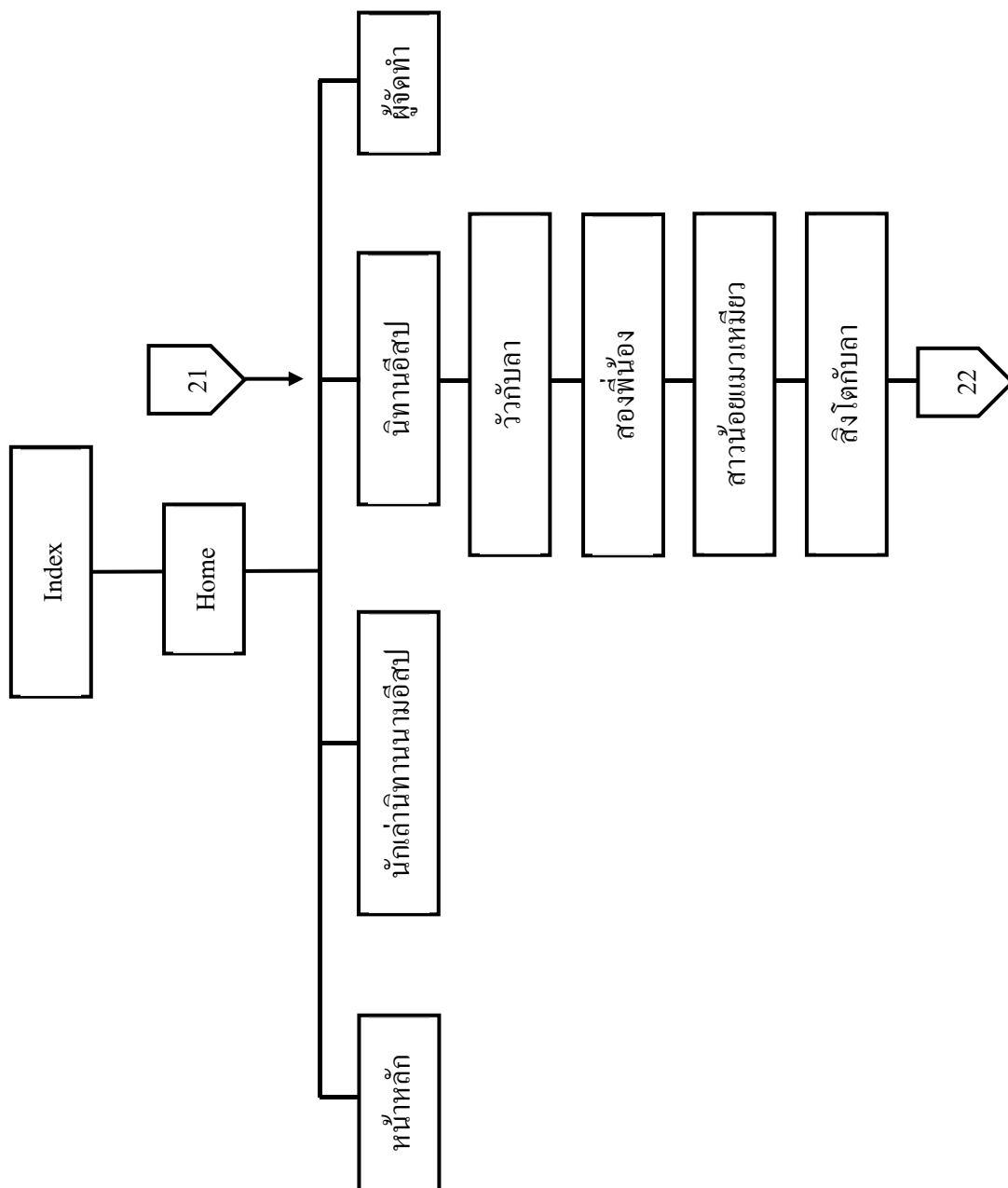
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



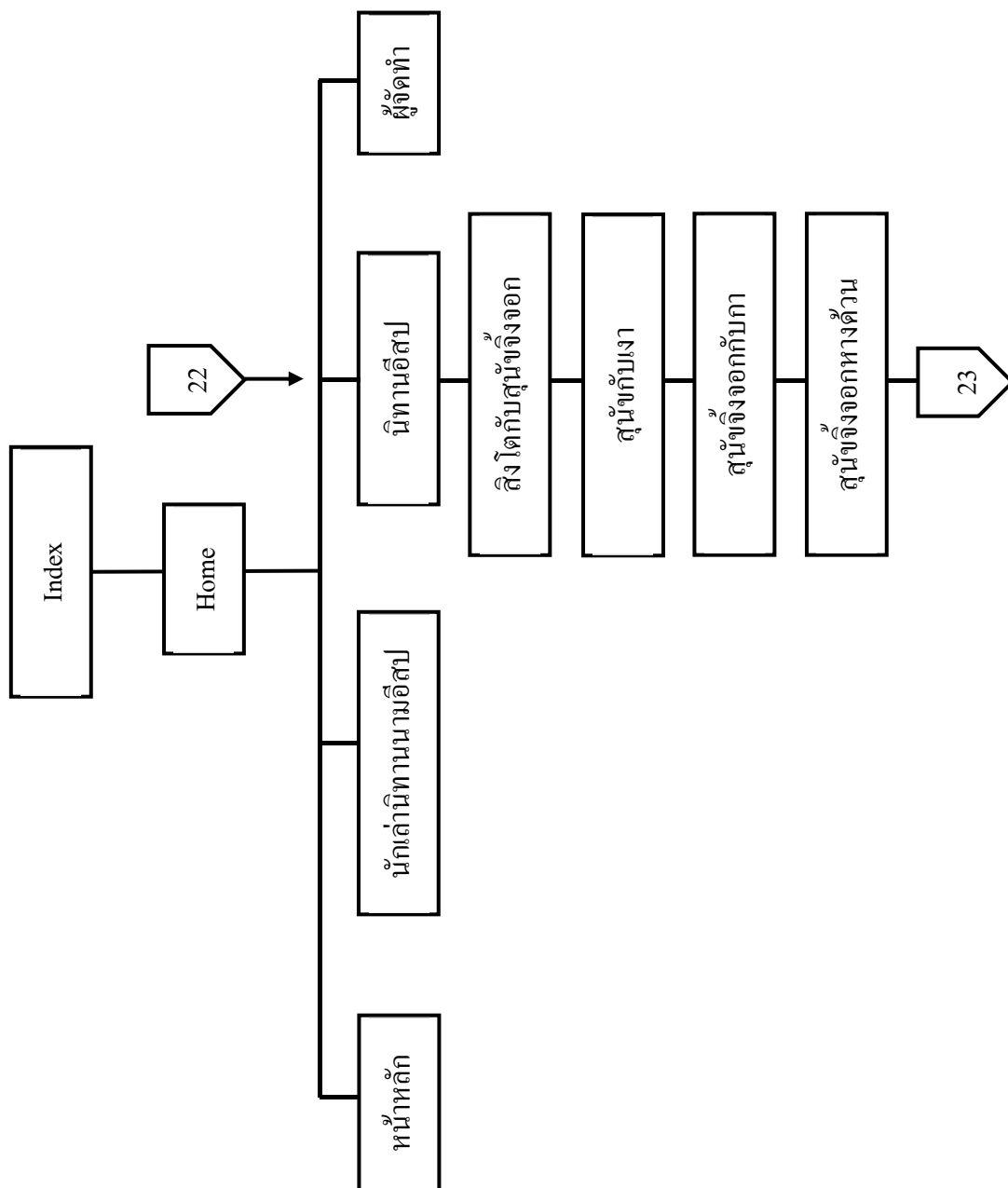
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



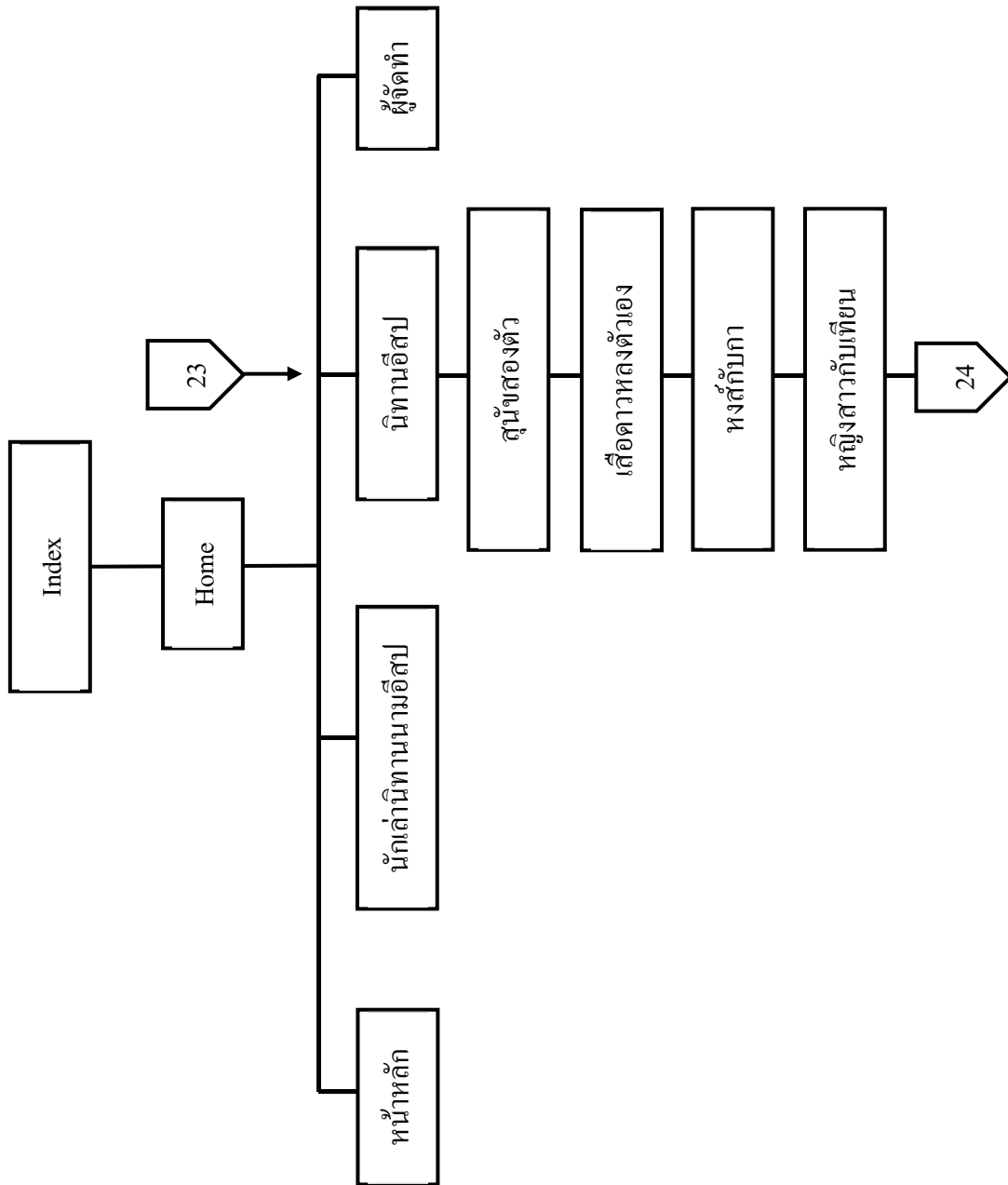
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



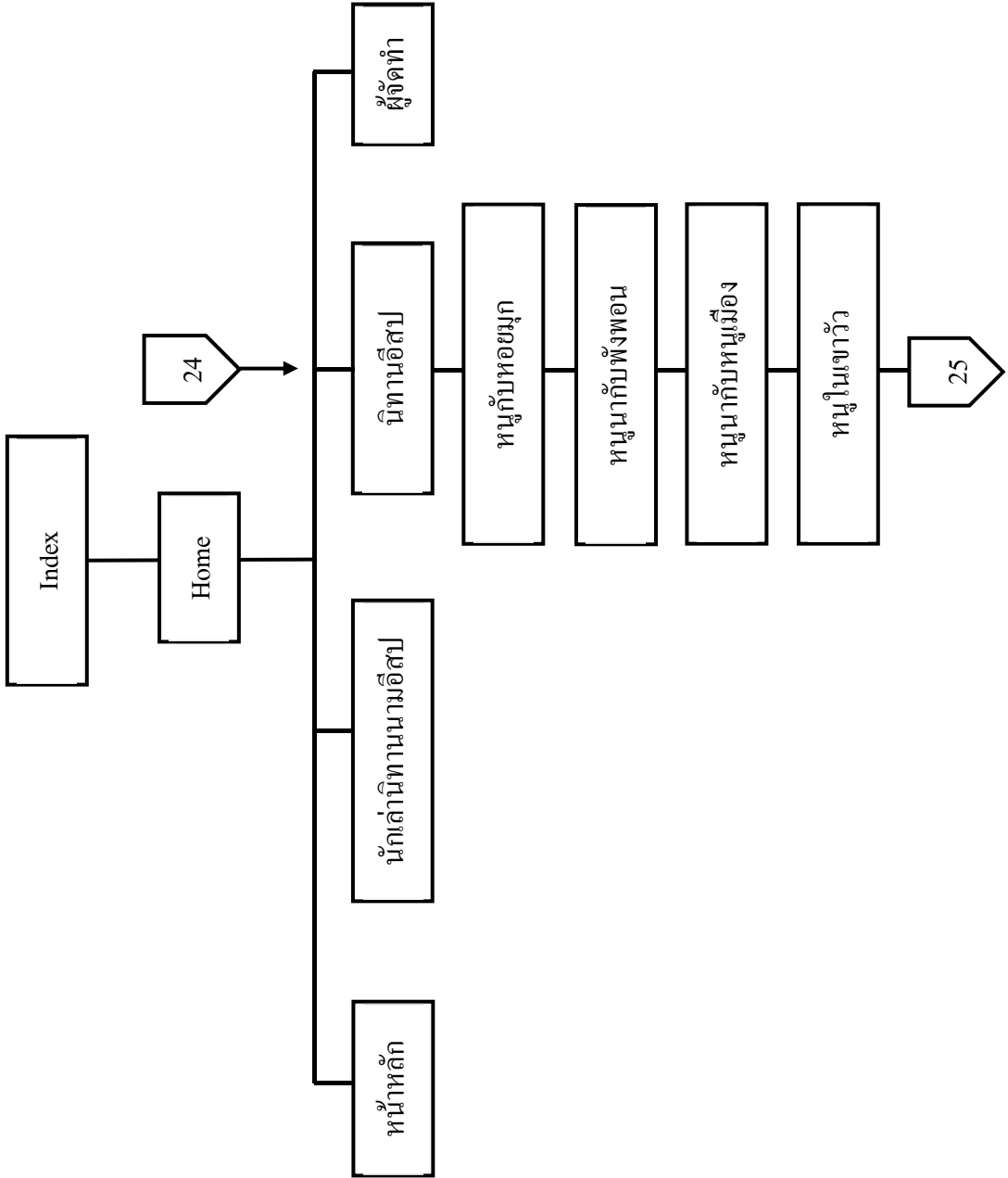
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



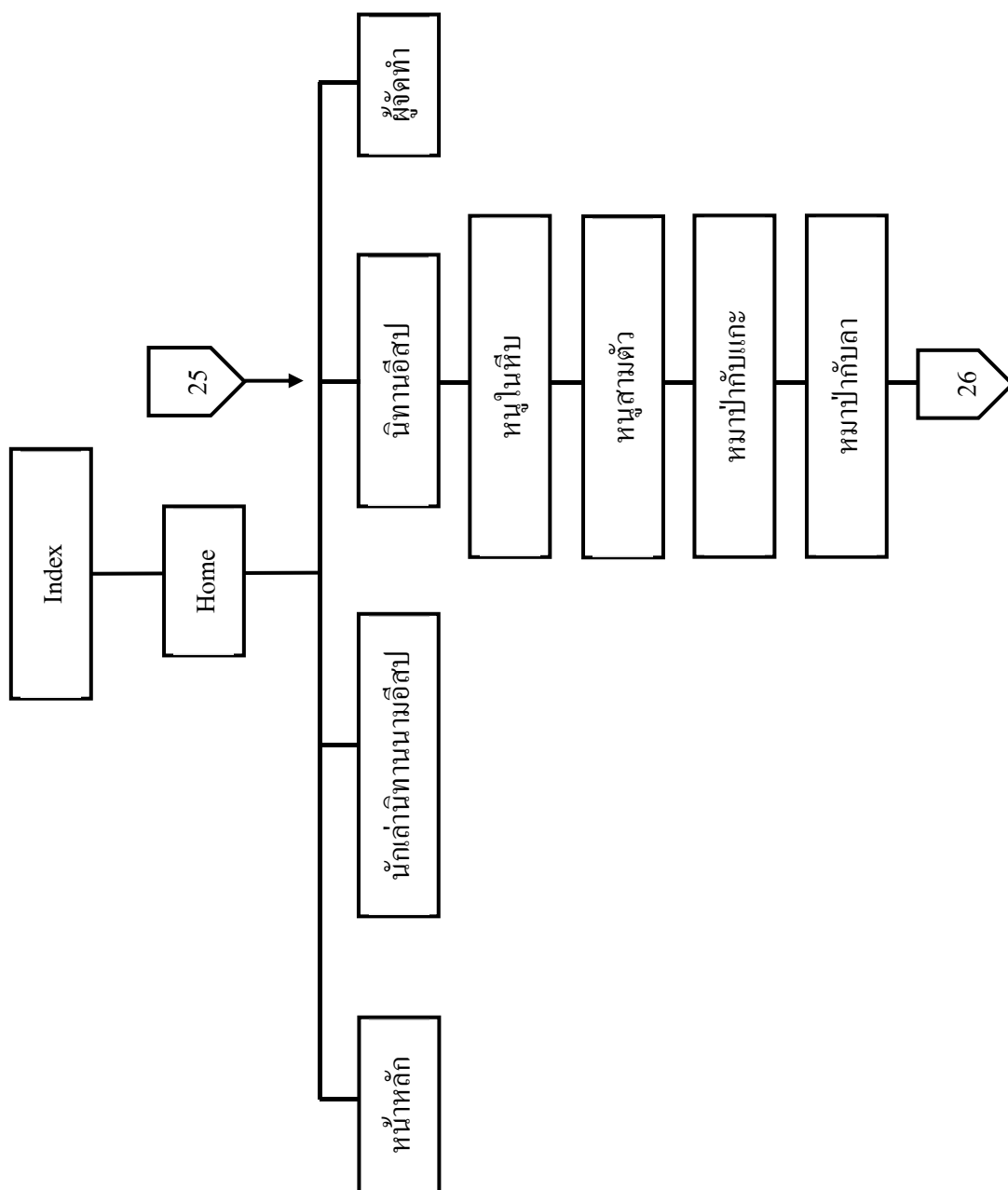
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



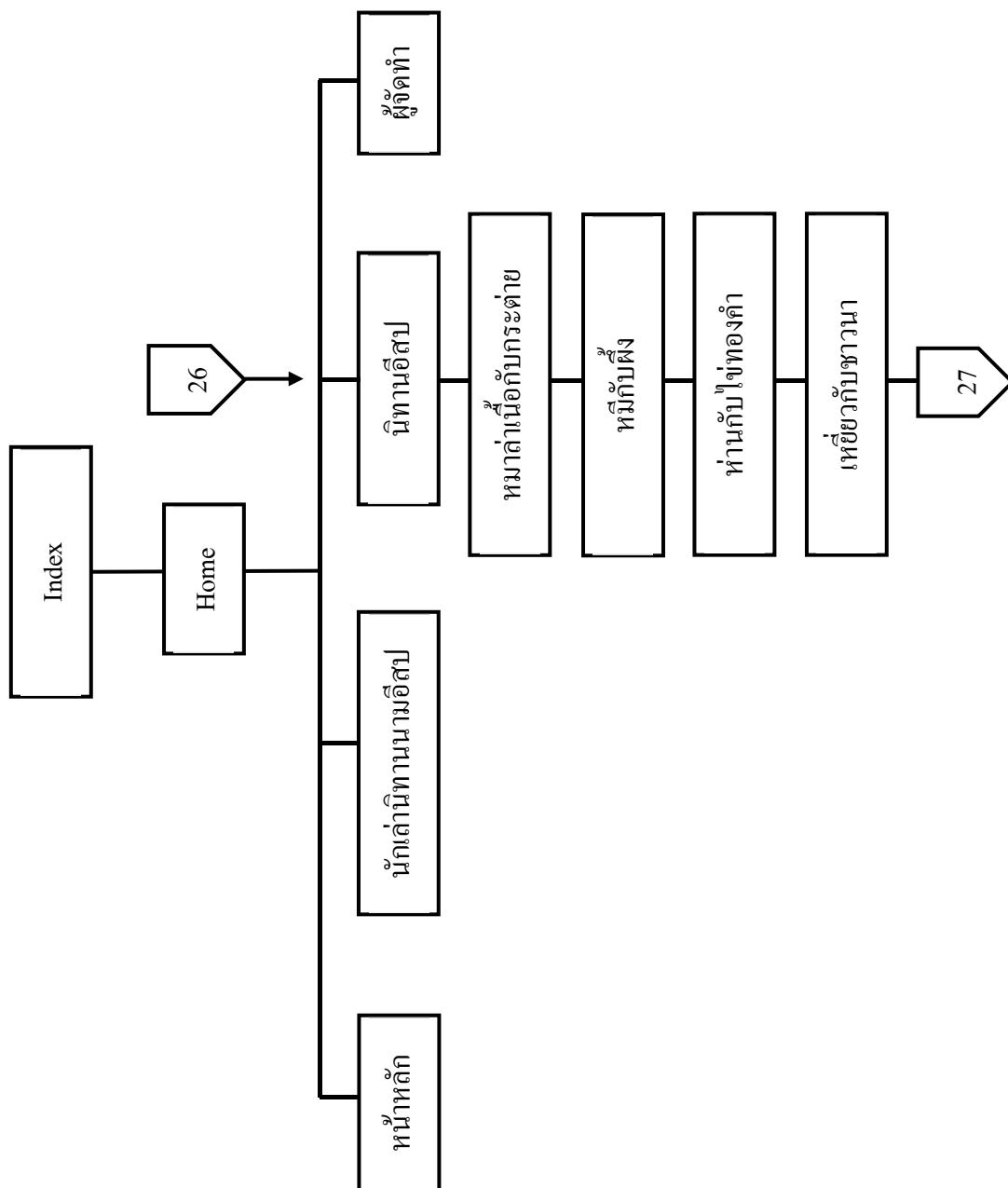
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



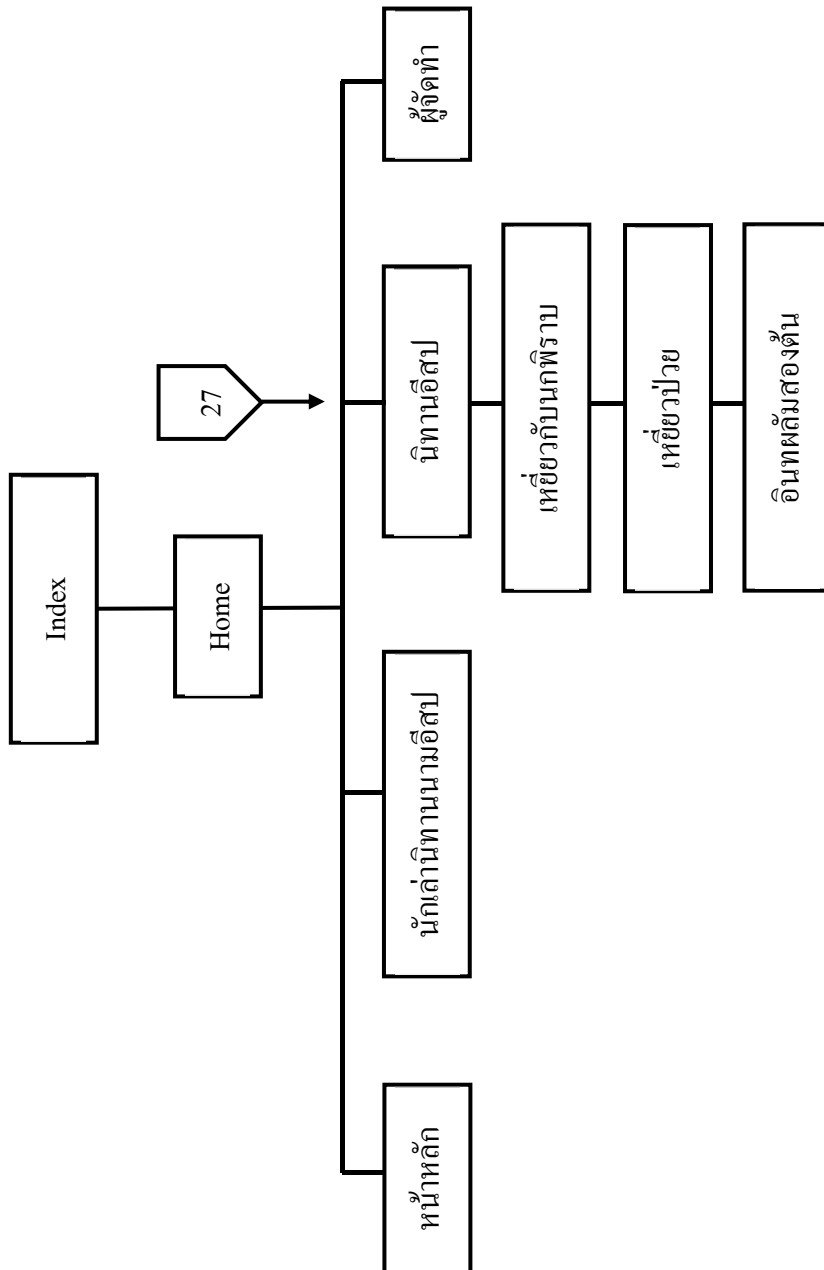
รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.1 แสดง Site Map (ต่อ)

3.2 การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.2 แสดงหน้า Index



รูปที่ 3.3 แสดงหน้า Home

รูปที่ 3.4 แสดงหน้านักเล่านิทานนามอีสป

รูปที่ 3.5 แสดงหน้านิทานอีสปทั้งหมด



รูปที่ 3.8 แสดงหน้านิทานเรื่อง กระต่ายกับเต่า



รูปที่ 3.9 แสดงหน้านิทานเรื่อง กระต่ายกับหนู

รูปที่ 3.14 แสดงหน้านิทานเรื่อง ไล่กับแมว

รูปที่ 3.15 แสดงหน้านิทานเรื่อง คนเลี้ยงแกะกับสิงโต

111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables

หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
นิทานอีสปทั้งหมด <ul style="list-style-type: none"> - คนเลี้ยงแกะกับสิงโต - คนเลี้ยงแกะกับแพะป่า - คนโลกกับคนขี้ใจจริง - คำตอบของพระเจ้า - ภู นกอินทรี กับนายพราน - ภูกับกบ - จระเข้และลูกแกะ - ชายกับภรรยา - ชายชนบทกับแม่น้ำ 	<div style="border: 1px solid gray; display: inline-block; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">เรื่อง คนเลี้ยงแกะกับแพะป่า</div> <div style="background-color: #d9534f; color: white; padding: 20px 60px 20px 60px; font-size: 2em; margin-bottom: 10px;">รูปภาพ</div> เนื้อเรื่อง xx xxx xxx		
Copyright@นางสาวนัชรีนทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร โภยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.16 แสดงหน้านิทานเรื่อง คนเลี้ยงแกะกับแพะป่า

111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables

หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
นิทานอีสปทั้งหมด <ul style="list-style-type: none"> - คนเลี้ยงแกะกับสิงโต - คนเลี้ยงแกะกับแพะป่า - คนโลกกับคนขี้ใจจริง - คำตอบของพระเจ้า - ภู นกอินทรี กับนายพราน - ภูกับกบ - จระเข้และลูกแกะ - ชายกับภรรยา - ชายชนบทกับแม่น้ำ 	<div style="border: 1px solid gray; display: inline-block; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">เรื่อง คนโลกกับคนขี้ใจจริง</div> <div style="background-color: #d9534f; color: white; padding: 20px 60px 20px 60px; font-size: 2em; margin-bottom: 10px;">รูปภาพ</div> เนื้อเรื่อง xx xxx xxx		
Copyright@นางสาวนัชรีนทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร โภยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.17 แสดงหน้านิทานเรื่อง คนโลกกับคนขี้ใจจริง

111 อมตะนิทานอีสป
111 Aesop's Fables

หน้าหลัก นักเล่านิทานนามอีสป • นิทานอีสป • ผู้จัดทำ

นิทานอีสปทั้งหมด

- คนเลี้ยงแกะกับสิงโต
- คนเลี้ยงแกะกับแพะป่า
- คนโลภกับคนขี้อิจฉา
- คำตอบของพระเจ้าจันทร์
- งู นกอินทรี กับนายพราน
- งูกับกบ
- จระเข้และลูกแกะ
- ชายกับภรรยา
- ชายชนบทกับแม่น้ำ

เรื่อง คำตอบของพระเจ้าจันทร์

รูปภาพ

เนื้อเรื่อง xxx
xx
xx

Copyright@นางสาวนัชริณทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปริญภัทร โกยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ

รูปที่ 3.18 แสดงหน้านิทานเรื่อง คำตอบของพระเจ้าจันทร์

111 อมตะนิทานอีสป
111 Aesop's Fables

หน้าหลัก นักเล่านิทานนามอีสป • นิทานอีสป • ผู้จัดทำ

นิทานอีสปทั้งหมด

- คนเลี้ยงแกะกับสิงโต
- คนเลี้ยงแกะกับแพะป่า
- คนโลภกับคนขี้อิจฉา
- คำตอบของน. ้จันทร์
- งู นกอินทรีกับนายพราน
- งูกับกบ
- จระเข้และลูกแกะ
- ชายกับภรรยา
- ชายชนบทกับแม่น้ำ

เรื่อง งู นกอินทรีกับนายพราน

รูปภาพ

เนื้อเรื่อง xxx
xx
xx

Copyright@นางสาวนัชริณทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปริญภัทร โกยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ

รูปที่ 3.19 แสดงหน้านิทานเรื่อง งู นกอินทรี กับนายพราน



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables



หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
<p>นิทานอีสปทั้งหมด</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชายสองคนกับขวาน - ชวานากับงู - ขวานาและนกกกระเรียน - ชาวไร่กับนกกกระสา - เด็กชายกับแมงป่อง - เด็กชายกับหมาป่า - เด็กเลี้ยงแกะ - ตันยึกกับวิชนีช - ตันไม้กับขวาน 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">เรื่อง ชายสองคนกับขวาน</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px; margin: 10px auto; background-color: #e0e0e0; text-align: center; line-height: 80px;">รูปภาพ</div> <p>เนื้อเรื่อง xxx xxx xxx</p>		<p style="font-size: small; margin: 0;">Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร โกยทา,นางสาวชลิดา เหลียงเลิศ</p>

รูปที่ 3.24 แสดงหน้านิทานเรื่อง ชายสองคนกับขวาน



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables



หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
<p>นิทานอีสปทั้งหมด</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชายสองคนกับขวาน - ชวานากับงู - ขวานาและนกกกระเรียน - ชาวไร่กับนกกกระสา - เด็กชายกับแมงป่อง - เด็กชายกับหมาป่า - เด็กเลี้ยงแกะ - ตันยึกกับวิชนีช - ตันไม้กับขวาน 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">เรื่อง ชวานากับงู</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px; margin: 10px auto; background-color: #e0e0e0; text-align: center; line-height: 80px;">รูปภาพ</div> <p>เนื้อเรื่อง xxx xxx xxx</p>		<p style="font-size: small; margin: 0;">Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร โกยทา,นางสาวชลิดา เหลียงเลิศ</p>

รูปที่ 3.25 แสดงหน้านิทานเรื่อง ชวานากับงู


111 อมตะนิทานอีสป
111 Aesop's Fables


หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
นิทานอีสปทั้งหมด - ชายสองคนกับขวาน - ชวานากับงู - ชวานาและนกกระเรียน - ชาวไร่กับนกกระสา - เด็กชายกับแมงป่อง - เด็กชายกับหมาป่า - เด็กเลี้ยงแกะ - ตันผักกับวัชพืช - ตันไม้กับขวาน	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">เรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 20px; display: inline-block; margin: 10px auto; width: 60%; text-align: center;"> รูปภาพ </div> <p style="font-size: 0.8em; margin-top: 10px;"> เนื้อเรื่อง xx xx xx </p>		
Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร โกยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.30 แสดงหน้านิทานเรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ


111 อมตะนิทานอีสป
111 Aesop's Fables


หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
นิทานอีสปทั้งหมด - ชายสองคนกับขวาน - ชวานากับงู - ชวานาและนกกระเรียน - ชาวไร่กับนกกระสา - เด็กชายกับแมงป่อง - เด็กชายกับหมาป่า - เด็กเลี้ยงแกะ - ตันผักกับวัชพืช - ตันไม้กับขวาน	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">เรื่อง ตันผักกับวัชพืช</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 20px; display: inline-block; margin: 10px auto; width: 60%; text-align: center;"> รูปภาพ </div> <p style="font-size: 0.8em; margin-top: 10px;"> เนื้อเรื่อง xx xx xx </p>		
Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร โกยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.31 แสดงหน้านิทานเรื่อง ตันผักกับวัชพืช

111 อมตะนิทานอีสป
111 Aesop's Fables

หน้าหลัก **นักเล่านิทานนามอีสป** • นิทานอีสป • ผู้จัดทำ

นิทานอีสปทั้งหมด

- ชายสองคนกับขวาน
- ขวานากับขลุ
- ขวานาและนกกกระเรียน
- ชาวไร่กับนกกกระเสา
- เด็กชายกับมงปอง
- เด็กชายกับหมาป่า
- เด็กเลี้ยงแกะ
- ตันผู้กับวิชนิช
- ตันไม้กับขวาน

เรื่อง ตันไม้กับขวาน

รูปภาพ

เนื้อเรื่อง xxx
xx
xx

Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปริญภัทร โภยทา,นางสาวชลิดา เหลียงเลิศ

รูปที่ 3.32 แสดงหน้านิทานเรื่อง ตัน ไม้กับขวาน

111 อมตะนิทานอีสป
111 Aesop's Fables

หน้าหลัก **นักเล่านิทานนามอีสป** • นิทานอีสป • ผู้จัดทำ

นิทานอีสปทั้งหมด

- ตันไอ้กับตันอ้อ
- เต่ากับนกอินทรี
- เทพารักษ์กับคนตัดไม้
- นกกระเรียนกับห่าน
- นกกระสากับสุนัขจิ้งจอก
- นกนางแอ่นกับกา
- นักเดินทางกับเรือ
- นายพรานกับคนตัดไม้
- ปูกับขลุ

เรื่อง ตันไอ้กับตันอ้อ

รูปภาพ

เนื้อเรื่อง xxx
xx
xx

Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปริญภัทร โภยทา,นางสาวชลิดา เหลียงเลิศ

รูปที่ 3.33 แสดงหน้านิทานเรื่อง ตัน ไอ้กับตันอ้อ

รูปที่ 3.42 แสดงหน้านิทานเรื่อง อีสปกับเตวดา

รูปที่ 3.43 แสดงหน้านิทานเรื่อง พระจันทร์ในบ่อน้ำ



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables



หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
นิทานอีสปทั้งหมด - ผีกับเทวดา - พระจันทร์ในบ่อน้ำ - ฟอกวางกับลูกกวาง - พ่อกับลูกชาย - แนะกับลา - มดกับตั๊กแตน - แม่กับกับวัว - แม่น้ำกับทะเล - ราชสีห์กับหนู	<div style="border: 1px solid gray; display: inline-block; padding: 2px 10px;">เรื่อง ฟอกวางกับลูกกวาง</div> <div style="border: 2px solid orange; display: inline-block; padding: 20px 40px; margin: 10px 0;">รูปภาพ</div> เนื้อเรื่อง xx xx xx		
Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปริญภัทร โภยกา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.44 แสดงหน้านิทานเรื่อง ฟอกวางกับลูกกวาง



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables



หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
นิทานอีสปทั้งหมด - ผีกับเทวดา - พระจันทร์ในบ่อน้ำ - ฟอกวางกับลูกกวาง - พ่อกับลูกชาย - แนะกับลา - มดกับตั๊กแตน - แม่กับกับวัว - แม่น้ำกับทะเล - ราชสีห์กับหนู	<div style="border: 1px solid gray; display: inline-block; padding: 2px 10px;">เรื่อง พ่อกับลูกชาย</div> <div style="border: 2px solid orange; display: inline-block; padding: 20px 40px; margin: 10px 0;">รูปภาพ</div> เนื้อเรื่อง xx xx xx		
Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปริญภัทร โภยกา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.45 แสดงหน้านิทานเรื่อง พ่อกับลูกชาย



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables

หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
<p>นิทานอีสปทั้งหมด</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผีกับเทวดา - พระจันทร์ในบ่อน้ำ - นोकวางกับลูกกวาง - นอกับลูกชาย - แทะกับลา - มดกับตั๊กแตน - แม่กับกับวิ้ว - แม่น้ำกับทะเล - ราชสีห์กับหนู 	<p>เรื่อง แทะกับลา</p> <div style="border: 2px solid #D2691E; width: 150px; height: 100px; margin: 10px auto;">รูปภาพ</div> <p>เนื้อเรื่อง xxx xxx xxx</p>		
<small>Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร โกยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ</small>			

รูปที่ 3.46 แสดงหน้านิทานเรื่อง แทะกับลา



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables

หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
<p>นิทานอีสปทั้งหมด</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผีกับเทวดา - พระจันทร์ในบ่อน้ำ - นोकวางกับลูกกวาง - นอกับลูกชาย - แทะกับลา - มดกับตั๊กแตน - แม่กับกับวิ้ว - แม่น้ำกับทะเล - ราชสีห์กับหนู 	<p>เรื่อง มดกับตั๊กแตน</p> <div style="border: 2px solid #D2691E; width: 150px; height: 100px; margin: 10px auto;">รูปภาพ</div> <p>เนื้อเรื่อง xxx xxx xxx</p>		
<small>Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร โกยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ</small>			

รูปที่ 3.47 แสดงหน้านิทานเรื่อง มดกับตั๊กแตน



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables



หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
นิทานอีสปทั้งหมด - คู่กับเทวดา - พระจันทร์ในบ่อน้ำ - นอกรวงกับลูกกรวง - นอกกับลูกชาย - แฉะกับลา - มดกับตั๊กแตน - แมงกบกับวัว - แม่น้ำกับทะเล - ราชสีห์กับหนู	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">เรื่อง แมงกบกับวัว</div> <div style="border: 1px solid gray; background-color: #f9c79d; padding: 20px; width: 60px; margin: 0 auto;">รูปภาพ</div> เนื้อเรื่อง xxx xxx xxx		
Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร ไกยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.48 แสดงหน้านิทานเรื่อง แมงกบกับวัว



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables



หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
นิทานอีสปทั้งหมด - คู่กับเทวดา - พระจันทร์ในบ่อน้ำ - นอกรวงกับลูกกรวง - นอกกับลูกชาย - แฉะกับลา - มดกับตั๊กแตน - แมงกบกับวัว - แม่น้ำกับทะเล - ราชสีห์กับหนู	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">เรื่อง แม่น้ำกับทะเล</div> <div style="border: 1px solid gray; background-color: #f9c79d; padding: 20px; width: 60px; margin: 0 auto;">รูปภาพ</div> เนื้อเรื่อง xxx xxx xxx		
Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปรียาภัทร ไกยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.49 แสดงหน้านิทานเรื่อง แม่น้ำกับทะเล



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables



หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	• นิทานอีสป •	ผู้จัดทำ
<p>นิทานอีสปทั้งหมด</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผึ้งกับเตวดา - พระจันทร์ในบ่อน้ำ - นกกวางกับลูกกวาง - นกกบกับลูกชาย - แพนะกับลา - มดกับตั๊กแตน - แม่กับกับวัว - แม่น้ำกับทะเล - ราชสีห์กับหนู 	<div style="margin-bottom: 10px;">เรื่อง ราชสีห์กับหนู</div> <div style="border: 1px solid #ccc; width: 100px; height: 80px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 10px;">รูปภาพ</div> <p>เนื้อเรื่อง xxx xx xx</p>		
Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปริญภัทร โภยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.50 แสดงหน้านิทานเรื่อง ราชสีห์กับหนู



111 อมตะนิทานอีสป

111 Aesop's Fables



หน้าหลัก	นักเล่านิทานนามอีสป	นิทานอีสป	• ผู้จัดทำ •
<div style="margin-bottom: 10px;">ผู้จัดทำ</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; width: 100px; height: 80px; text-align: center; padding: 10px;">รูปภาพ</div> <div style="border: 1px solid #ccc; width: 100px; height: 80px; text-align: center; padding: 10px;">รูปภาพ</div> <div style="border: 1px solid #ccc; width: 100px; height: 80px; text-align: center; padding: 10px;">รูปภาพ</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; gap: 20px; margin-top: 5px;"> <p>ข้อความ xxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</p> <p>ข้อความ xxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</p> <p>ข้อความ xxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</p> </div>			
Copyright@นางสาวนัชรินทร์ ศรีเลิศ,นางสาวปริญภัทร โภยทา,นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ			

รูปที่ 3.51 แสดงหน้าผู้จัดทำ

3.3 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Design)

1. รูปภาพประกอบนิทานอีสปเรื่องต่าง ๆ
2. เนื้อเรื่องที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน
3. รู้จักนักเล่านิทานนาม “อีสป”
4. รูปภาพและข้อมูลของผู้จัดทำ

3.4 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Design)

1. แสดงออกทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของเว็บไซต์
2. แสดงออกทางเครื่องฉายโปรเจคเตอร์เพื่อนำเสนอการสอบวิชาโครงการ

บทที่ 4

การพัฒนาเว็บไซต์ 111 อมตะนิทานอีสป

4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้

1. โน้ตบุ๊ก

- ยี่ห้อ ASUS รุ่น VivoBook 15 X542U
- Intel Core i5-8250U CPU @ 1.60GHz 1.80GHz
- Windows 10
- RAM 8.00 GB
- 64-bit Operating System, x64-based processor

2. เม้าส์

3. เครื่องพิมพ์ อิงค์เจ็ท Canon G2010 series สำหรับปรี้นเอกสาร

4. กระดาษ A4 สำหรับปรี้นเอกสาร

5. Flash Drive SanDisk 8GB

6. Flash Drive Apacer 8GB

7. Keyboard

4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้ในการพัฒนา

1. Adobe Dreamweaver CS6 ใช้ในการสร้างเว็บไซต์

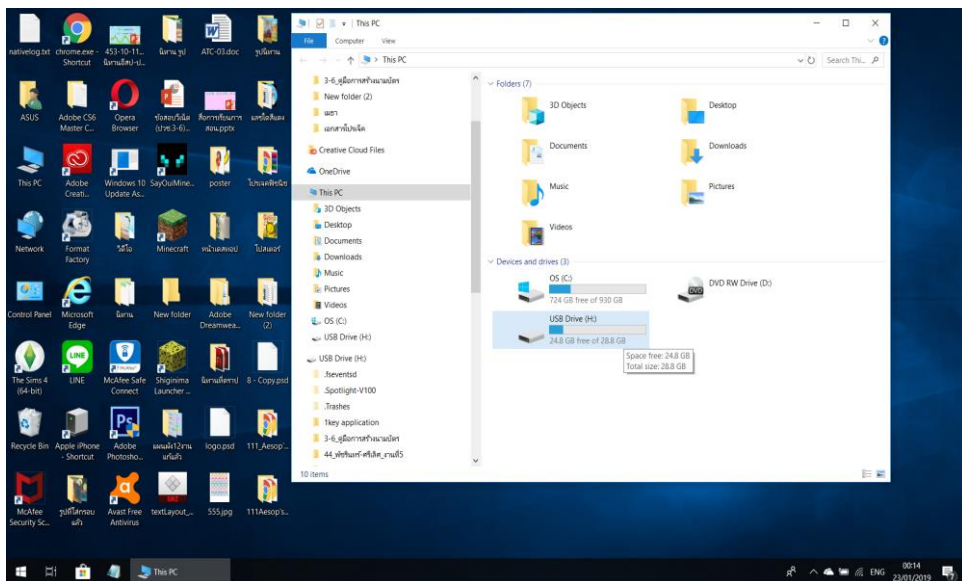
2. Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการตกแต่งรูปภาพ

3. Adobe Flash Professional CS6 ใช้ในการทำภาพเคลื่อนไหว และใช้ในการวาดภาพประกอบเนื้อเรื่องต่าง ๆ

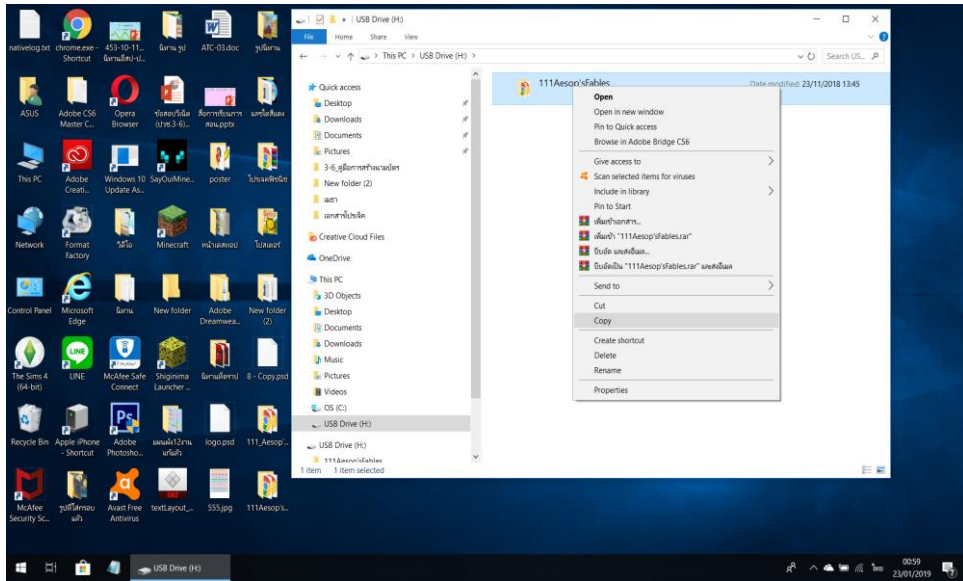
4.3 วิธีการใช้งานโปรแกรม



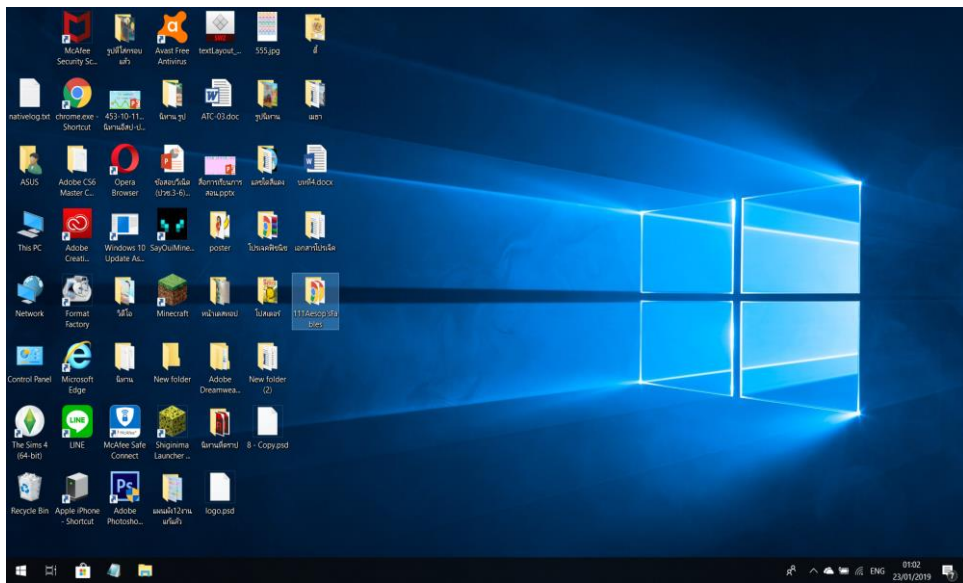
รูปที่ 4.1 คลิก Start > This PC หรือ ดับเบิ้ลคลิก This PC ที่หน้า Desktop



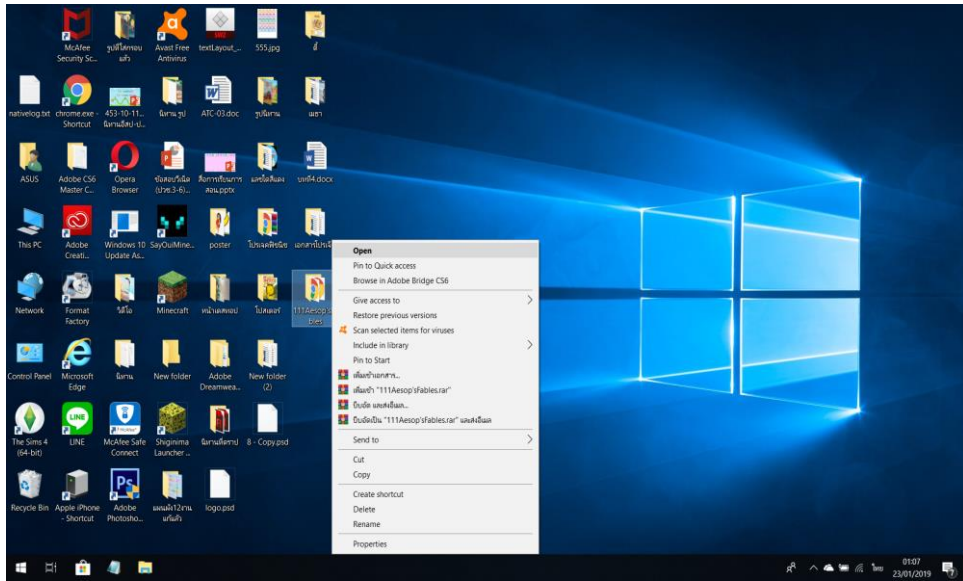
รูปที่ 4.2 คลิกเปิด Drive ที่เก็บไฟล์งานไว้



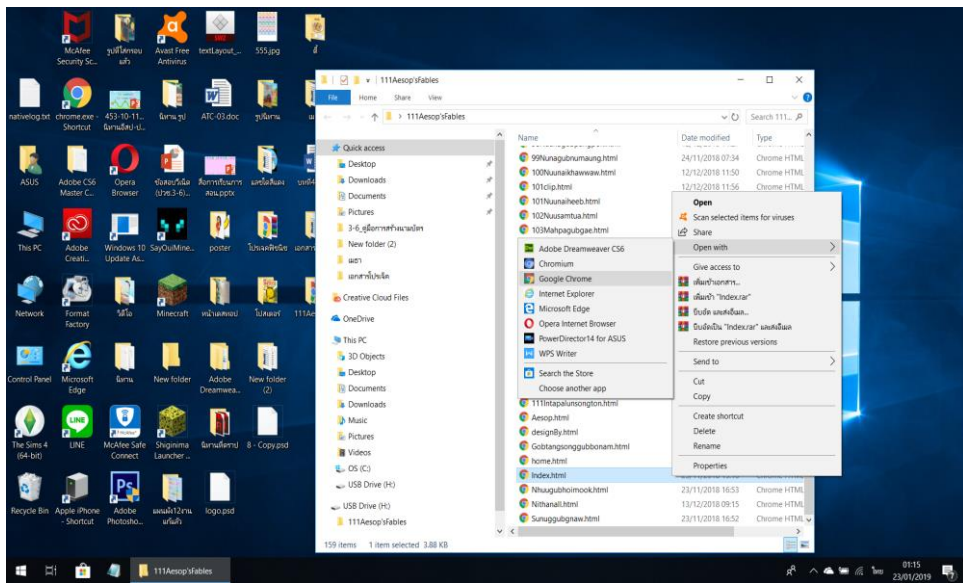
รูปที่ 4.3 Copy ไฟล์ทั้งหมด



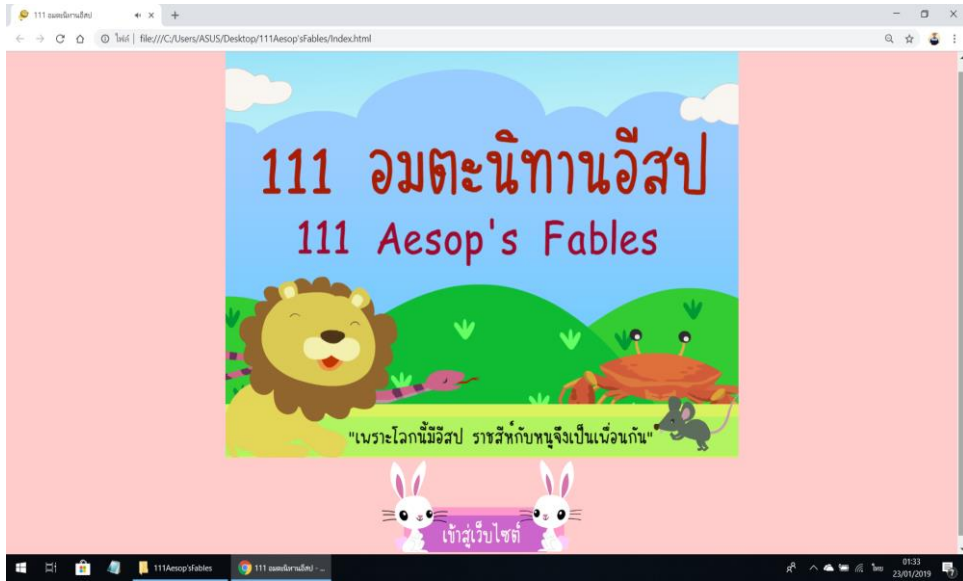
รูปที่ 4.4 วางไฟล์ไว้ในพื้นที่ที่เราต้องการ



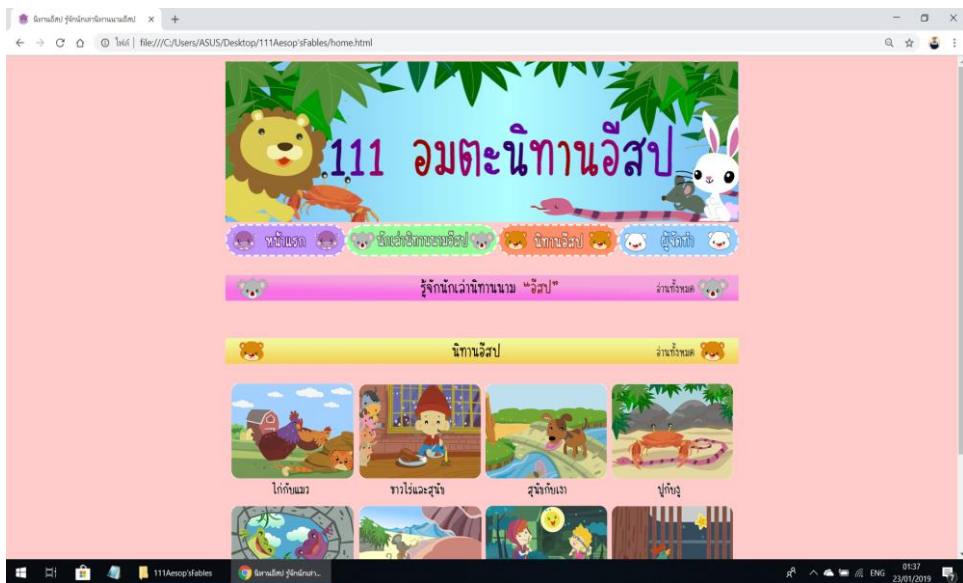
รูปที่ 4.5 เปิดไฟล์ในพื้นที่ที่เก็บไว้ก่อนหน้านี้



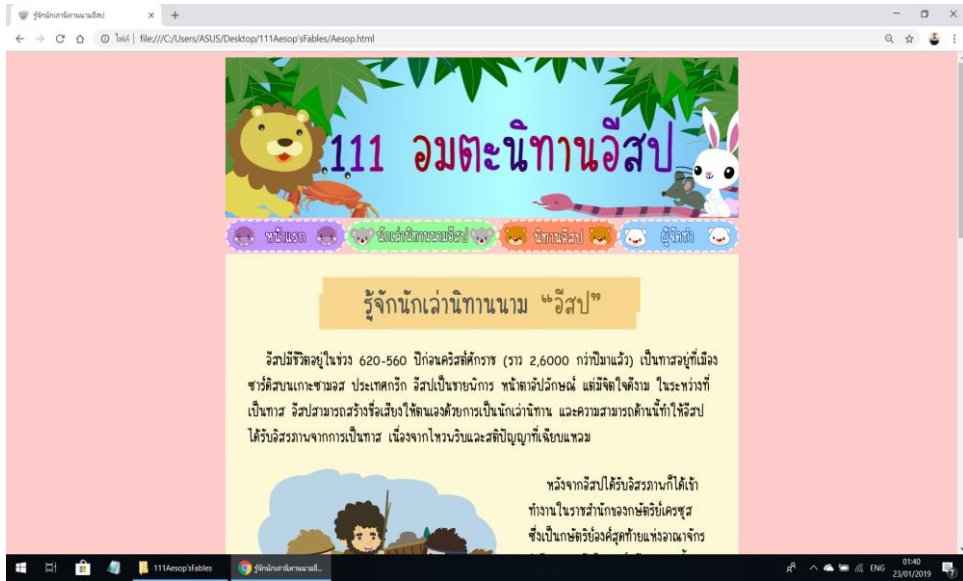
รูปที่ 4.6 เลื่อนหาไฟล์ที่ชื่อว่า Index.html คลิกขวา > Open with > Google Chrome



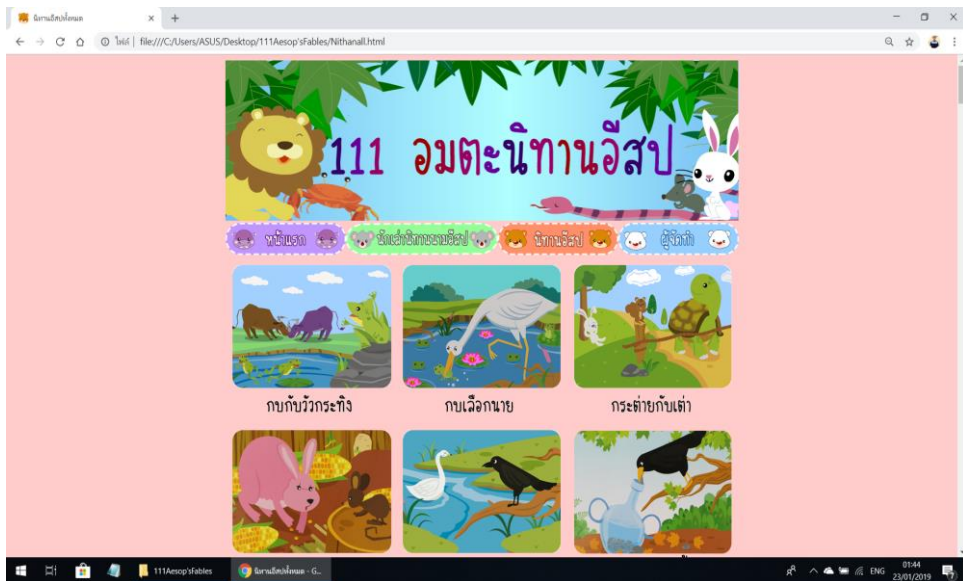
รูปที่ 4.7 แสดงหน้า Index



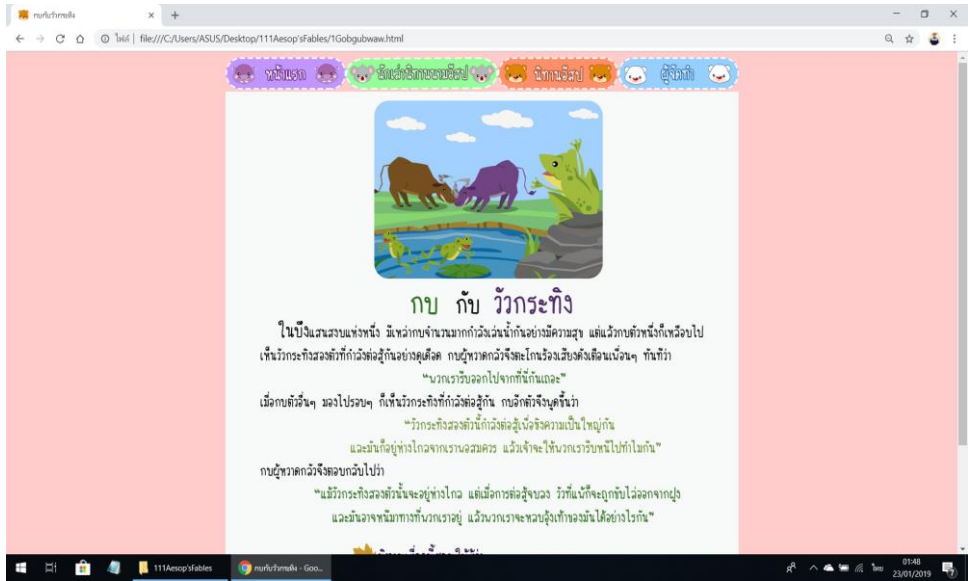
รูปที่ 4.8 แสดงหน้า Home



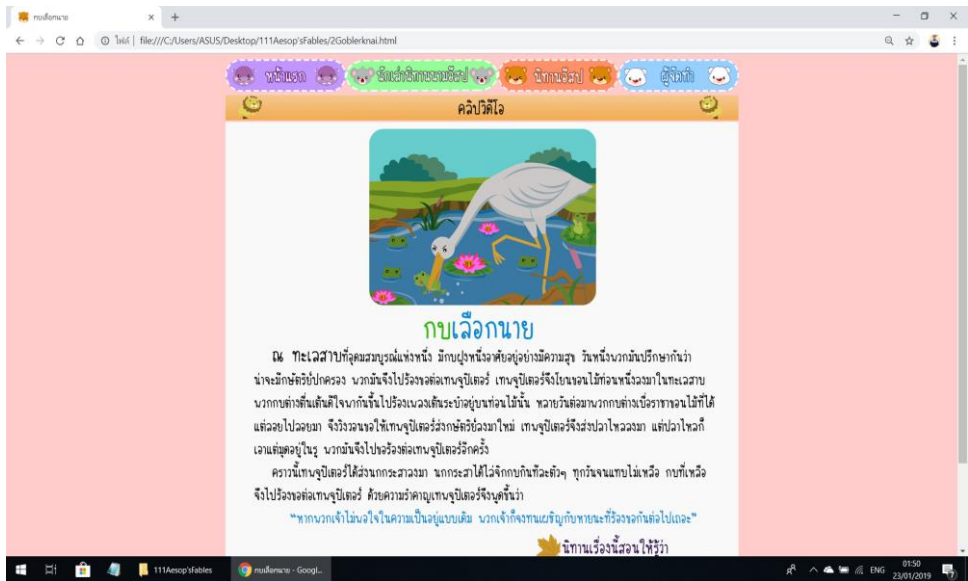
รูปที่ 4.9 แสดงหน้านักเล่านิทานนามอีสป



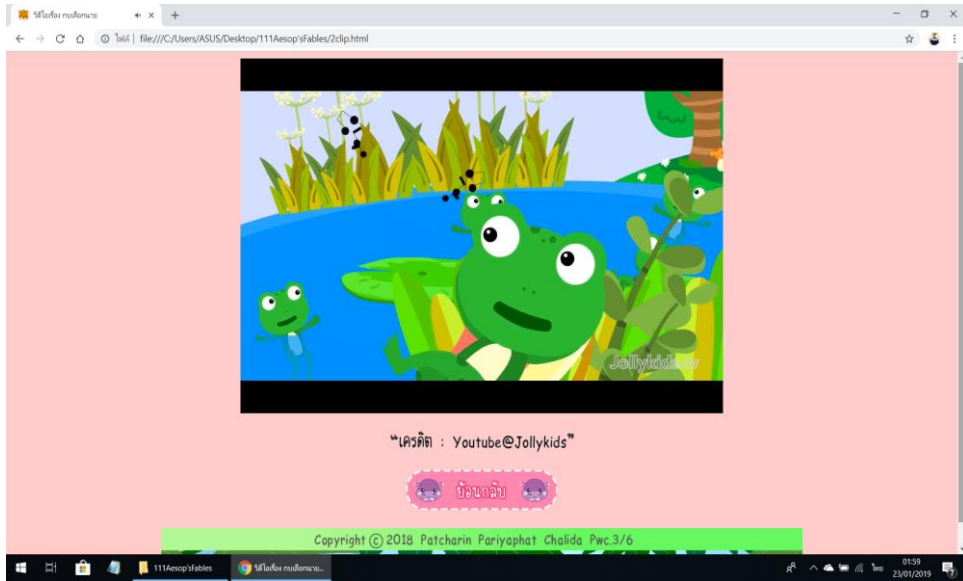
รูปที่ 4.10 แสดงหน้านิทานอีสปทั้งหมด 111 เรื่อง



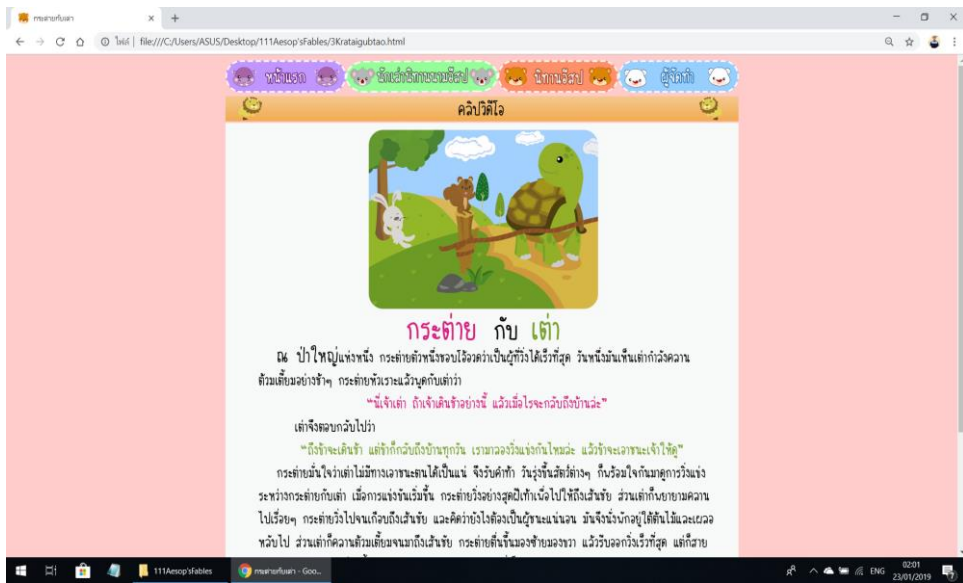
รูปที่ 4.11 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กบกับวัวกระทิง



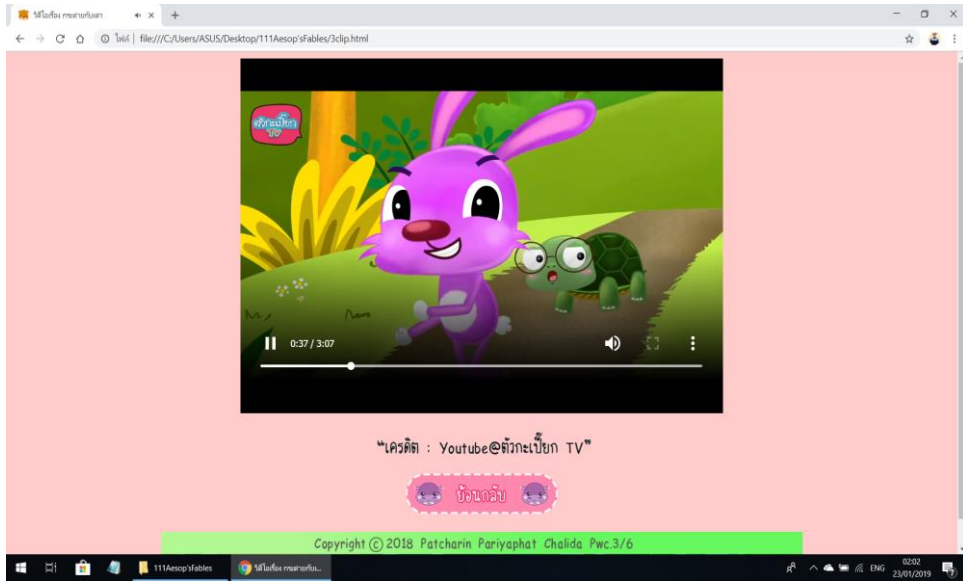
รูปที่ 4.12 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กบเลือนาย



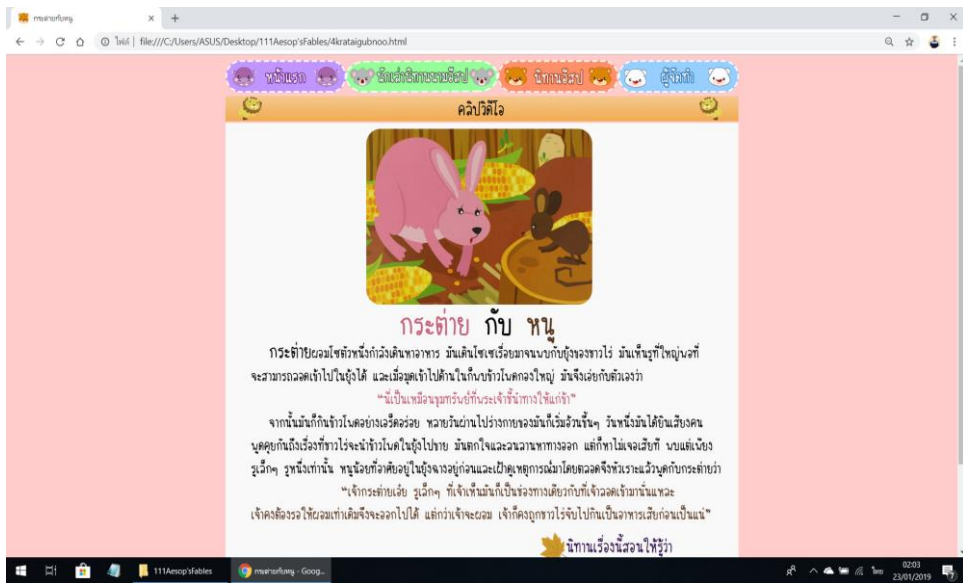
รูปที่ 4.13 แสดงหน้าวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง กบเลือกนาย



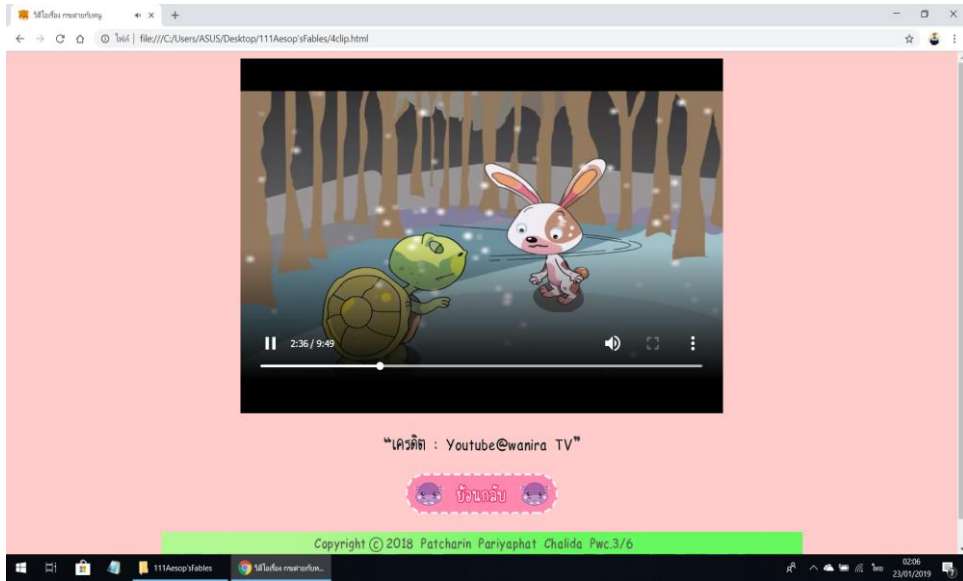
รูปที่ 4.14 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กระต่ายกับเต่า



รูปที่ 4.15 แสดงหน้าวิดีโอแอนิเมชันอีสปเรื่อง กระต่ายกับเต่า



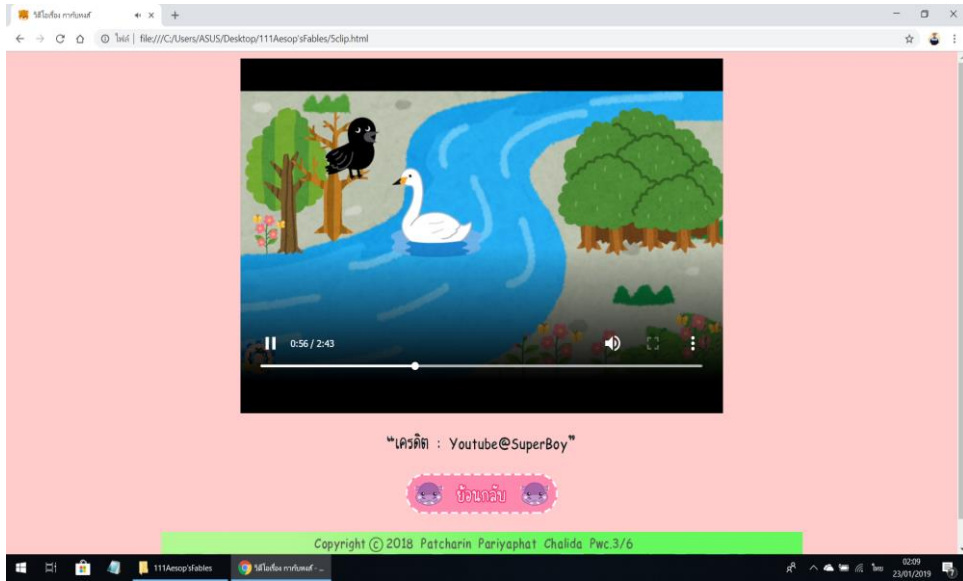
รูปที่ 4.16 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กระต่ายกับหนู



รูปที่ 4.17 แสดงหน้าวีดิโอนิทานอีสปเรื่อง กระต่ายกับหมี



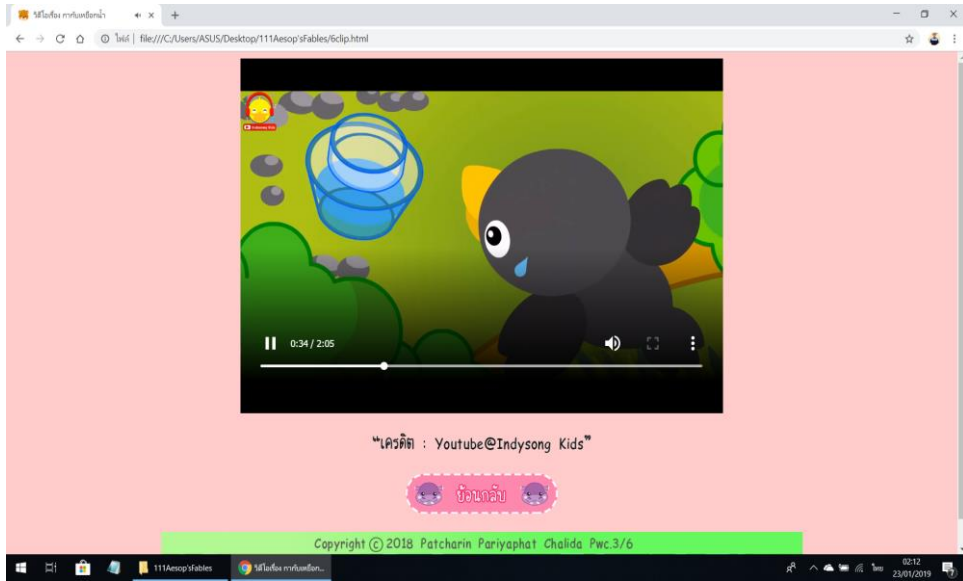
รูปที่ 4.18 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กากับหงส์



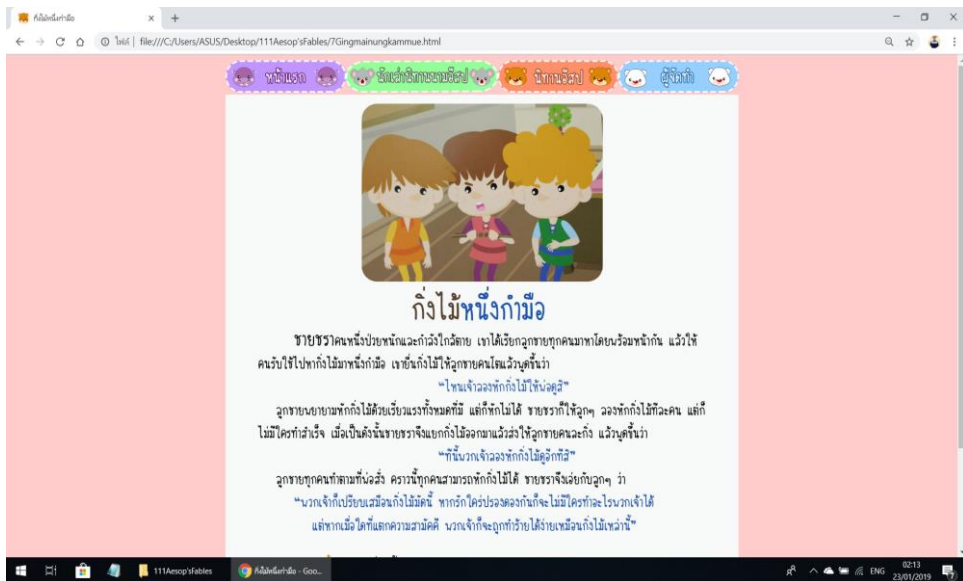
รูปที่ 4.19 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง กากับหงส์



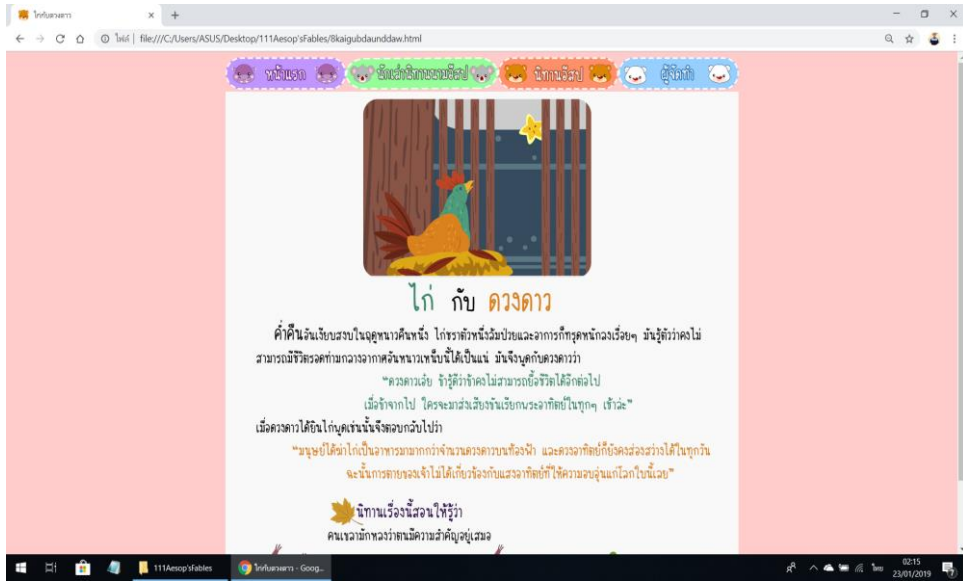
รูปที่ 4.20 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กากับเหยือกน้ำ



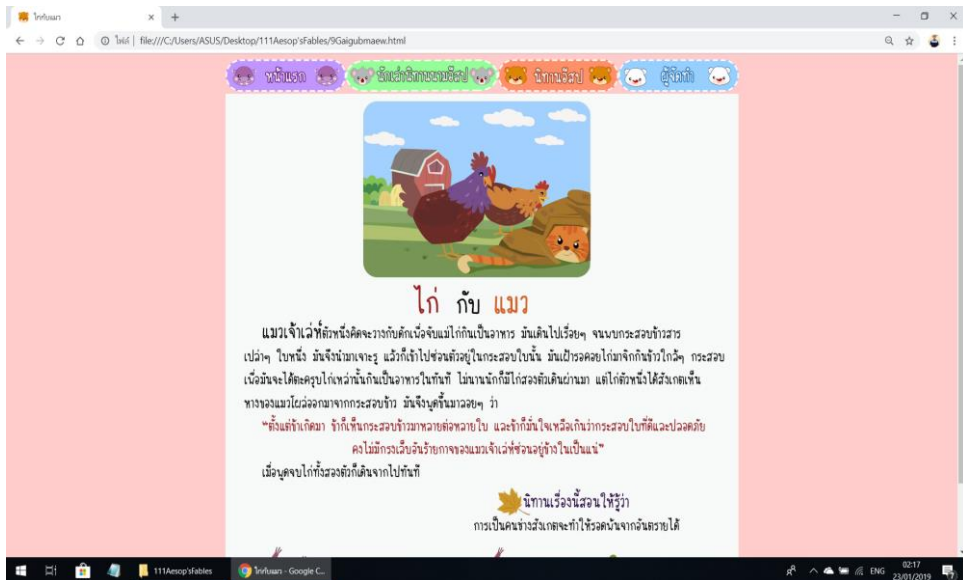
รูปที่ 4.21 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง กากับเหยือกน้ำ



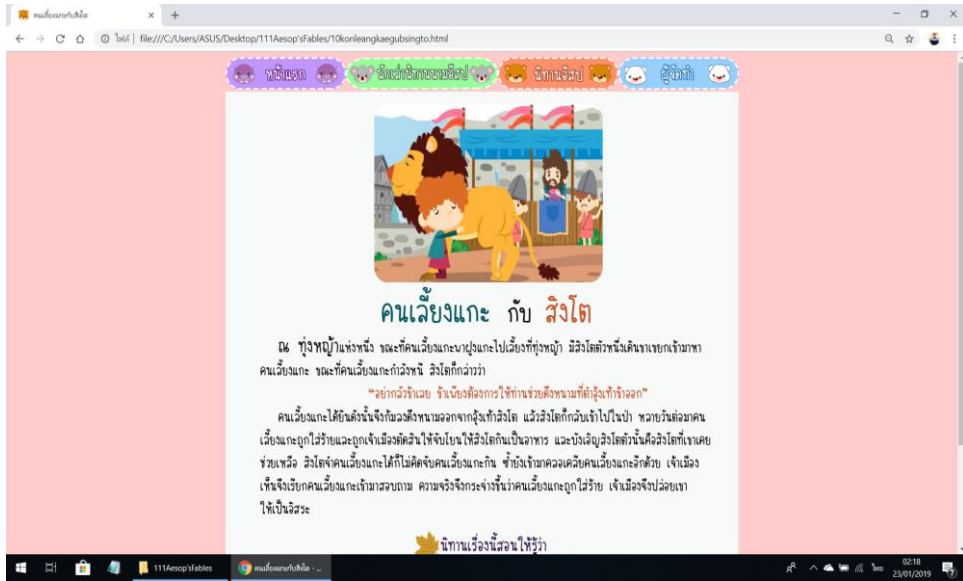
รูปที่ 4.22 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง กังไม้หนึ่งกำมือ



รูปที่ 4.23 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ไก่กับดวงดาว



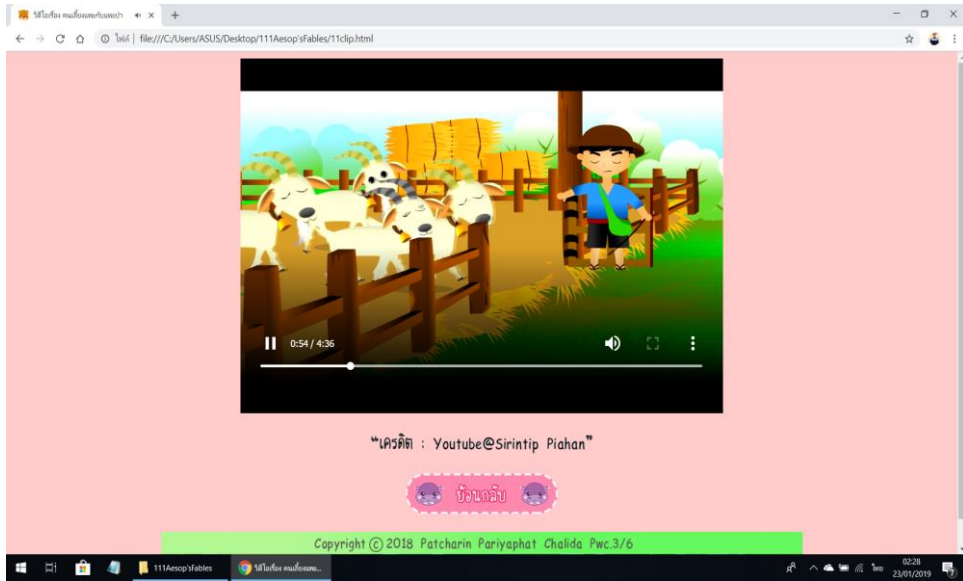
รูปที่ 4.24 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ไก่กับแมว



รูปที่ 4.25 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คนเลี้ยงแกะกับสิงโต



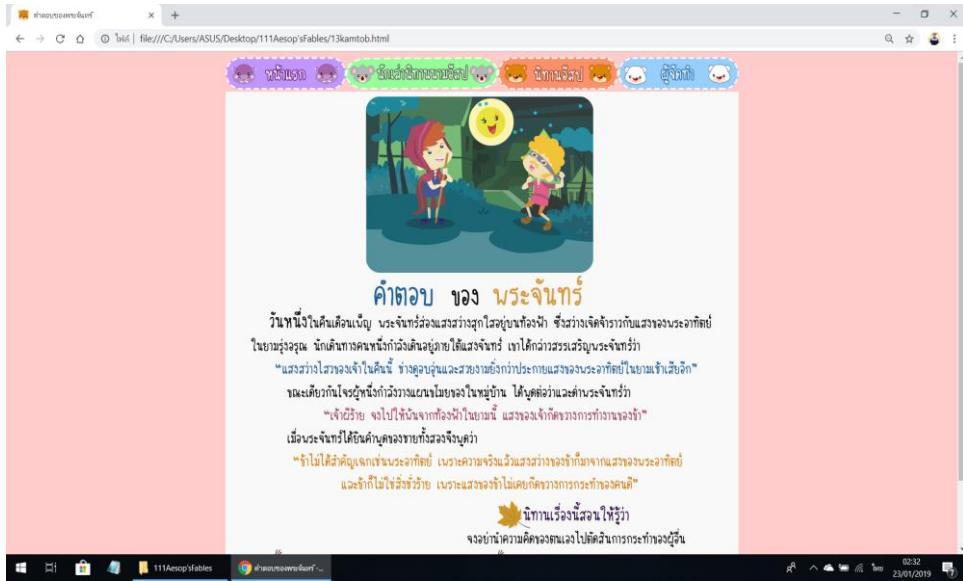
รูปที่ 4.26 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คนเลี้ยงแกะกับแพะป่า



รูปที่ 4.27 แสดงหน้าวีดิโอนิทานอีสปเรื่อง คนเลี้ยงแพะกับแพะป่า



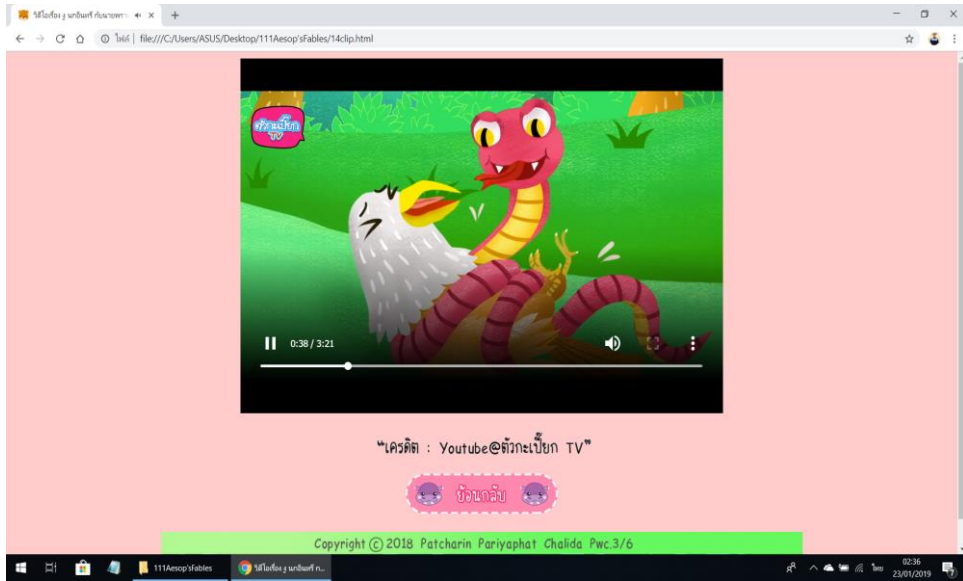
รูปที่ 4.28 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คน โลภกับคนขี้ใจนา



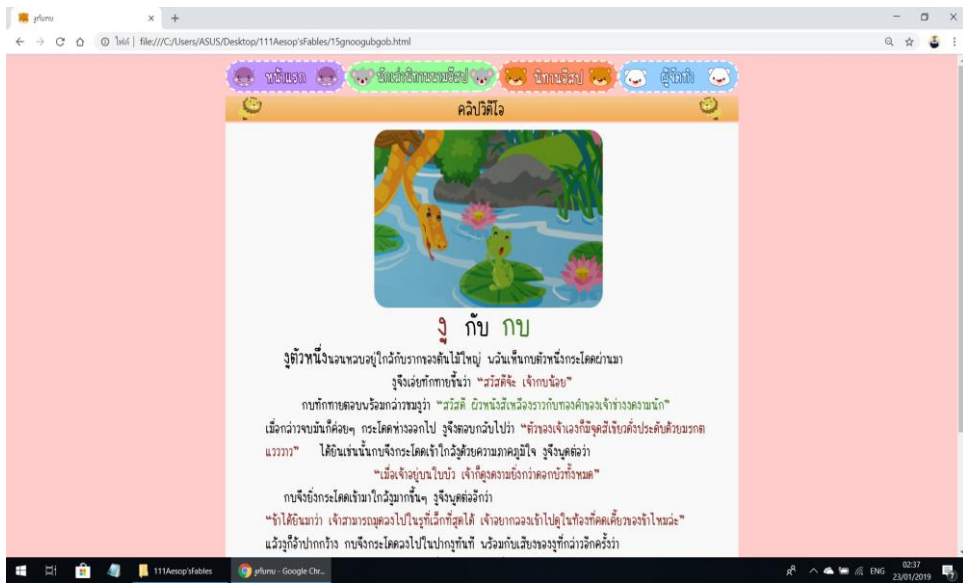
รูปที่ 4.29 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง คำตอบของพระจันทร์



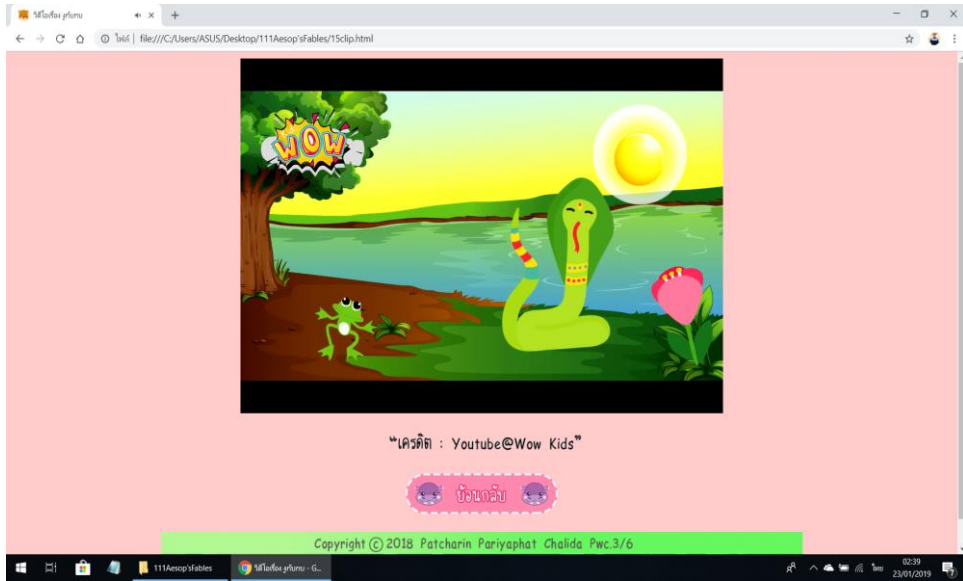
รูปที่ 4.30 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง งู นกอินทรี กับนายพราน



รูปที่ 4.31 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง งู นกอินทรี กับนายพราน



รูปที่ 4.32 แสดงหน้าอินเทอร์เน็ตเรื่อง งูกับกบ



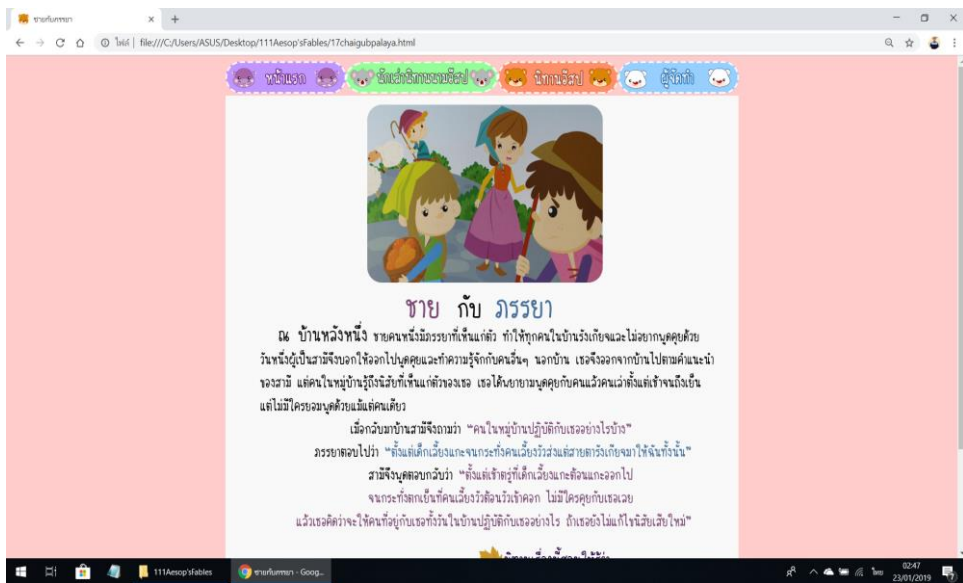
รูปที่ 4.33 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง งูกับกบ



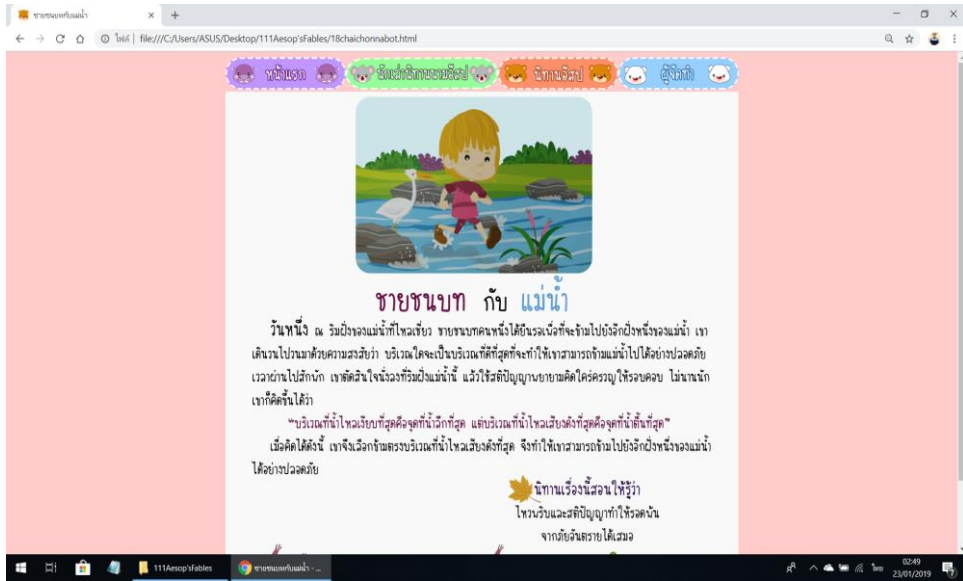
รูปที่ 4.34 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง จระเข้และลูกแกะ



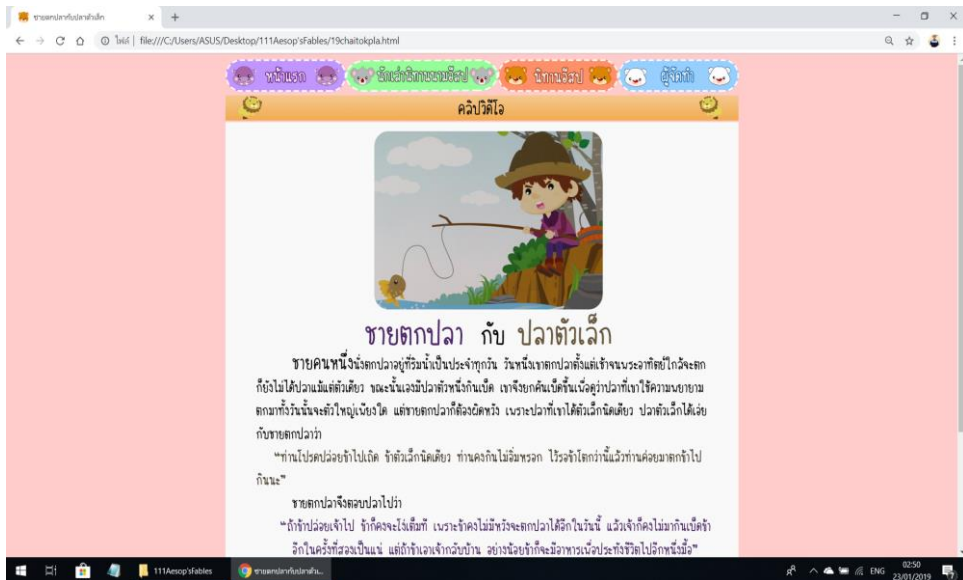
รูปที่ 4.35 แสดงหน้าวีดิโอ นิทานอีสปเรื่อง จระเข้และลูกแกะ



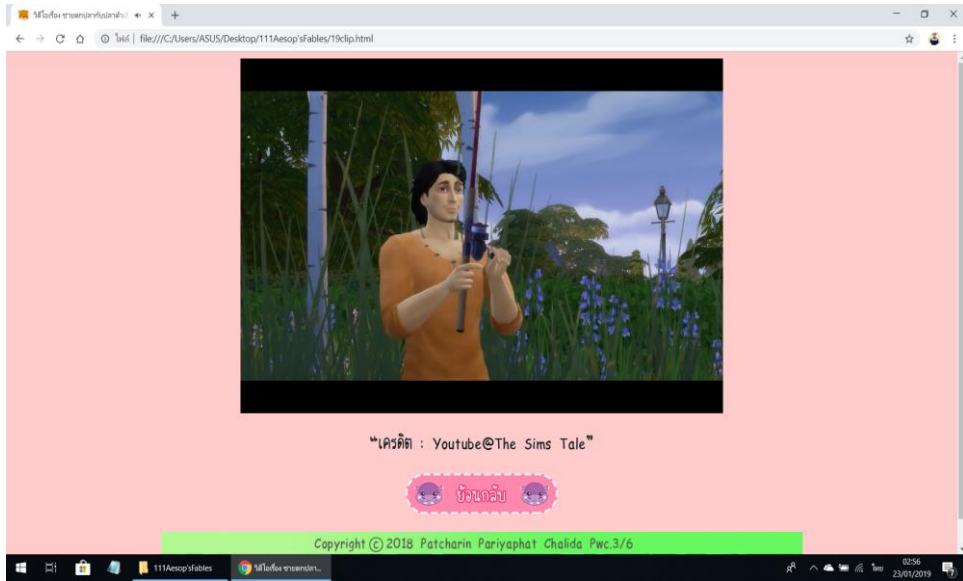
รูปที่ 4.36 แสดงหน้า นิทานอีสปเรื่อง ชายกับภรรยา



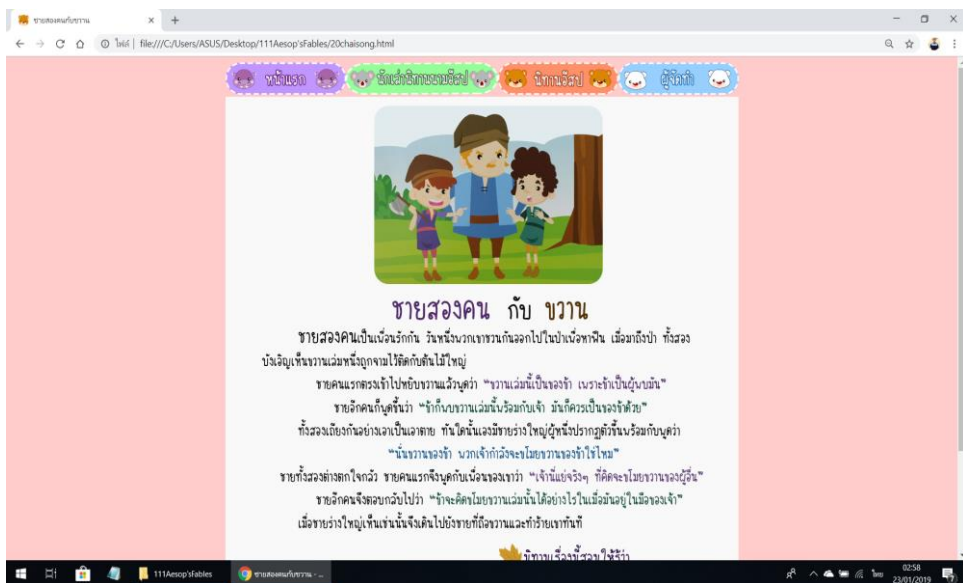
รูปที่ 4.37 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชายชนบทกับแม่น้ำ



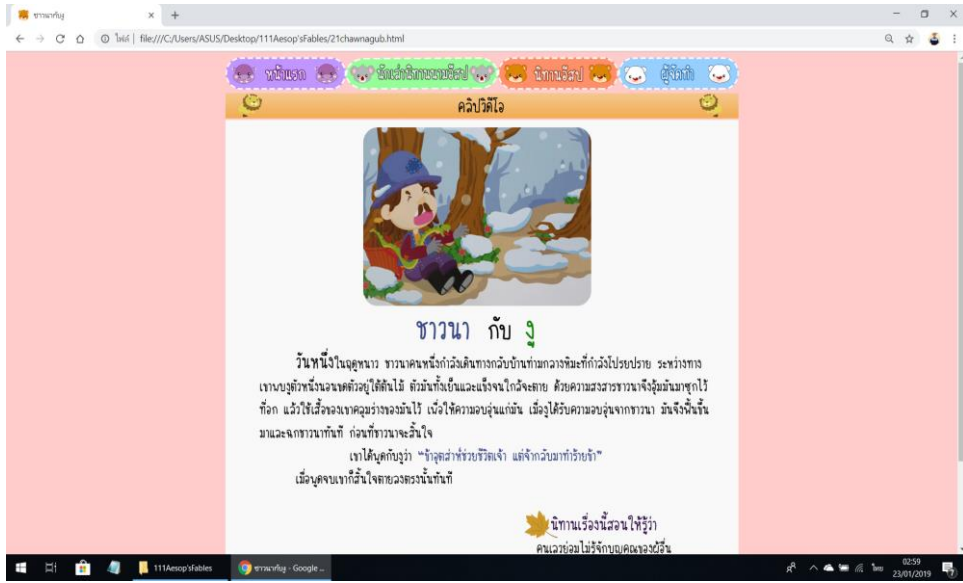
รูปที่ 4.38 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชายตกปลากับปลาตัวเล็ก



รูปที่ 4.39 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง ชายตกปลากับปลาตัวเล็ก



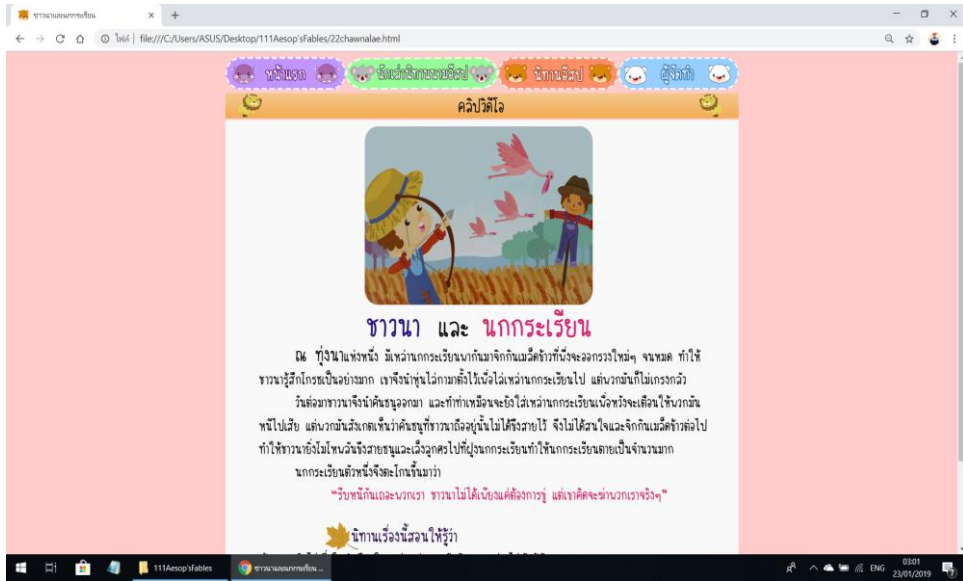
รูปที่ 4.40 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชายสองคนกับขวาน



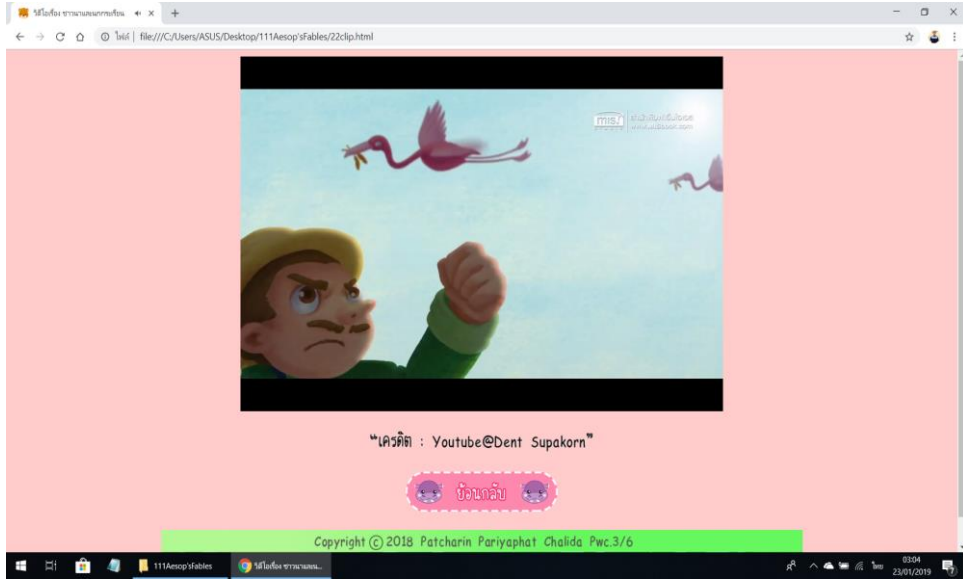
รูปที่ 4.41 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชวานากับงู



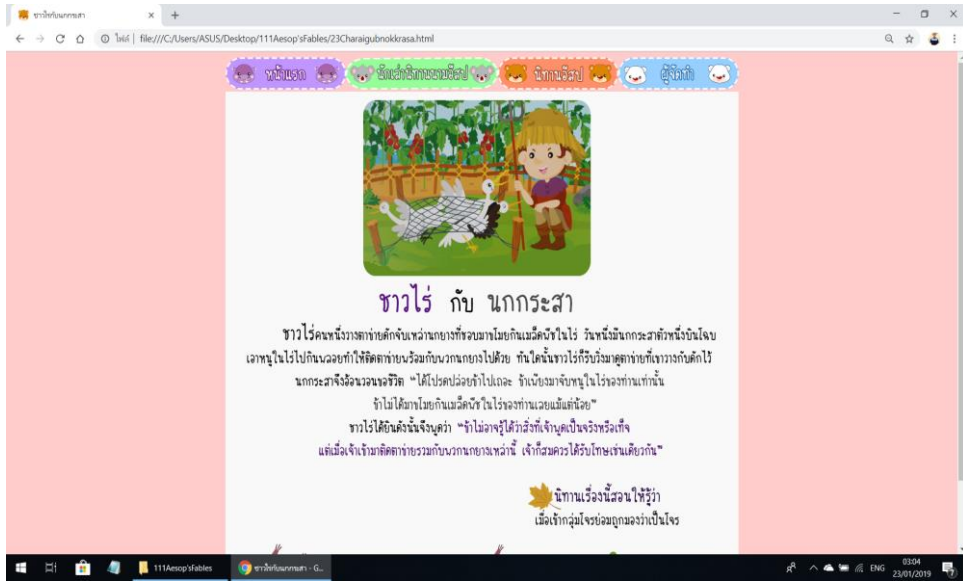
รูปที่ 4.42 แสดงหน้าวิดีโอ นิทานอีสปเรื่อง ชวานากับงู



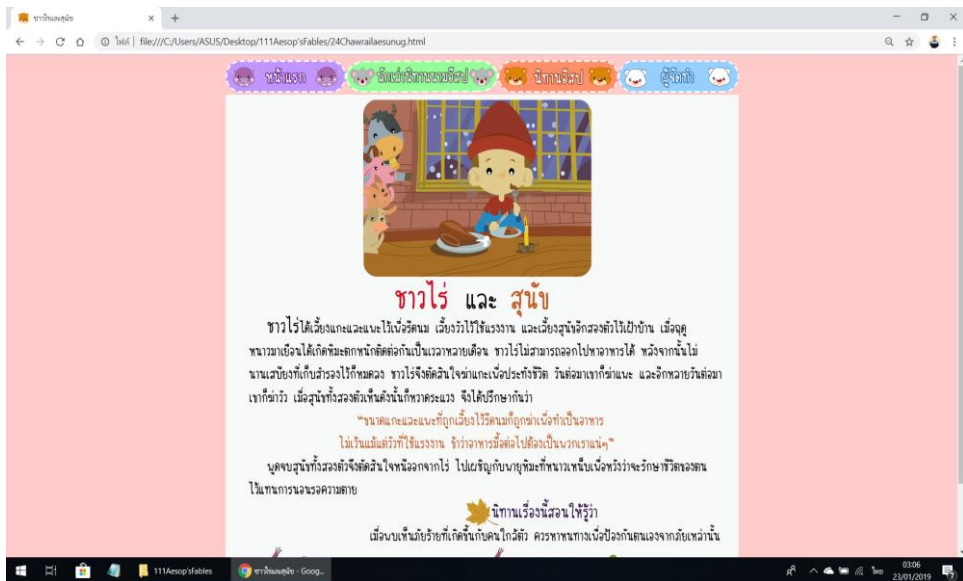
รูปที่ 4.43 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชาวนาและนกกระเรียน



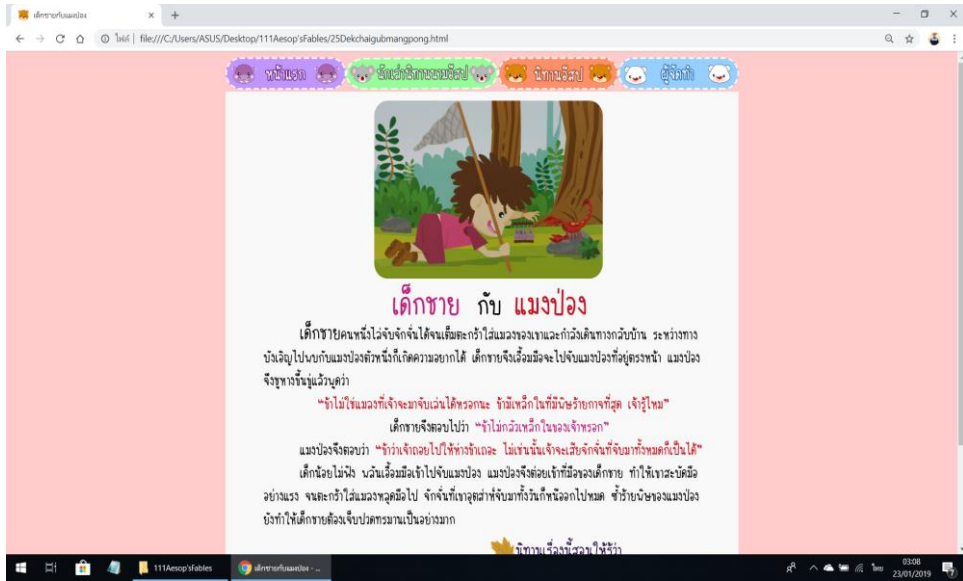
รูปที่ 4.44 แสดงหน้าวิดีโอ นิทานอีสปเรื่อง ชาวนาและนกกระเรียน



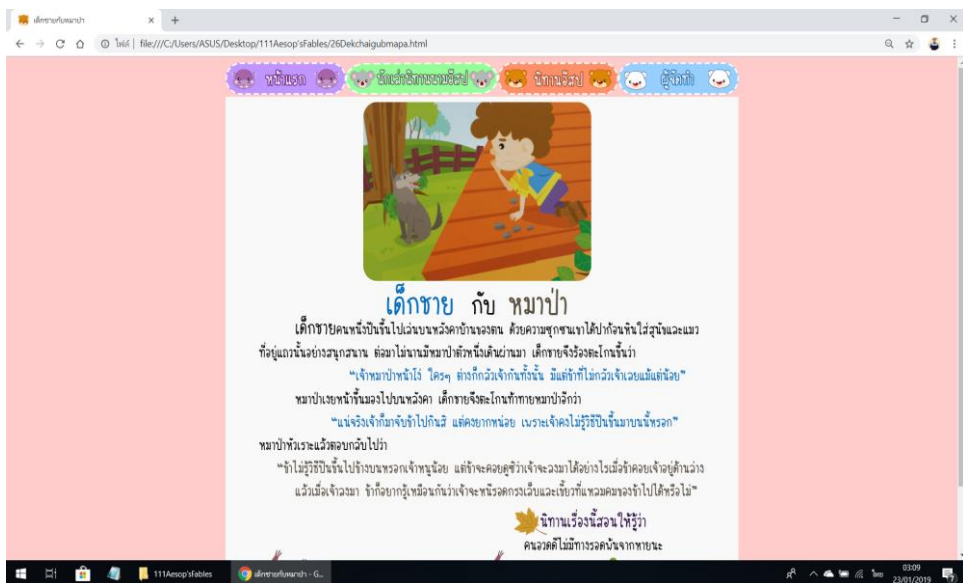
รูปที่ 4.45 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชาวไร่กับนกกระสา



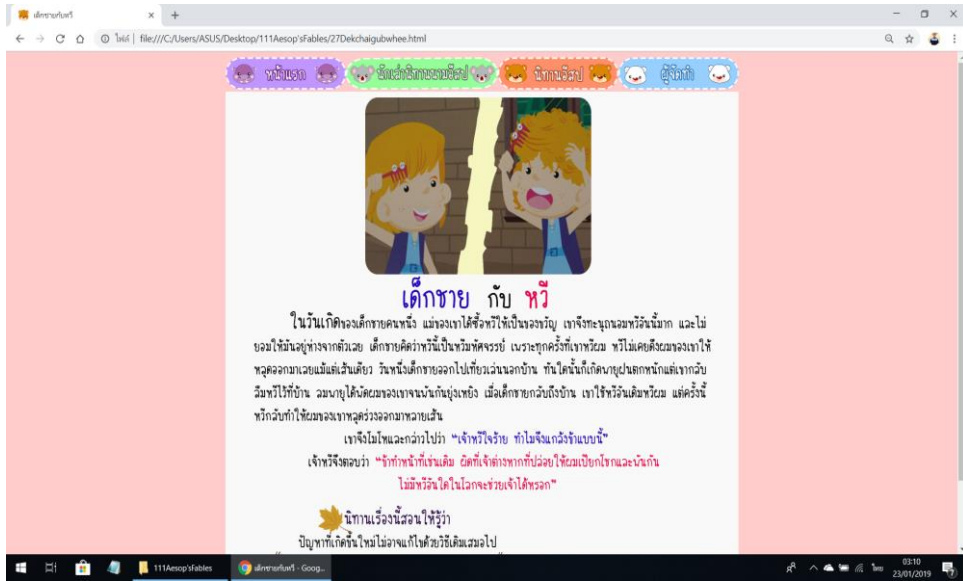
รูปที่ 4.46 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ชาวไร่และสุนัข



รูปที่ 4.47 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เด็กชายกับแมงป่อง



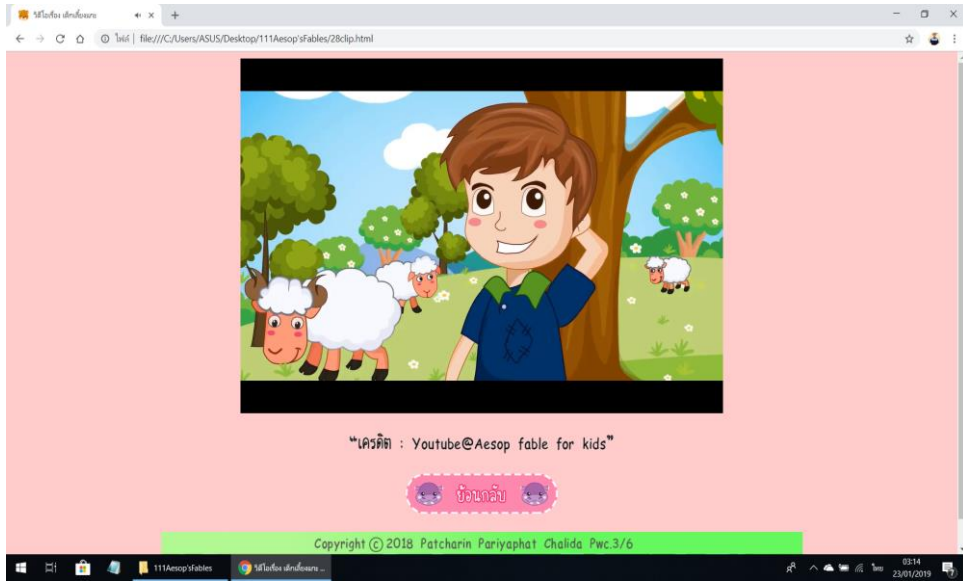
รูปที่ 4.48 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เด็กชายกับหมาป่า



รูปที่ 4.49 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เด็กชายกับหวี



รูปที่ 4.50 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ



รูปที่ 4.51 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ



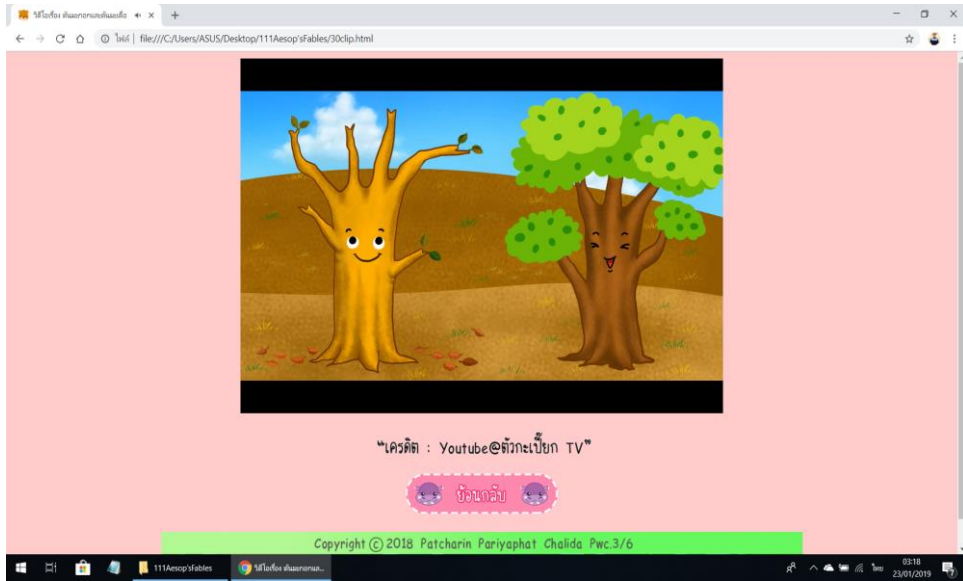
รูปที่ 4.52 แสดงหน้าอินเทอร์เน็ตเรื่อง ต้นผักกับวัชพืช



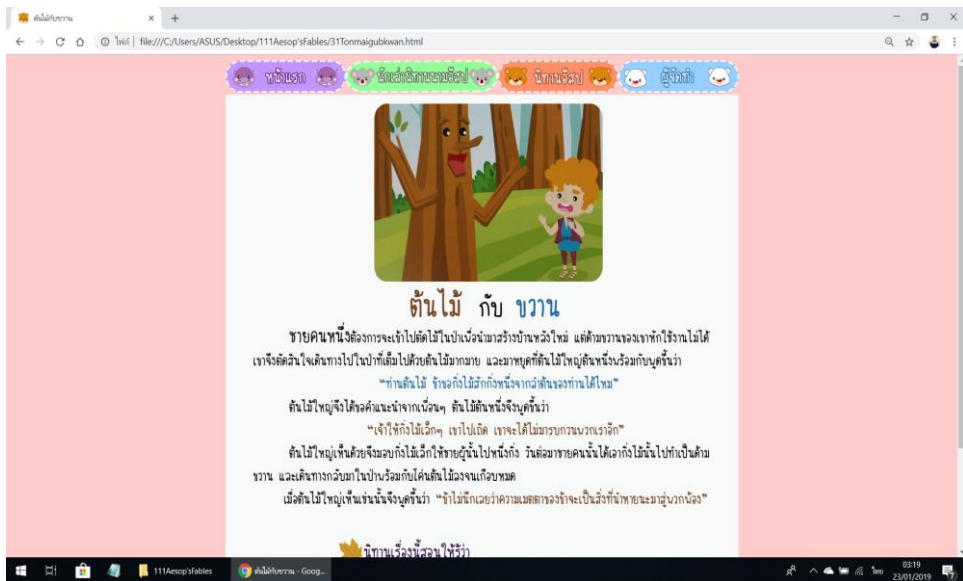
รูปที่ 4.53 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง ต้นผักกับวัชพืช



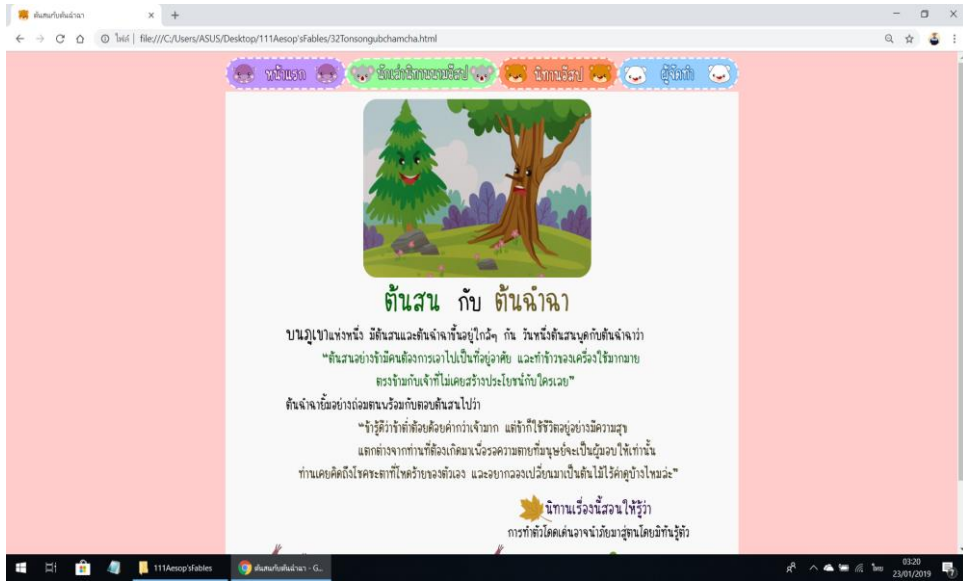
รูปที่ 4.54 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้นมะกอกและต้นมะเดื่อ



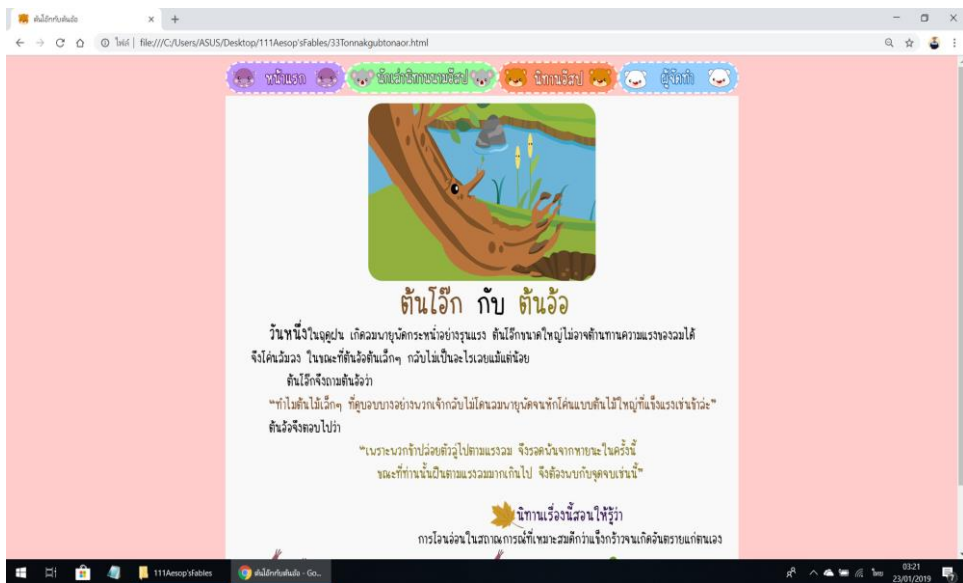
รูปที่ 4.55 แสดงหน้าวีดิโอแอนิเมชันเรื่อง ต้นมะกอกและต้นมะเดื่อ



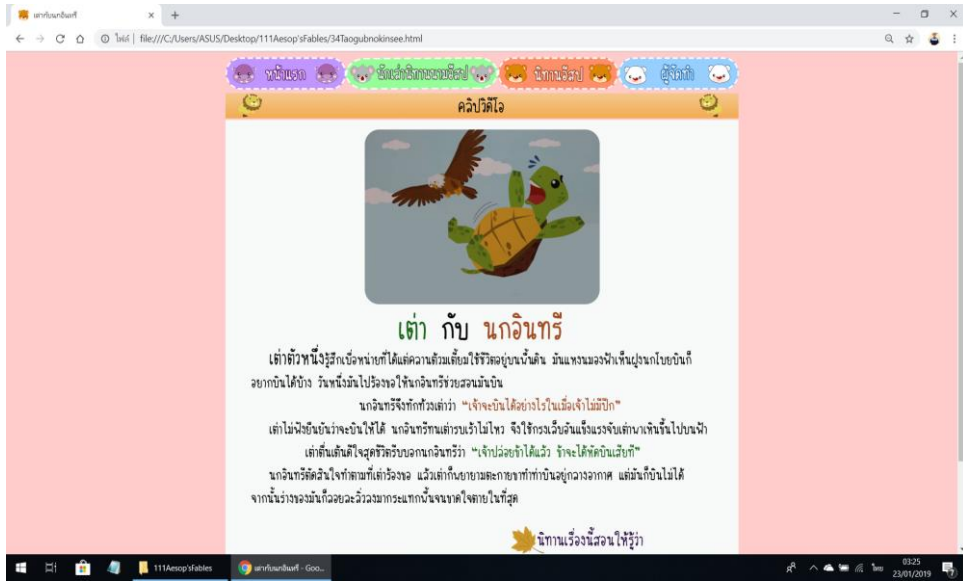
รูปที่ 4.56 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้นไม้กับขวาน



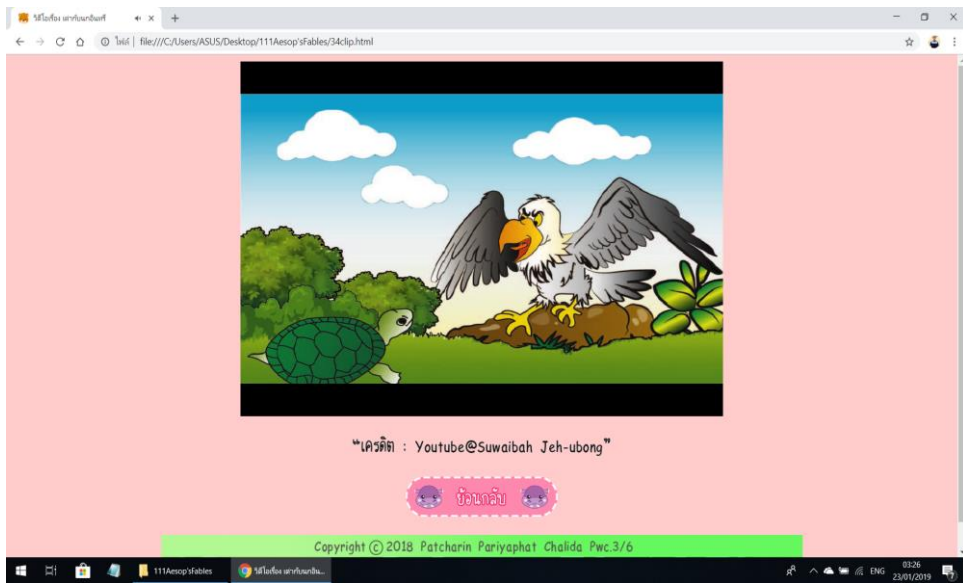
รูปที่ 4.57 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้นสนกับต้นจำปา



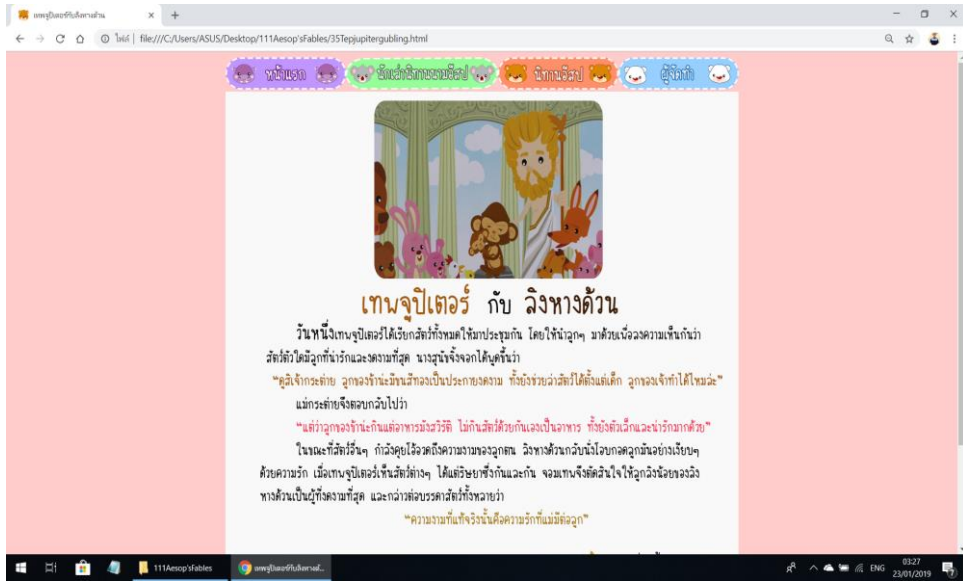
รูปที่ 4.58 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ต้น โอ๊กกับต้นอ้อ



รูปที่ 4.59 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เต่ากับนกอินทรี



รูปที่ 4.60 แสดงหน้าวิดีโอไอนิทานอีสปเรื่อง เต่ากับนกอินทรี



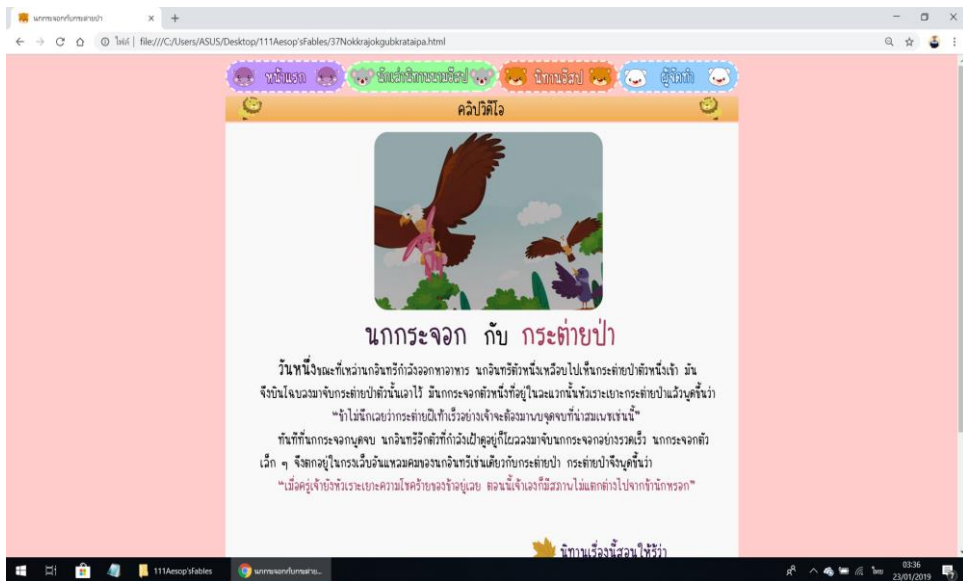
รูปที่ 4.61 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เทพจูปีเตอร์กับลิงหางด้วน



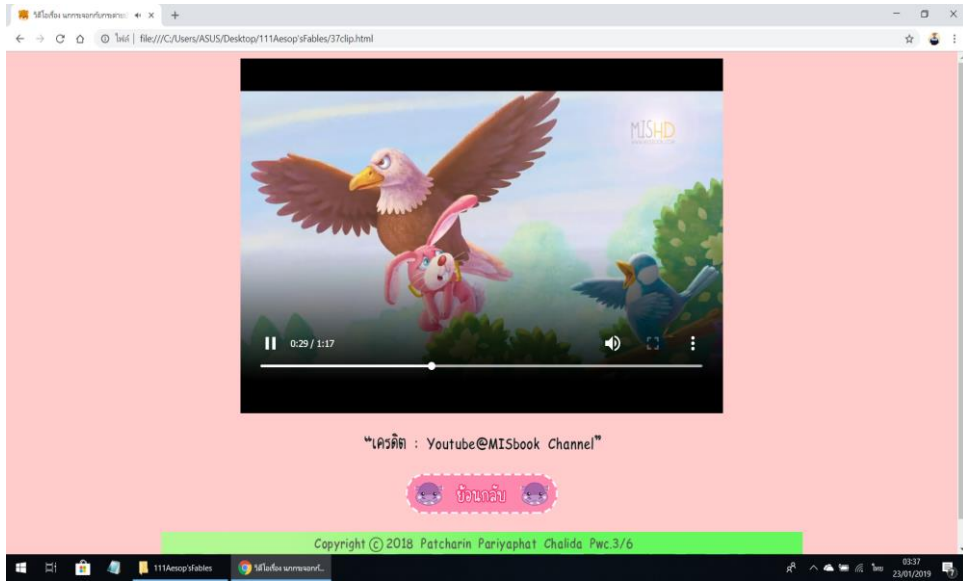
รูปที่ 4.62 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เทพารักษ์กับคนตัดไม้



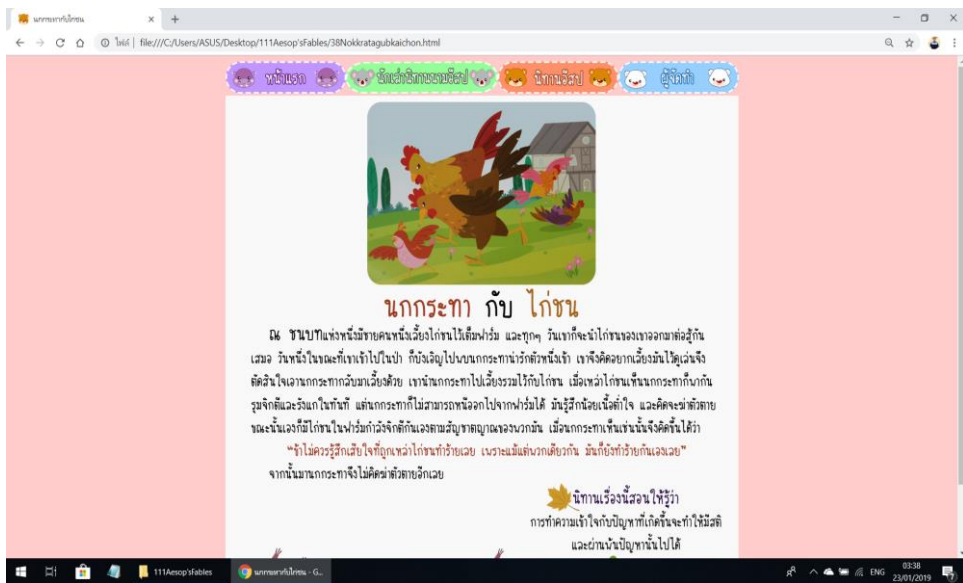
รูปที่ 4.63 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง เทพารักษ์กับคนตัดไม้



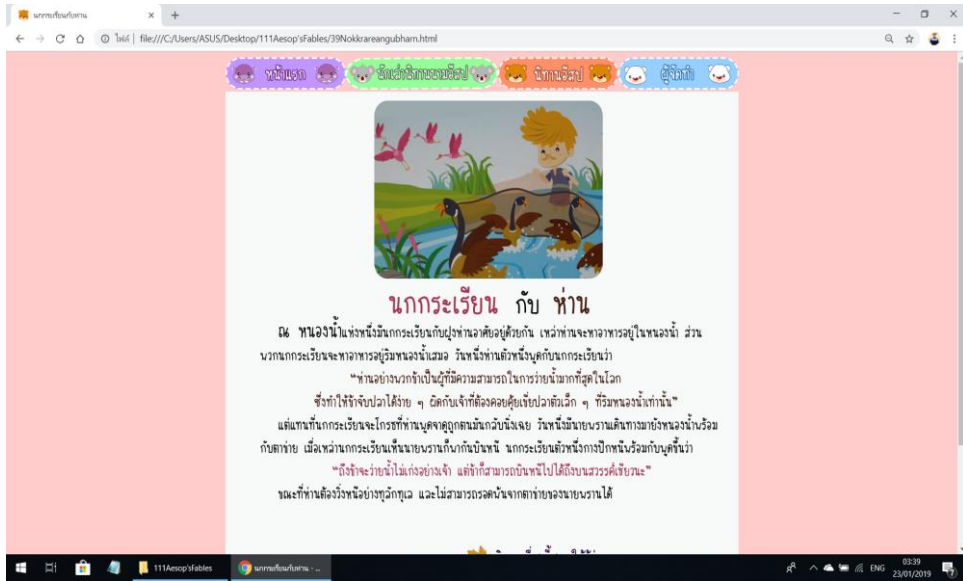
รูปที่ 4.64 แสดงหน้าอินเทอร์เน็ตเรื่อง นกกระจอกกับกระต่ายป่า



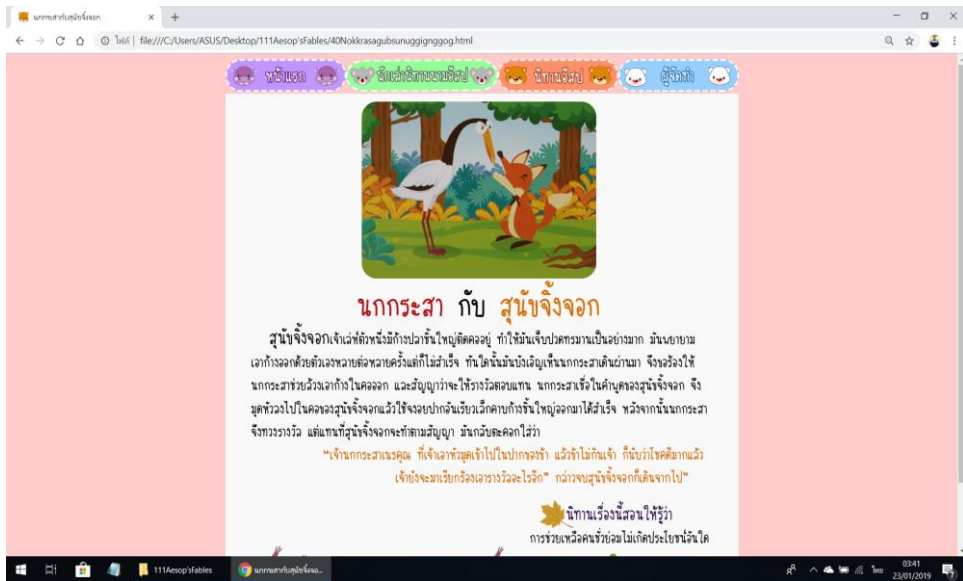
รูปที่ 4.65 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง นกกระจอกกับกระต่ายป่า



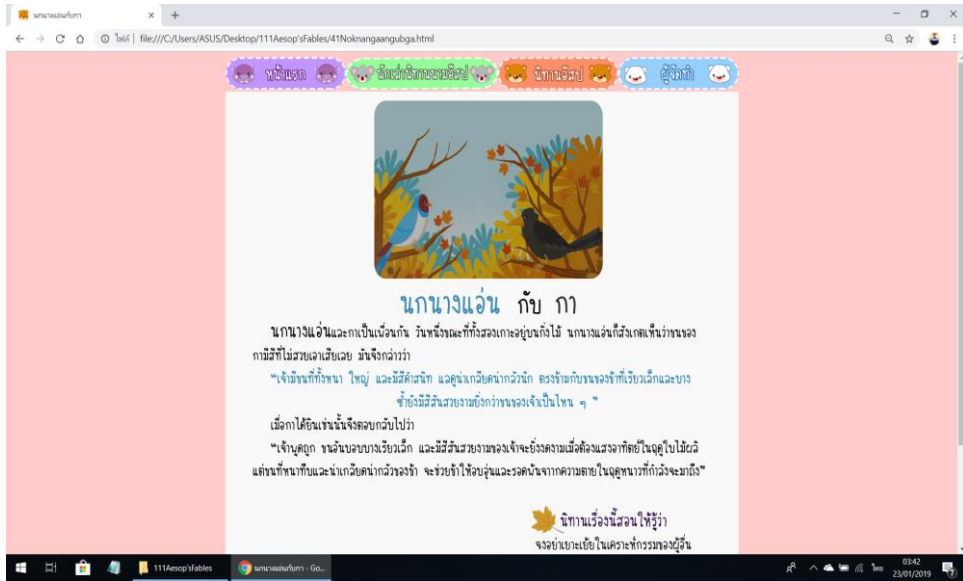
รูปที่ 4.66 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกกระทากับไก่ชน



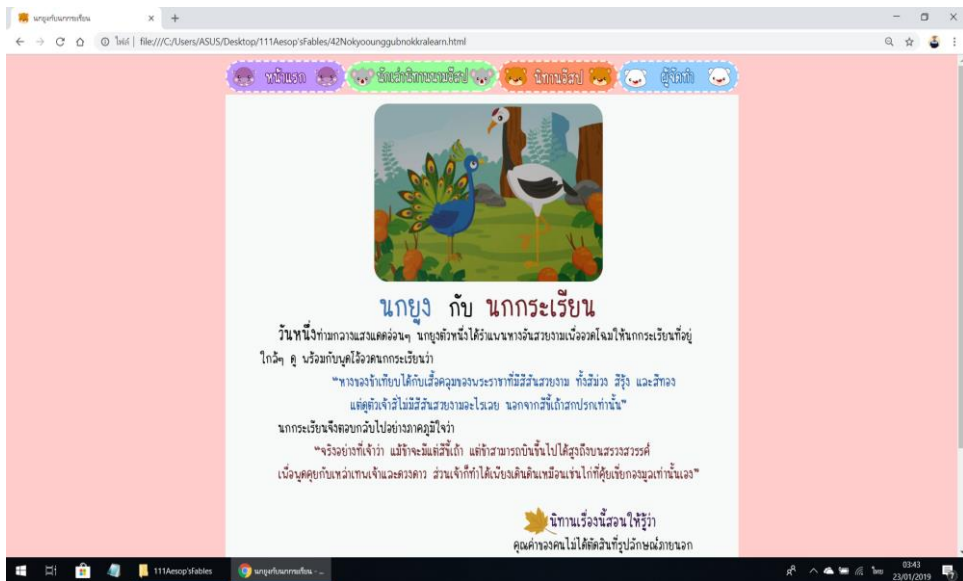
รูปที่ 4.67 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง นกกระเรียนกับห่าน



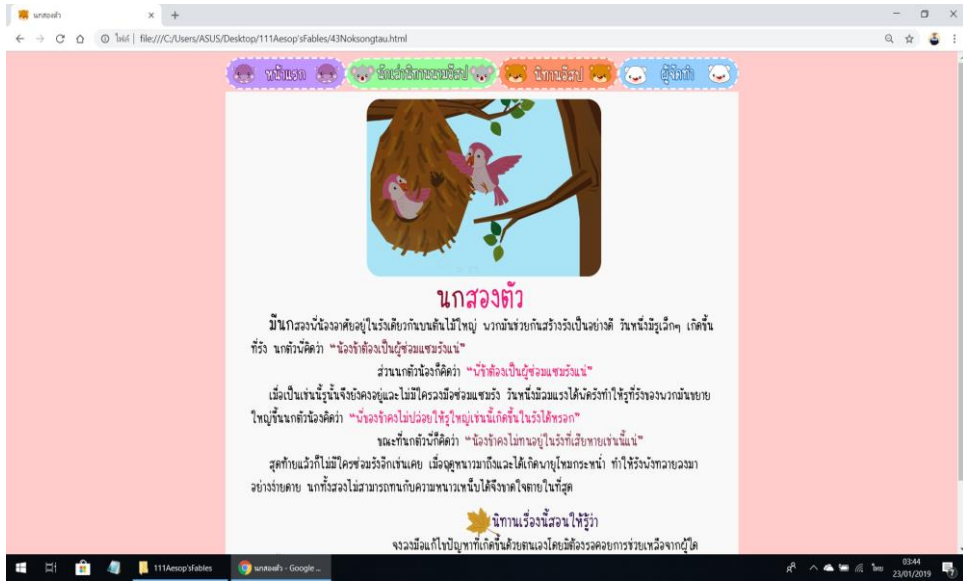
รูปที่ 4.68 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง นกกระสา กับสุนัขจิ้งจอก



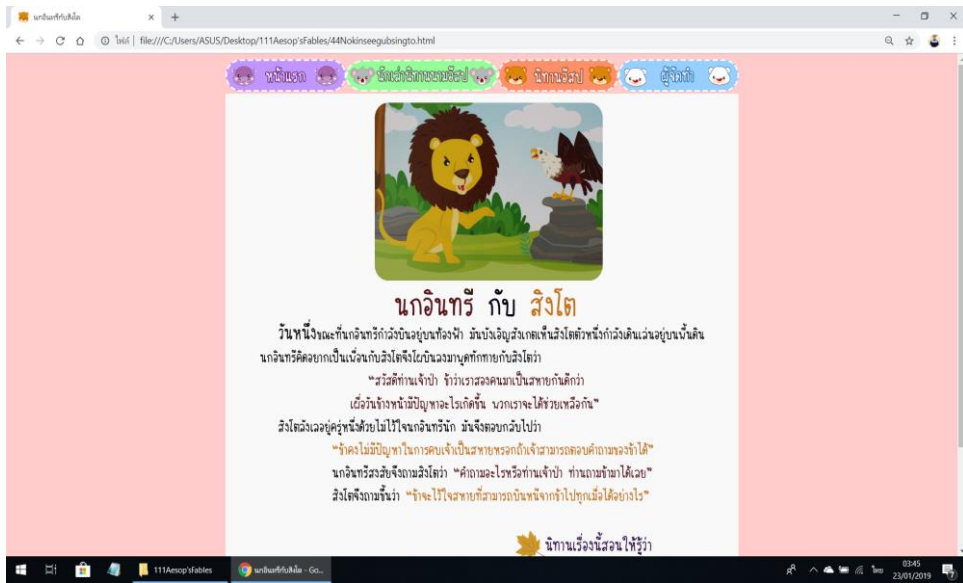
รูปที่ 4.69 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกนางแอ่นกับกา



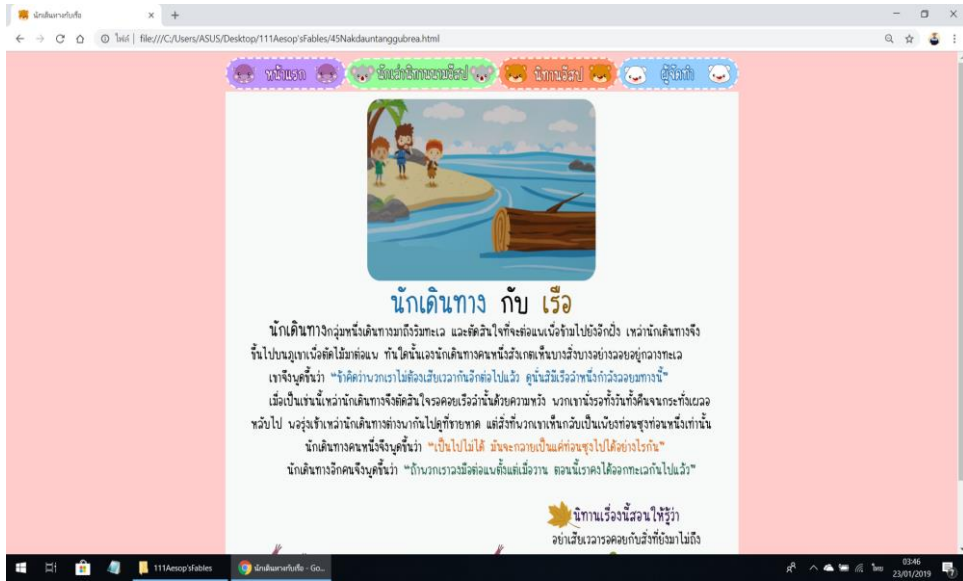
รูปที่ 4.70 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกยูงกับนกกระเรียน



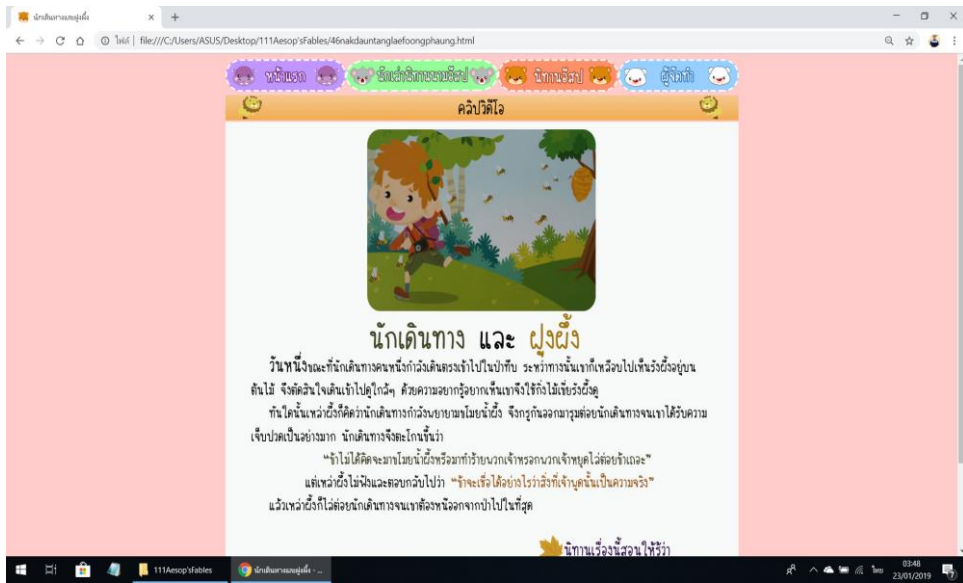
รูปที่ 4.71 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกสองตัว



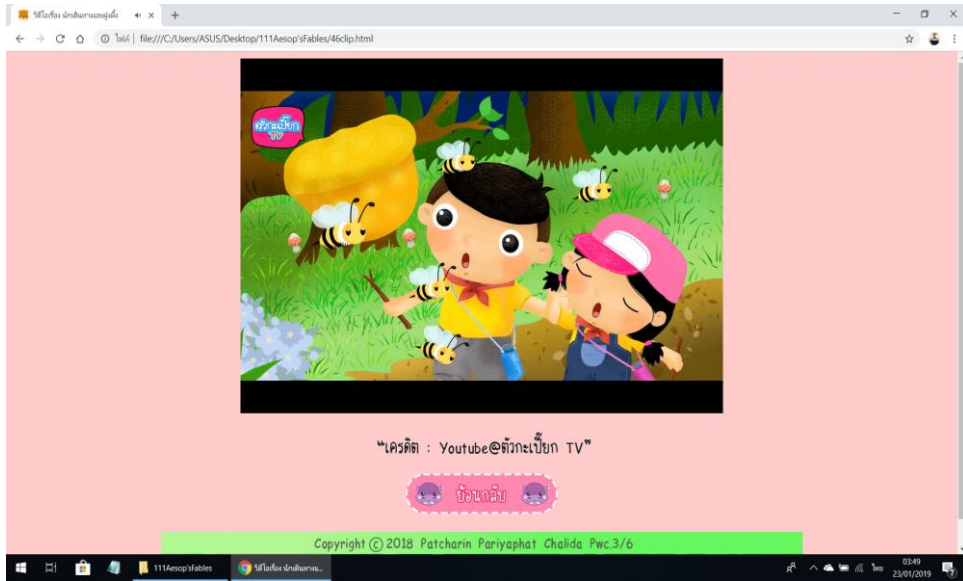
รูปที่ 4.72 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นกอินทรีกับสิงโต



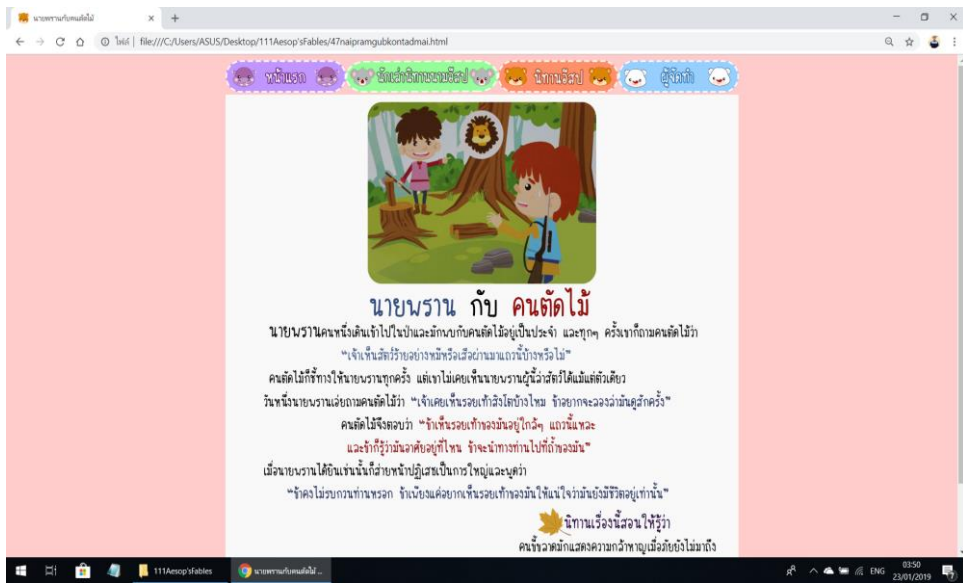
รูปที่ 4.73 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นักเดินทางกับเรือ



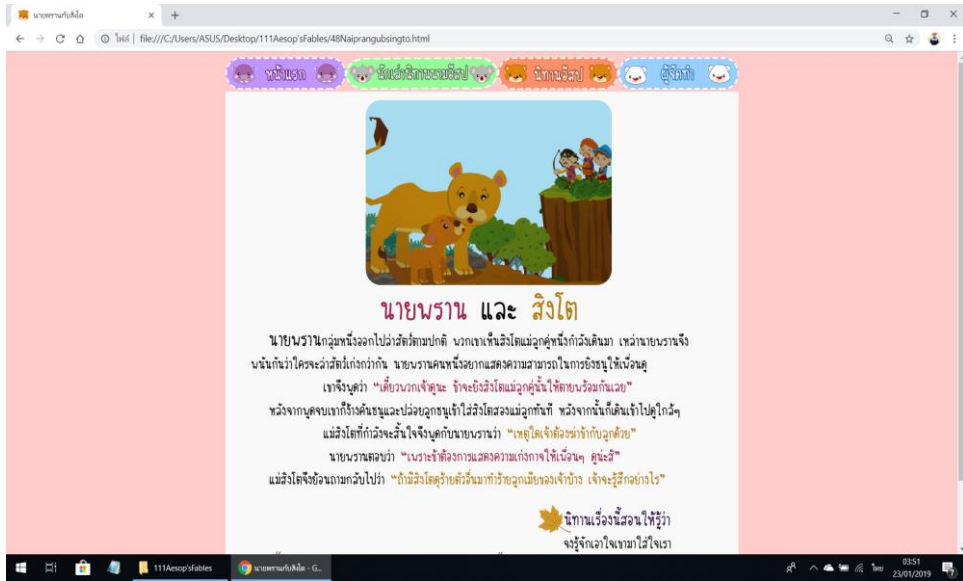
รูปที่ 4.74 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นักเดินทางและผึ้งขี้ใจ



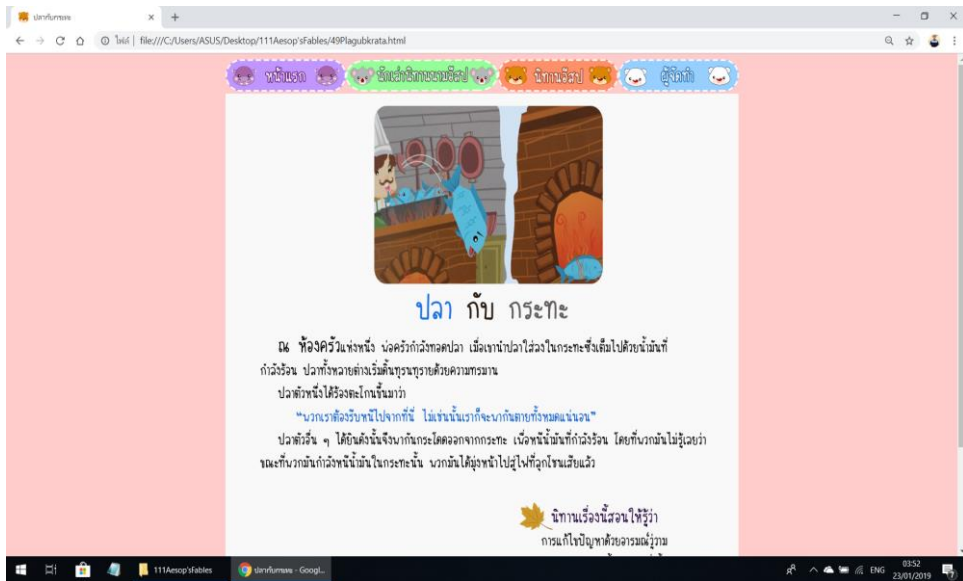
รูปที่ 4.75 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง นักเดินทางและฝูงผึ้ง



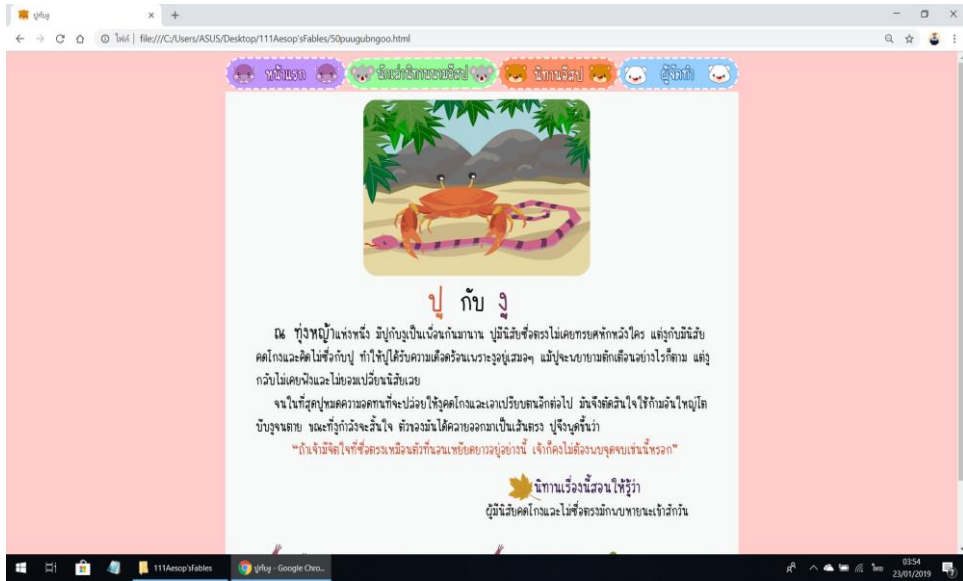
รูปที่ 4.76 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นายพรานกับคนตัดไม้



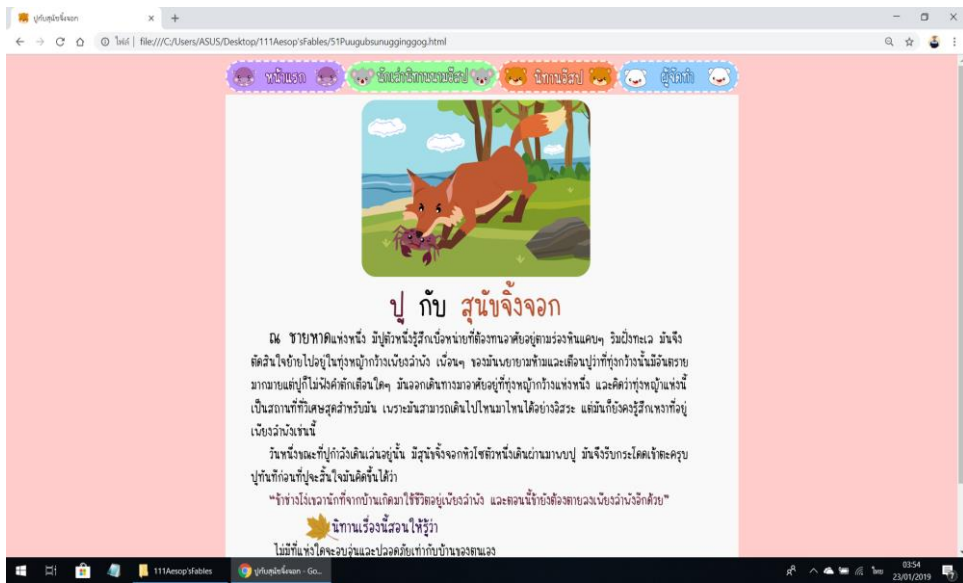
รูปที่ 4.77 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง นายพรานและสิงโต



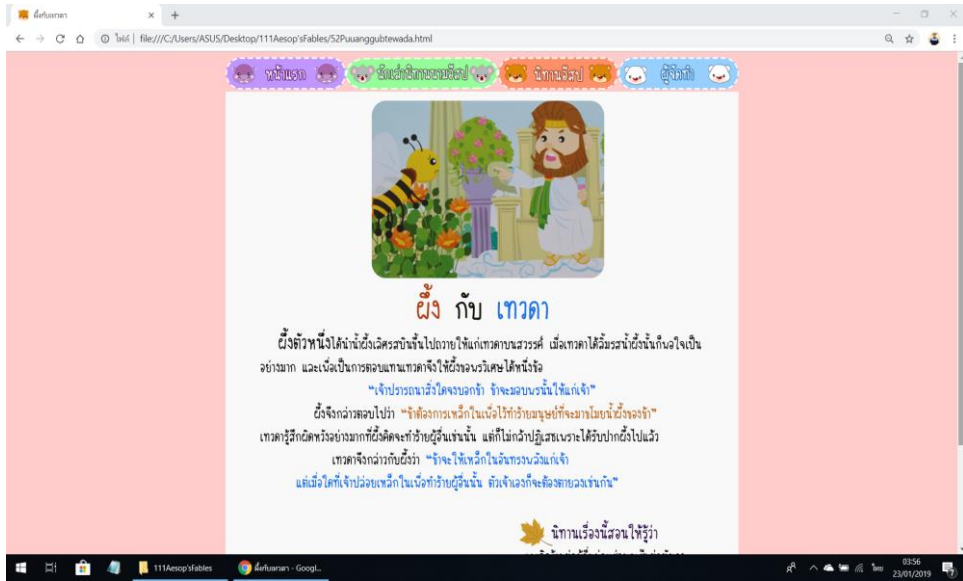
รูปที่ 4.78 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ปลากับกระต่าย



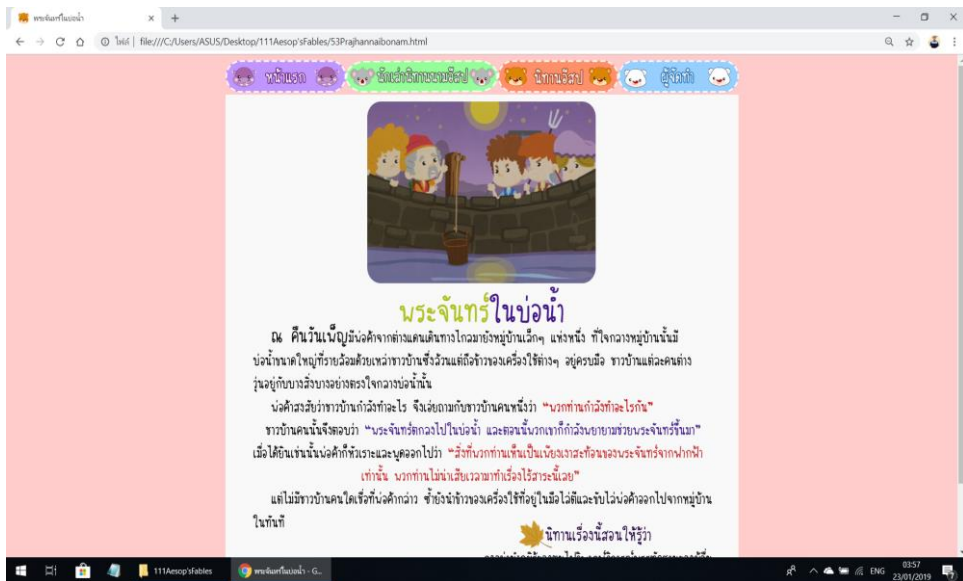
รูปที่ 4.79 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ปูกับงู



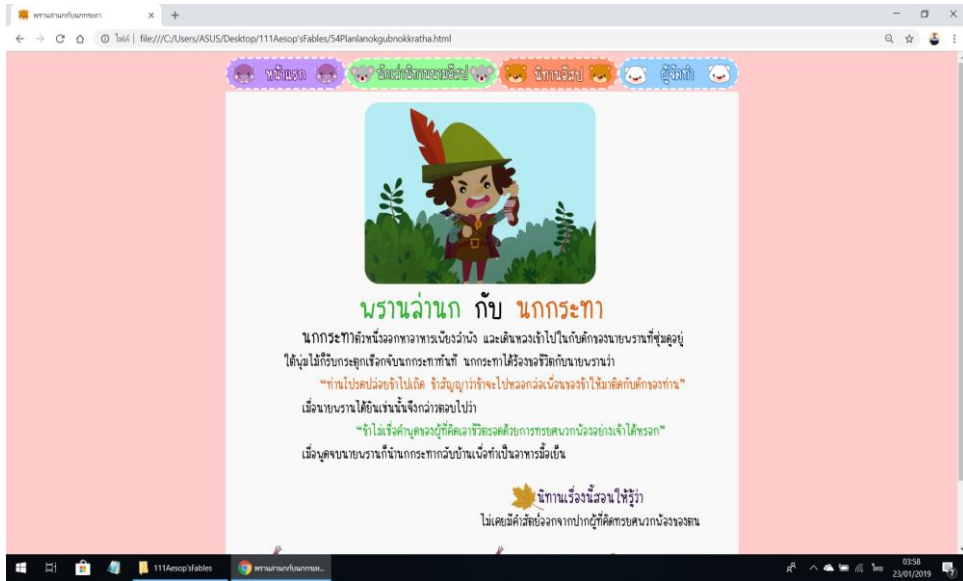
รูปที่ 4.80 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ปูกับสุนัขจิ้งจอก



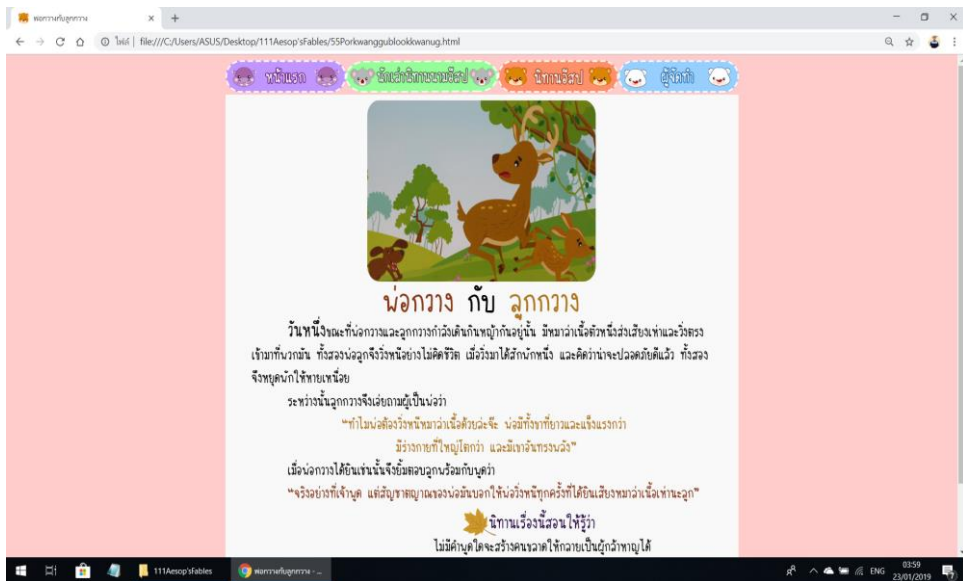
รูปที่ 4.81 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ผิงกับเทวดา



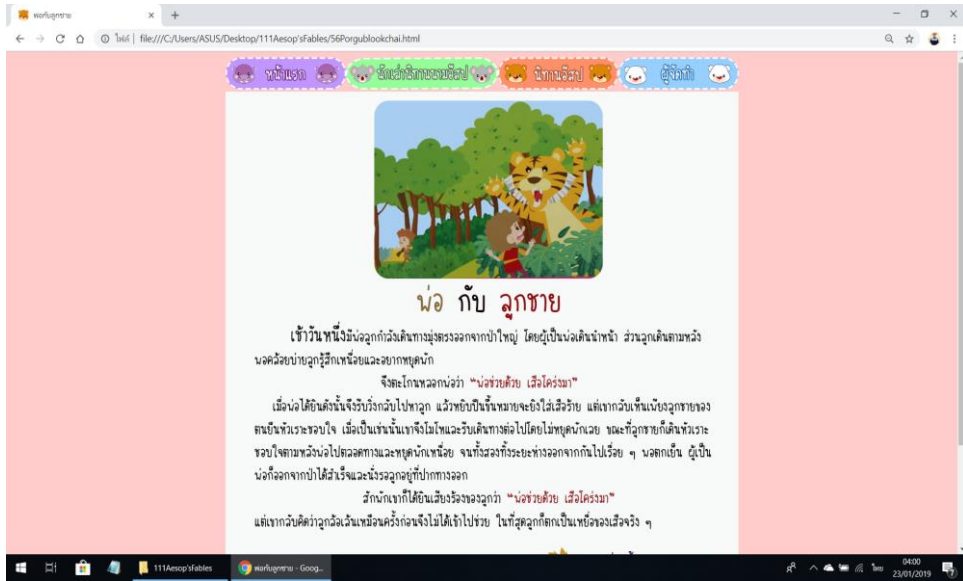
รูปที่ 4.82 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง พระจันทร์ในบ่อน้ำ



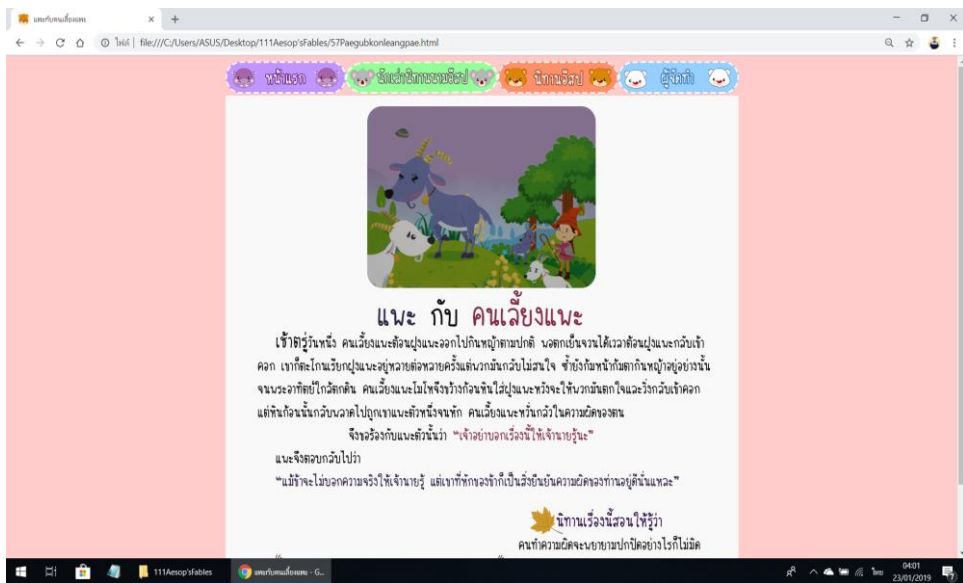
รูปที่ 4.83 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง พรานล่านกกับนกกระต่า



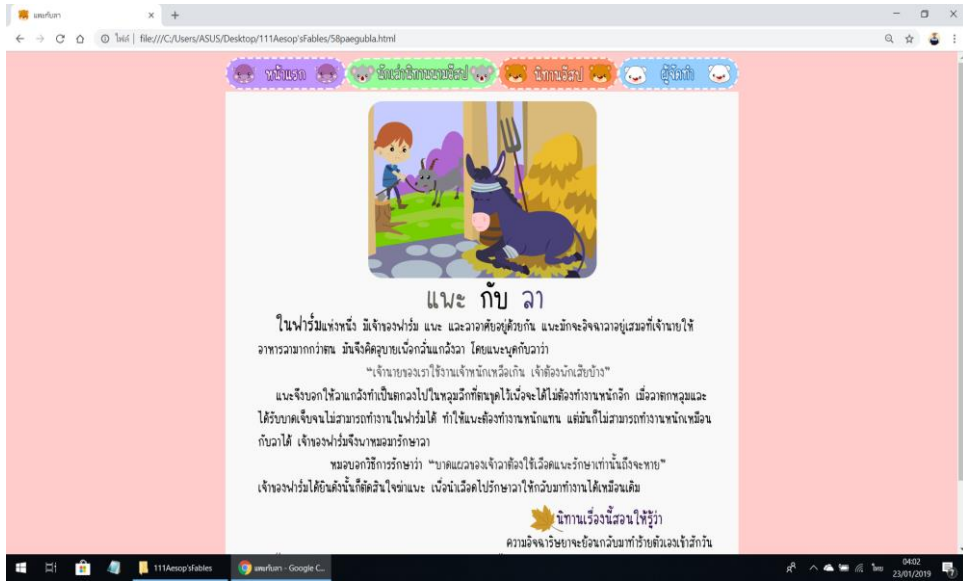
รูปที่ 4.84 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง พ่อกวางกับลูกกวาง



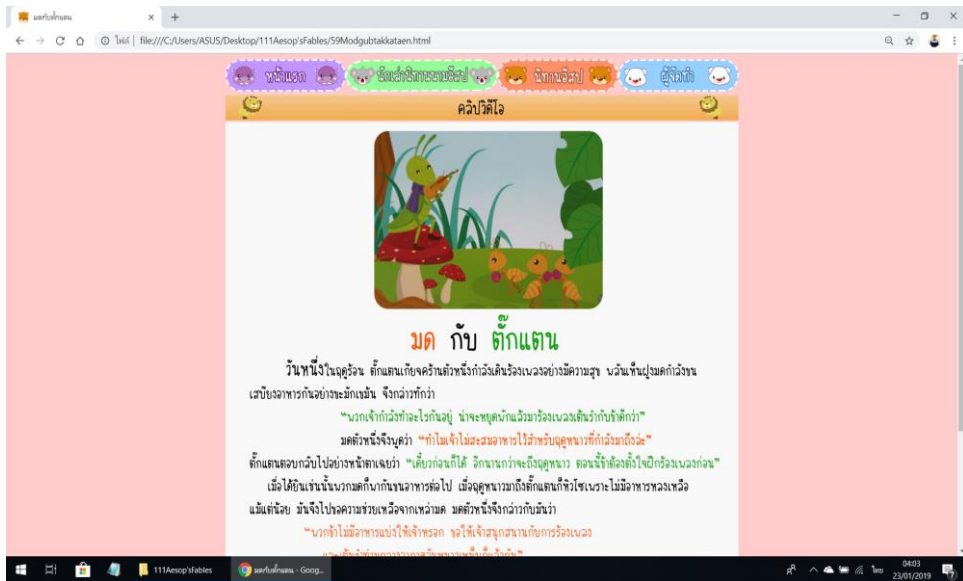
รูปที่ 4.85 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง พ่อกับลูกชาย



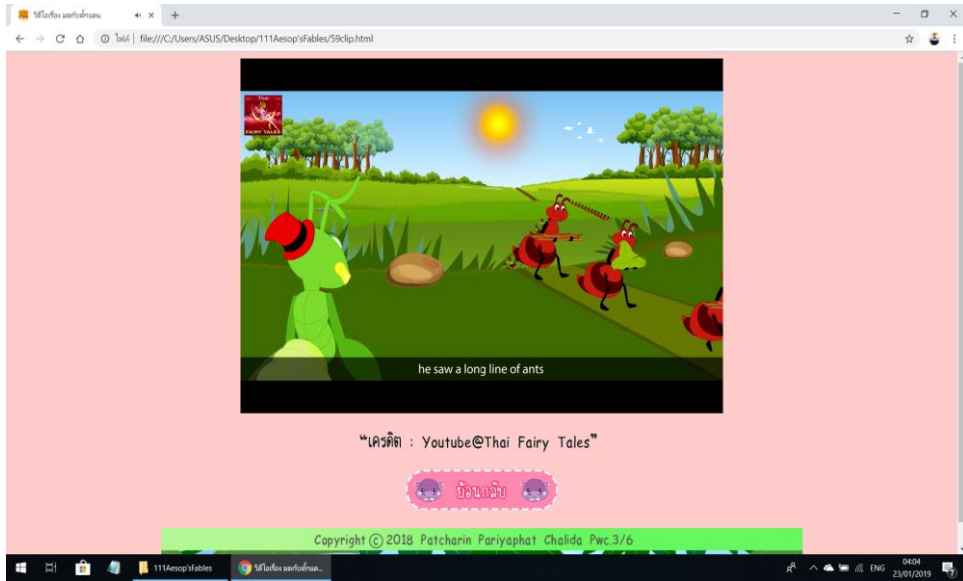
รูปที่ 4.86 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง แพะกับคนเลี้ยงแพะ



รูปที่ 4.87 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง แพะกับลา



รูปที่ 4.88 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง มดกับตั๊กแตน



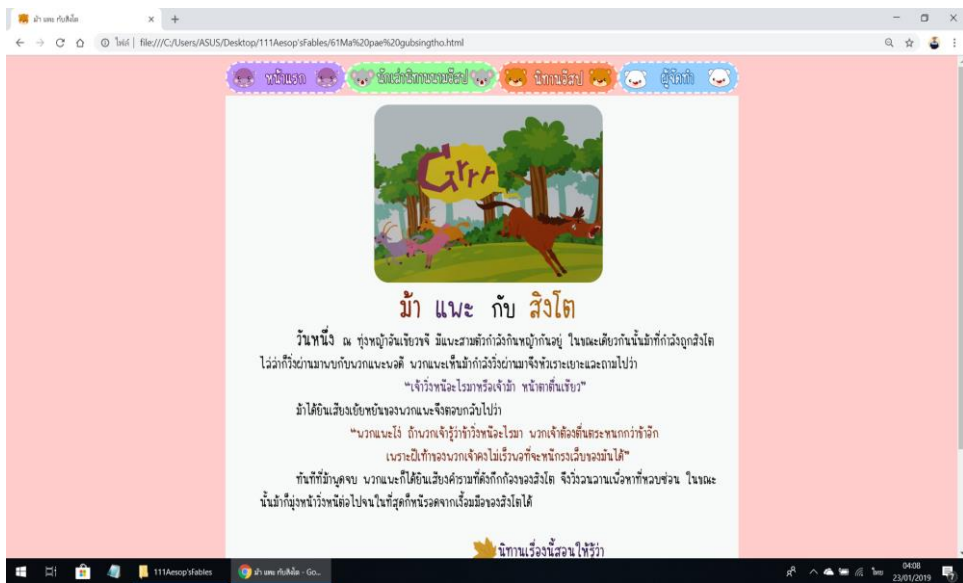
รูปที่ 4.89 แสดงหน้าวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง มดกับตักแตน



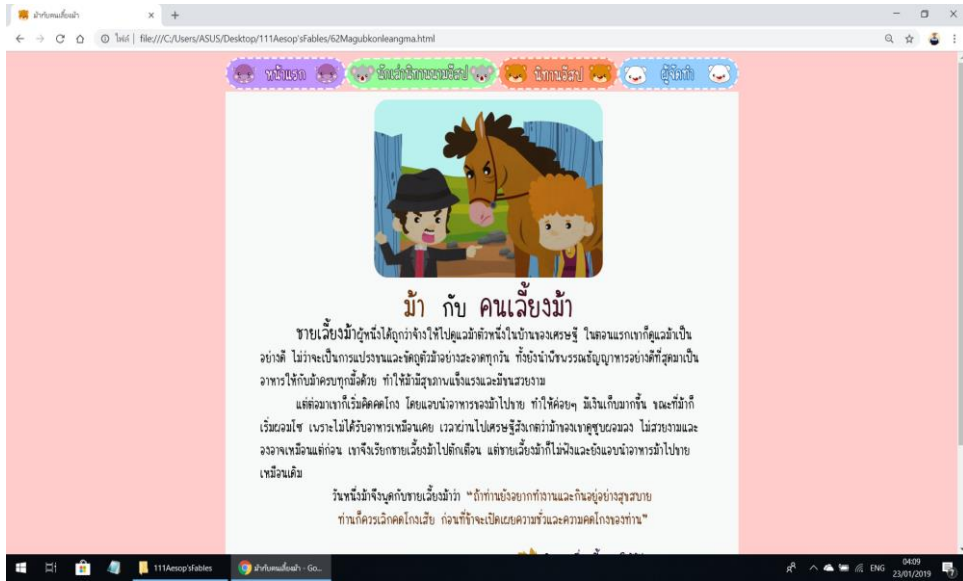
รูปที่ 4.90 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง มดกับนกพิราบ



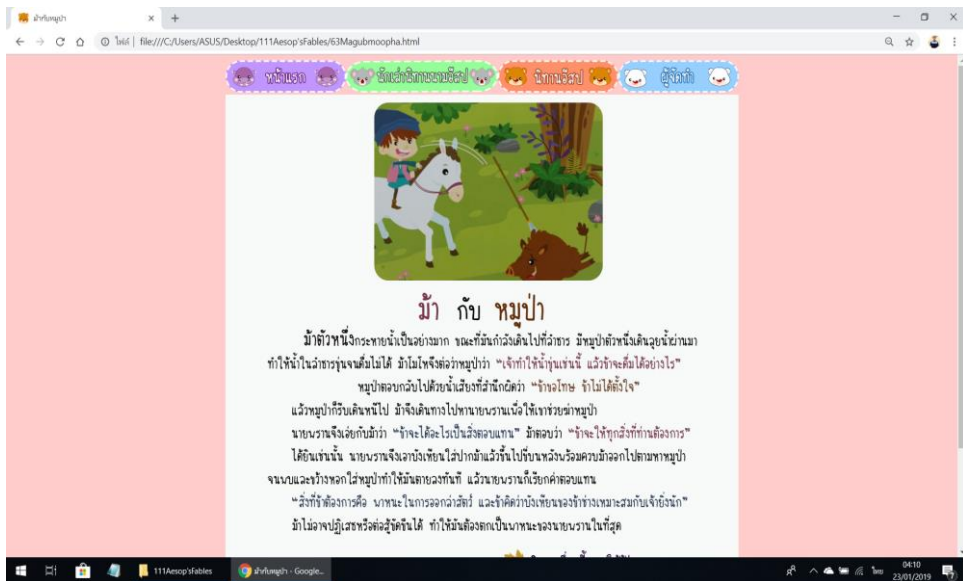
รูปที่ 4.91 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง มดกับนกพิราบ



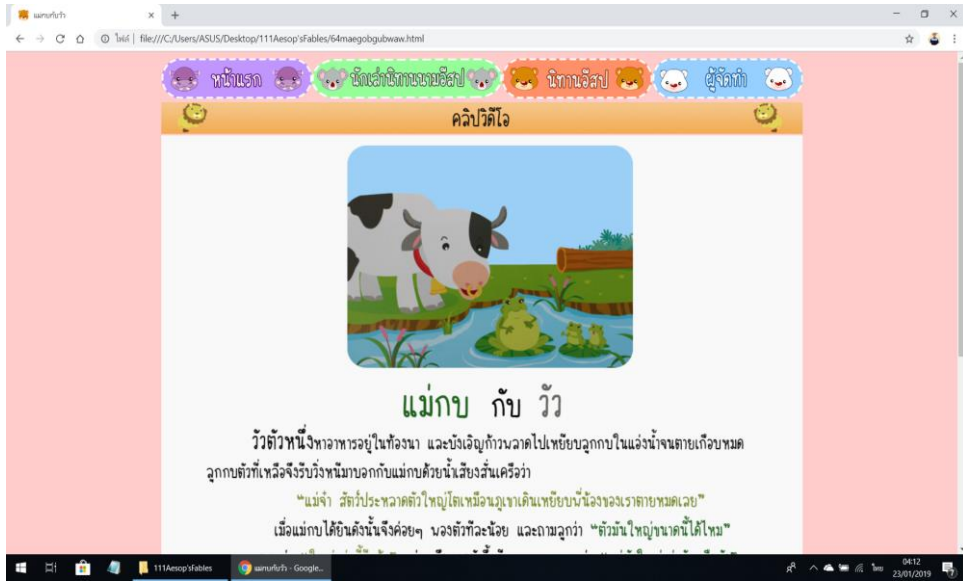
รูปที่ 4.92 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ม้า แพะ กับสิงโต



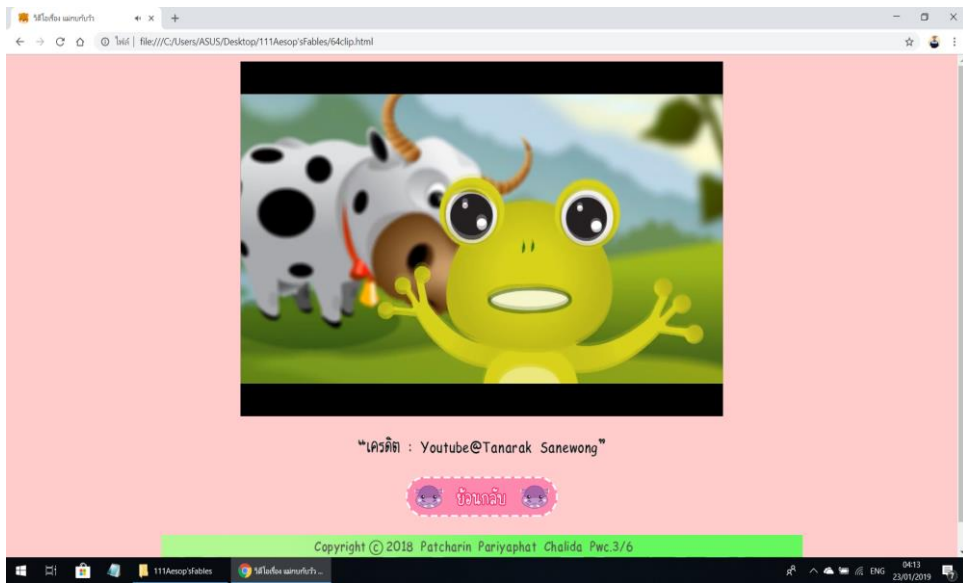
รูปที่ 4.93 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ม้ากับคนเลี้ยงม้า



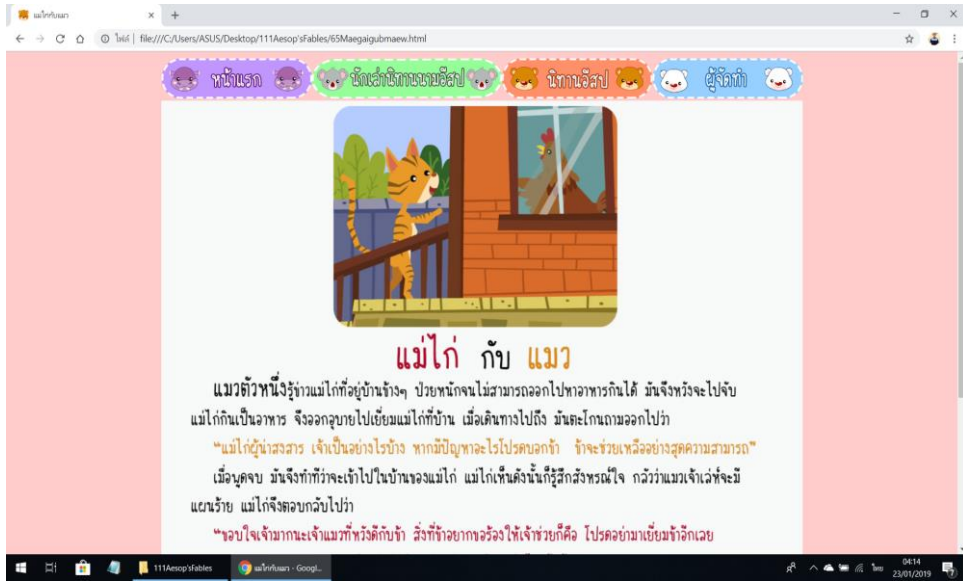
รูปที่ 4.94 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ม้ากับหมูป่า



รูปที่ 4.95 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แม่กับกบวิว



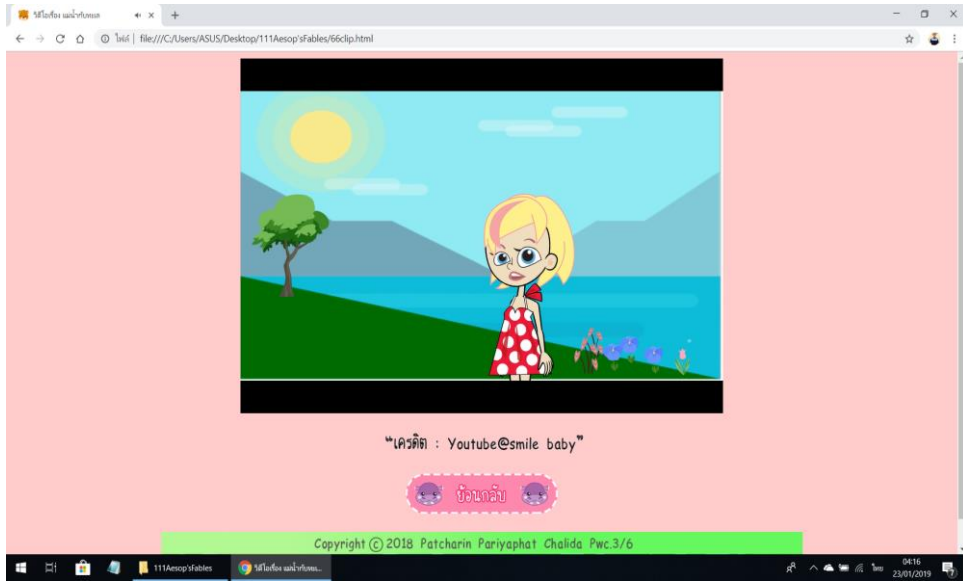
รูปที่ 4.96 แสดงหน้าวิดีโอ นิทานอีสปเรื่อง แม่กับกบวิว



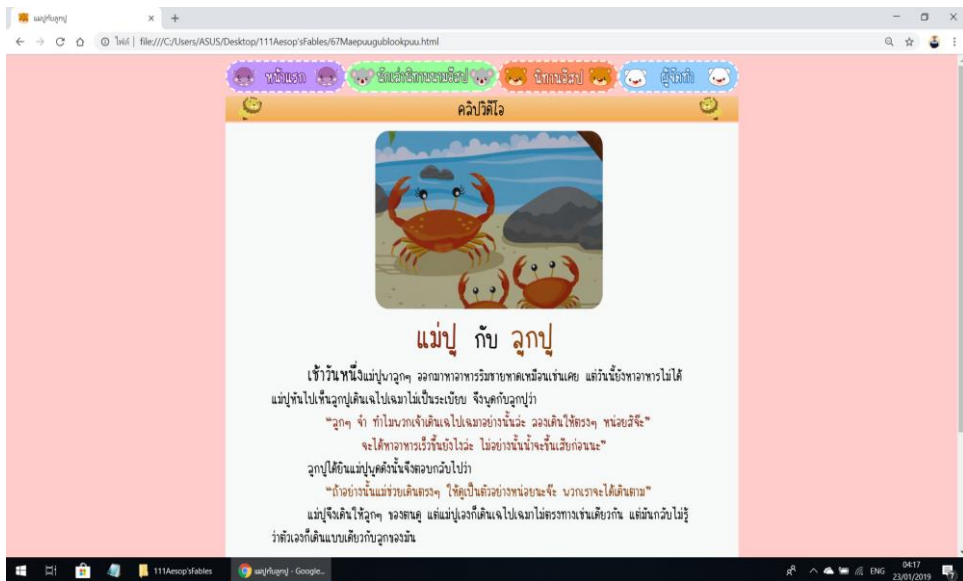
รูปที่ 4.97 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แม่ไก่กับแมว



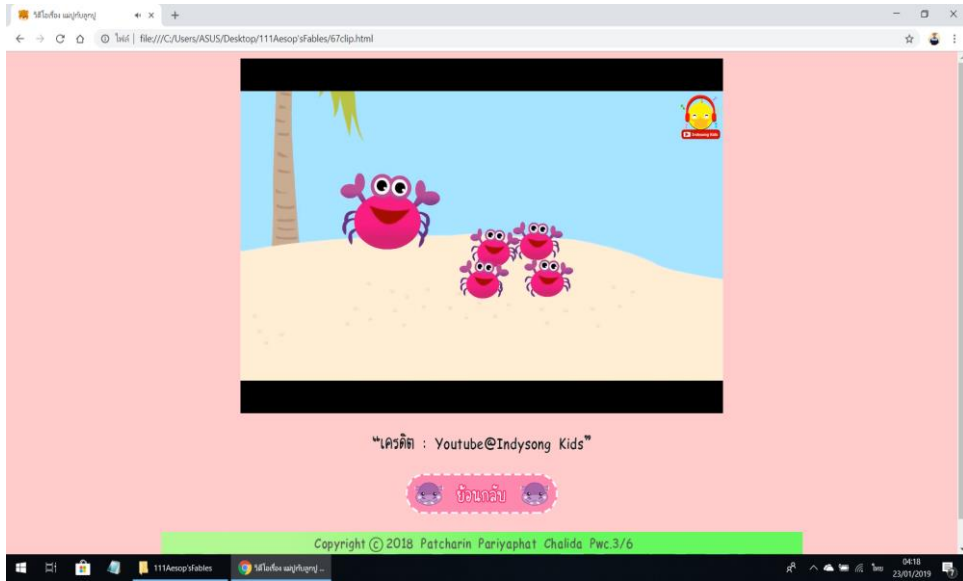
รูปที่ 4.98 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แม่น้ำกับทะเล



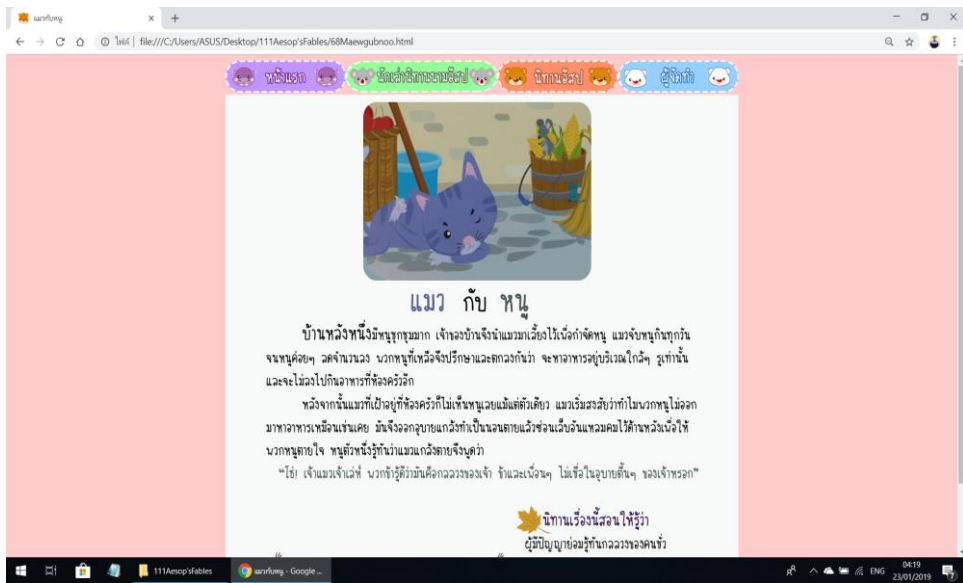
รูปที่ 4.99 แสดงหน้าวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง แม่น้ำกับทะเล



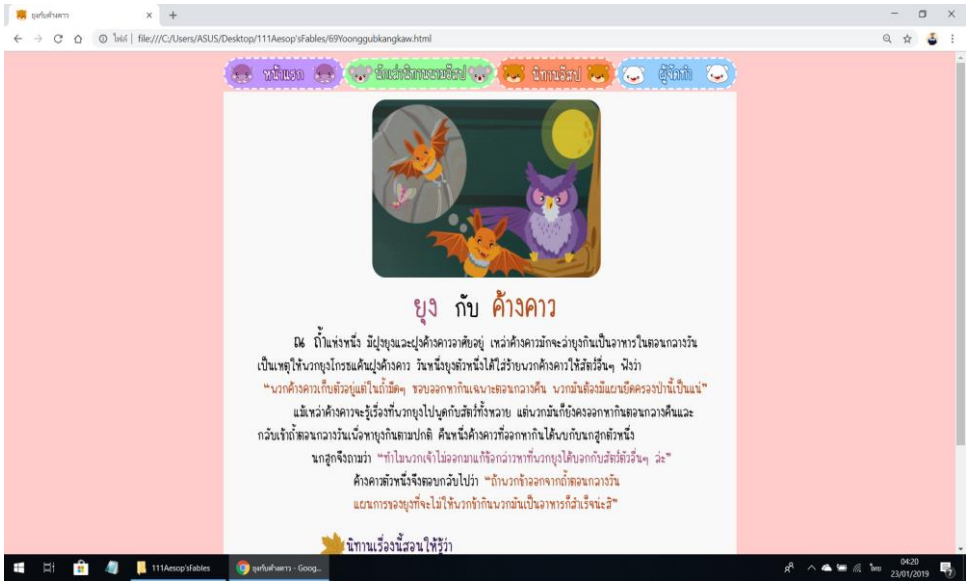
รูปที่ 4.100 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แม่ปูกับลูกปู



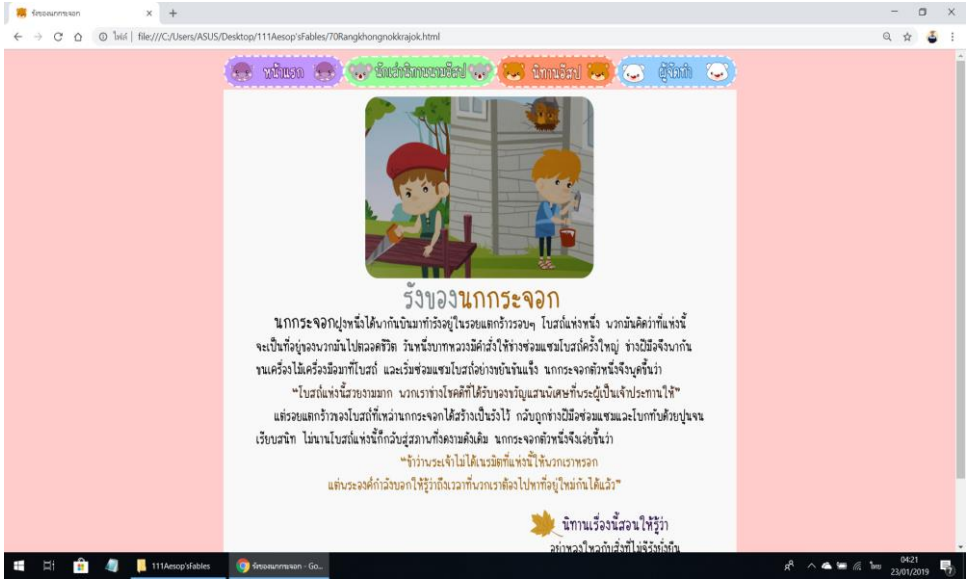
รูปที่ 4.101 แสดงหน้าวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง แม่ปูกับลูกปู



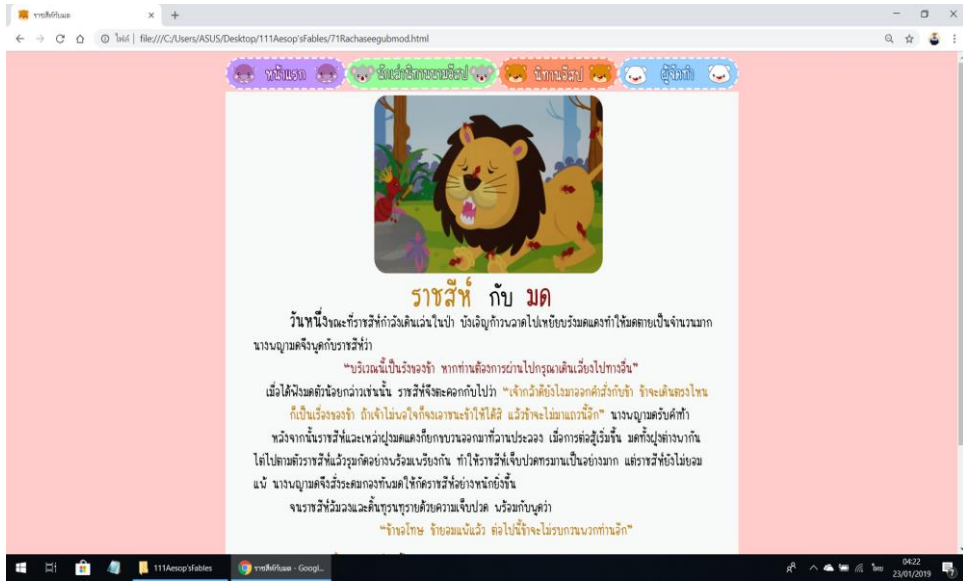
รูปที่ 4.102 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง แมวกับหนู



รูปที่ 4.103 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ยุงกับค้างคาว



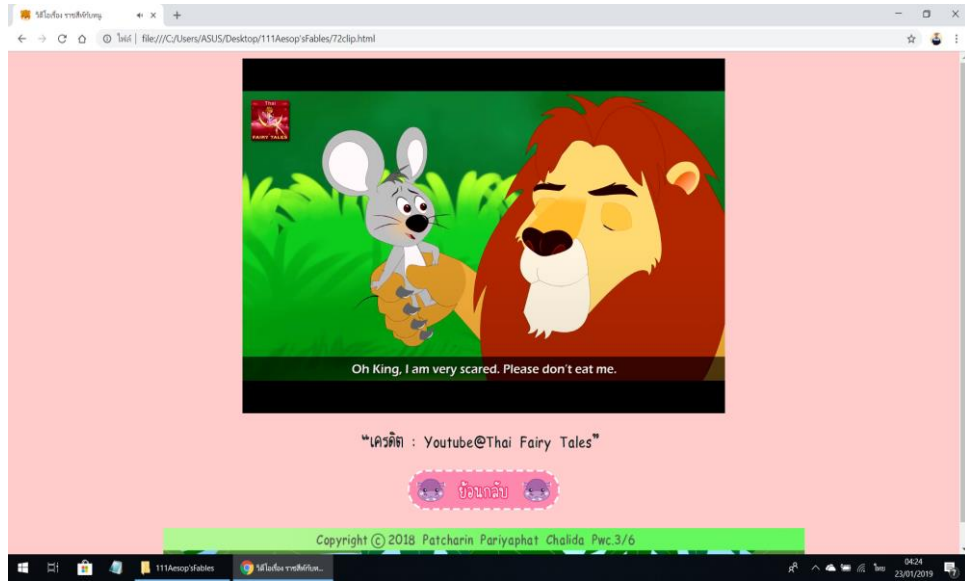
รูปที่ 4.104 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง รังของนกรระจอก



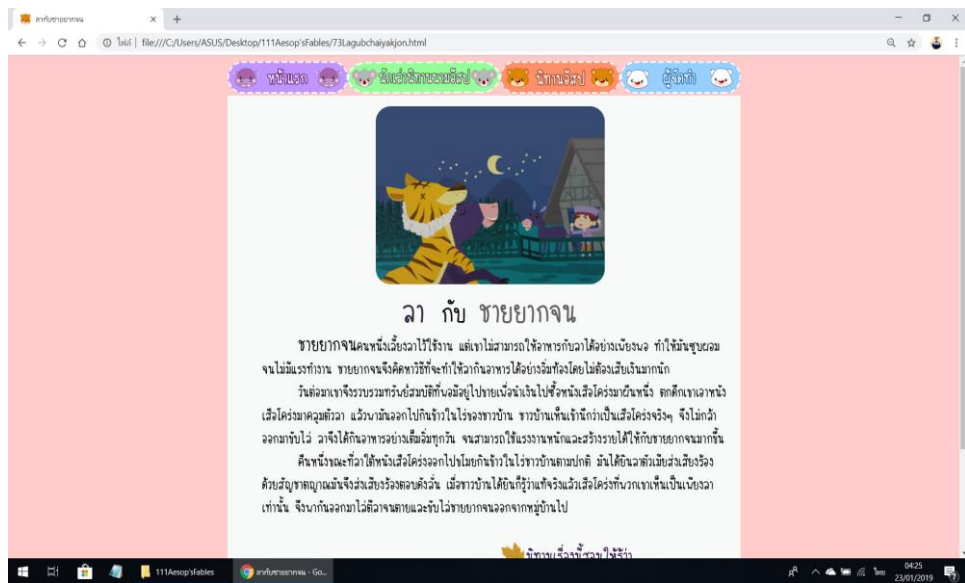
รูปที่ 4.105 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ราชสีห์กับมด



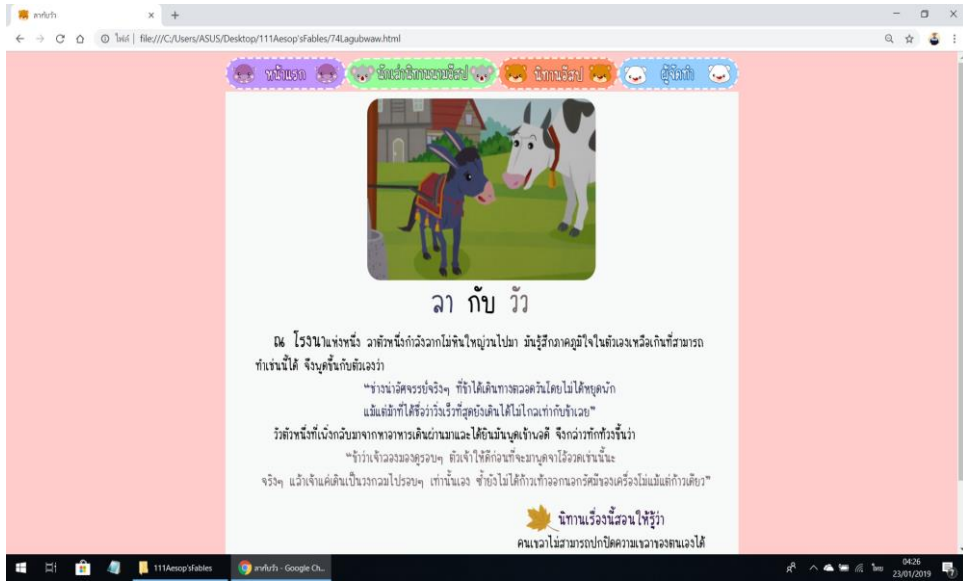
รูปที่ 4.106 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ราชสีห์กับหนู



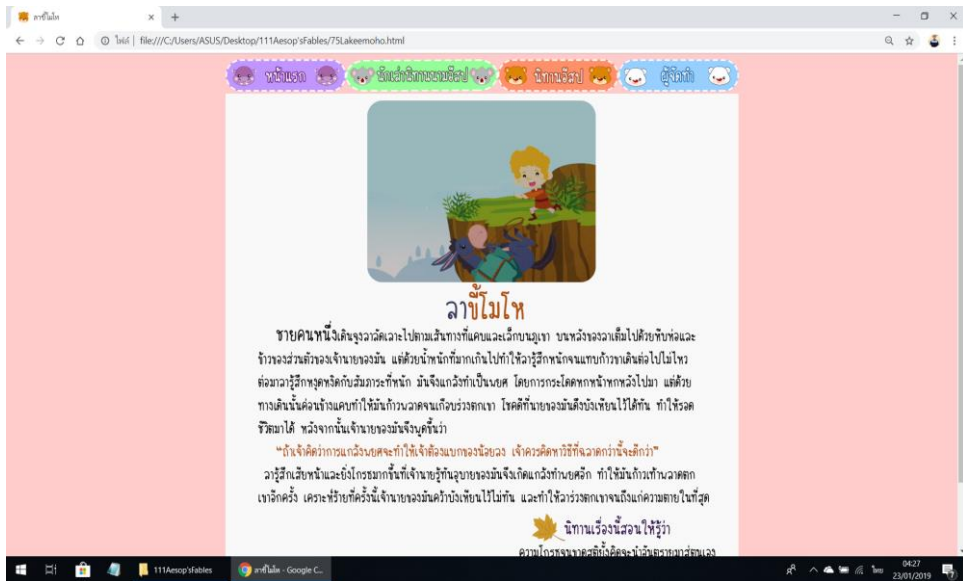
รูปที่ 4.107 แสดงหน้าวีดิโอแอนิเมชันเรื่อง ราชสีห์กับหนู



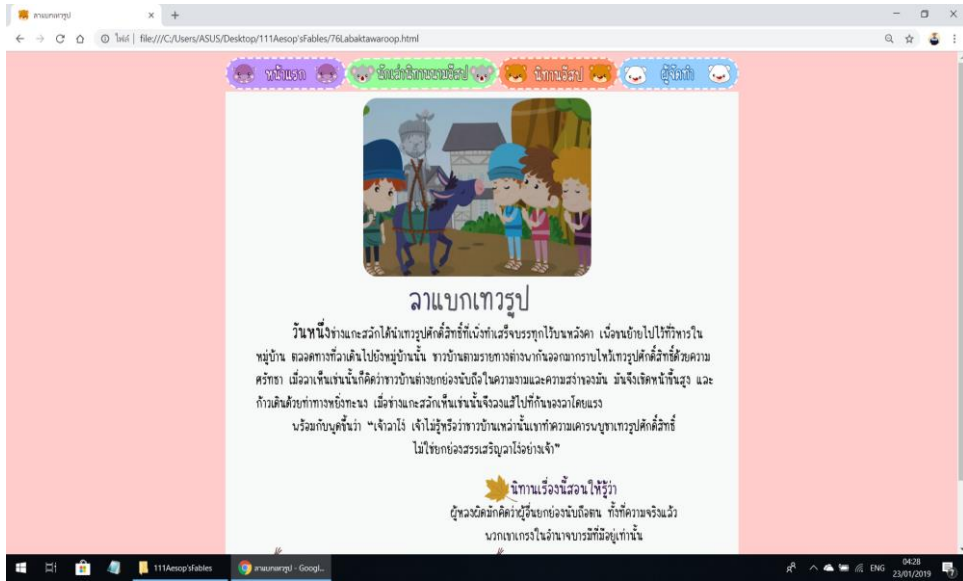
รูปที่ 4.108 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลากับชัยยาจกน



รูปที่ 4.109 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง ลากับวัว



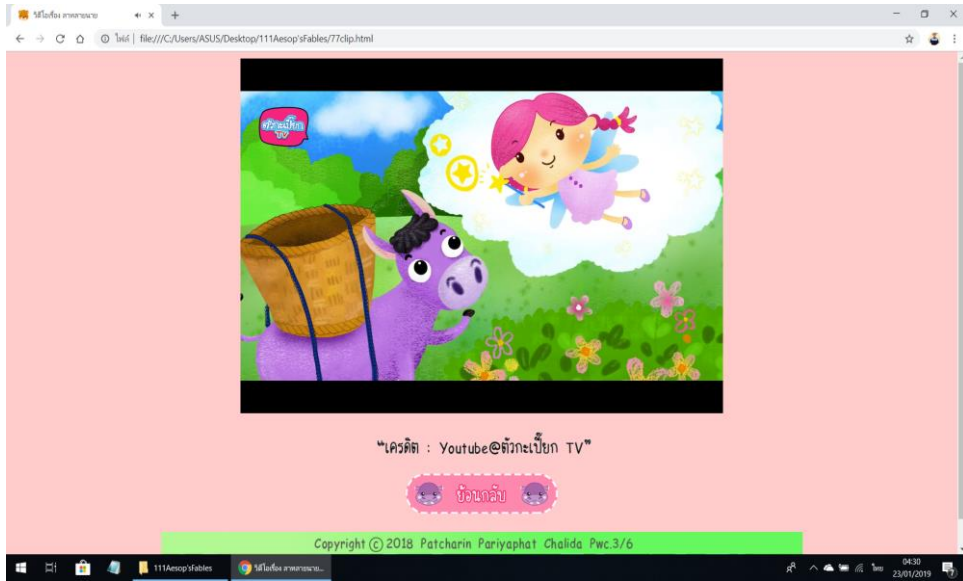
รูปที่ 4.110 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง ลาขี่โมโห



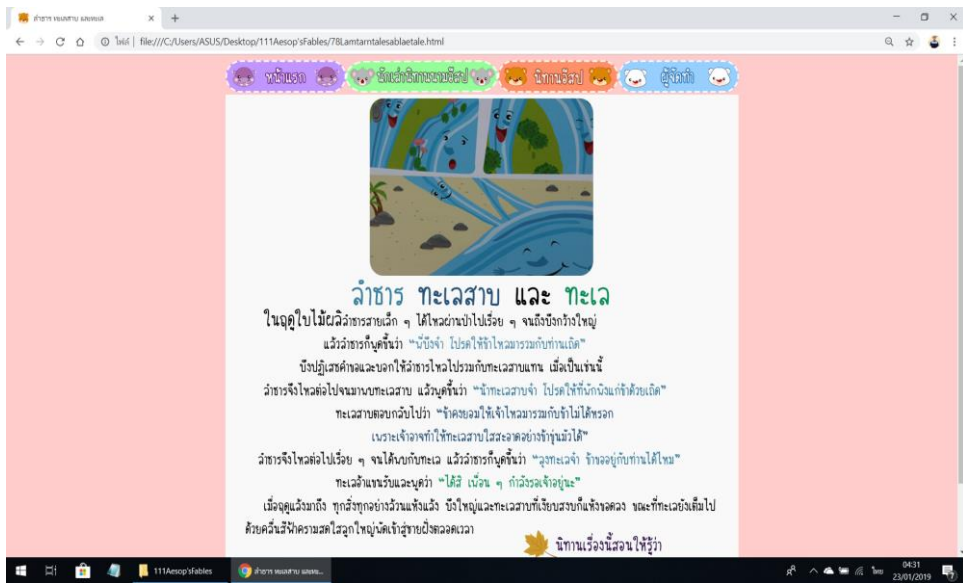
รูปที่ 4.111 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง ลาแบกเตารูป



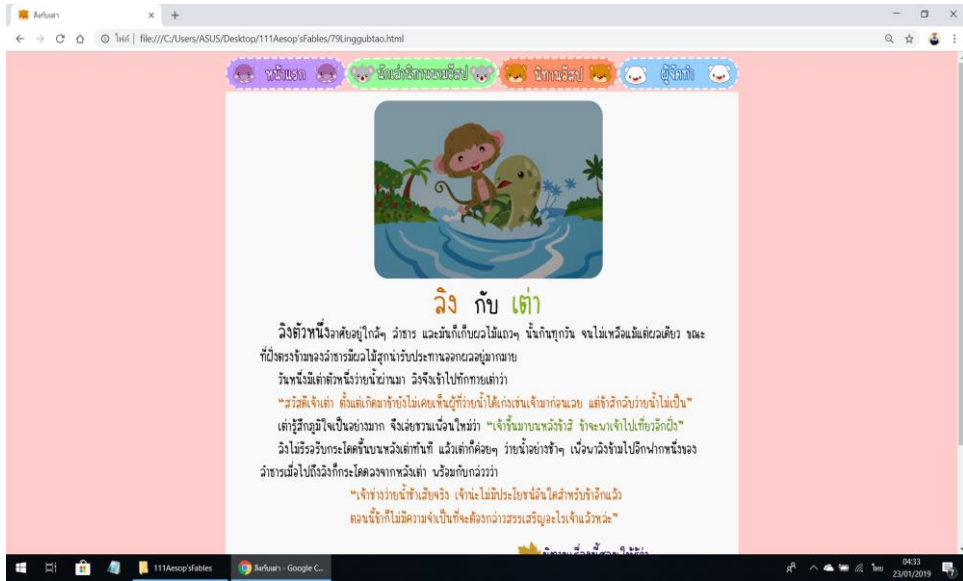
รูปที่ 4.112 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง ลาหลายนาย



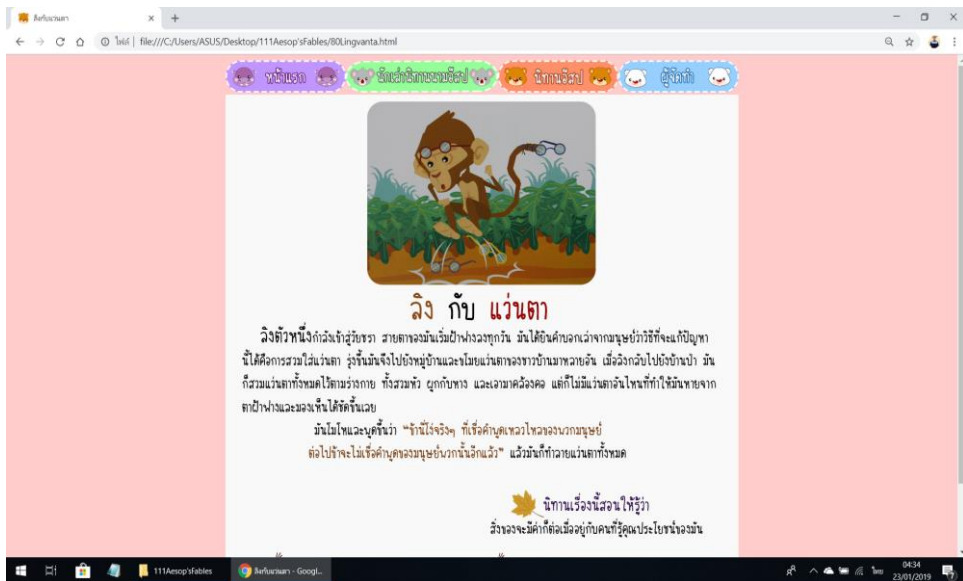
รูปที่ 4.113 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง ลากหลายนาย



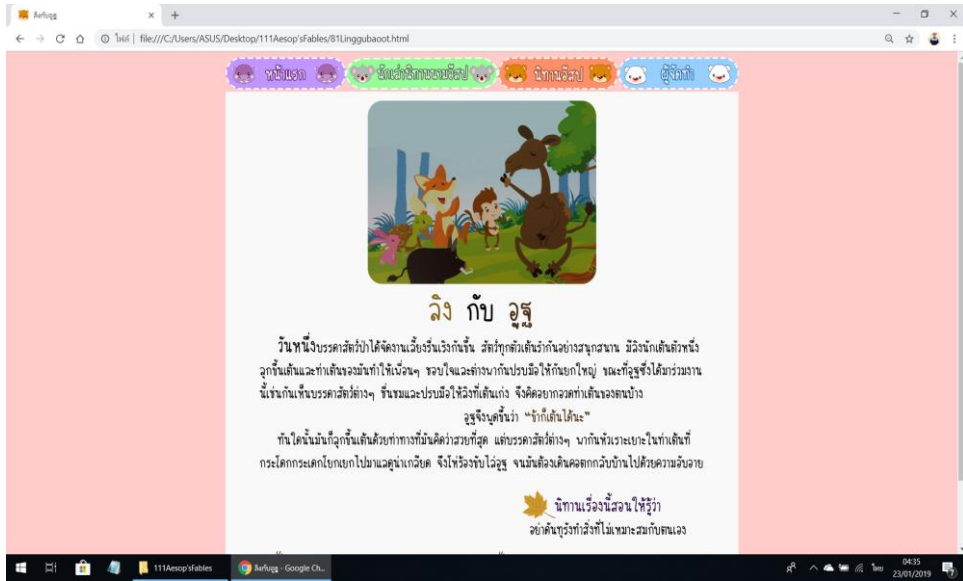
รูปที่ 4.114 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลำธาร ทะเลสาบ และทะเล



รูปที่ 4.115 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลิงกับเต่า



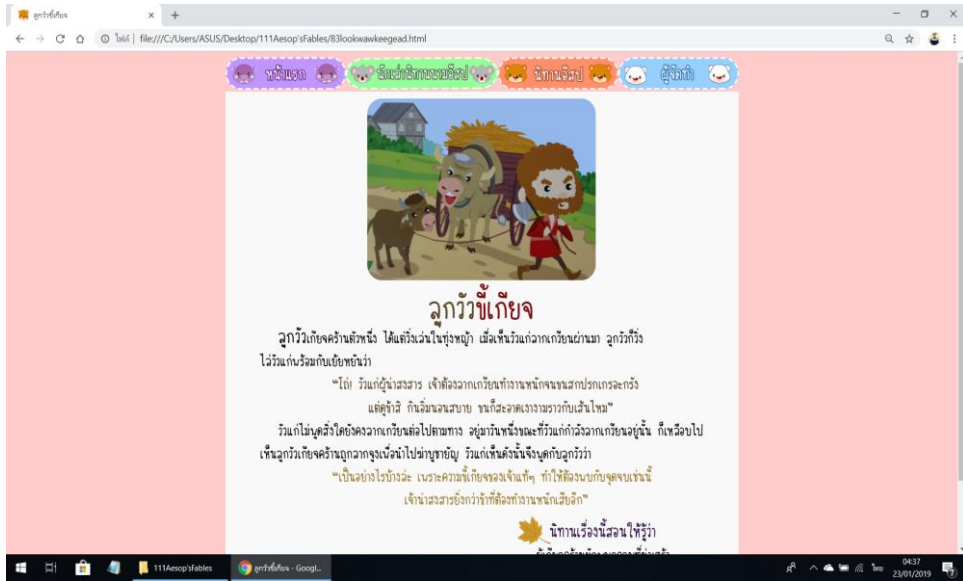
รูปที่ 4.116 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลิงกับแว่นตา



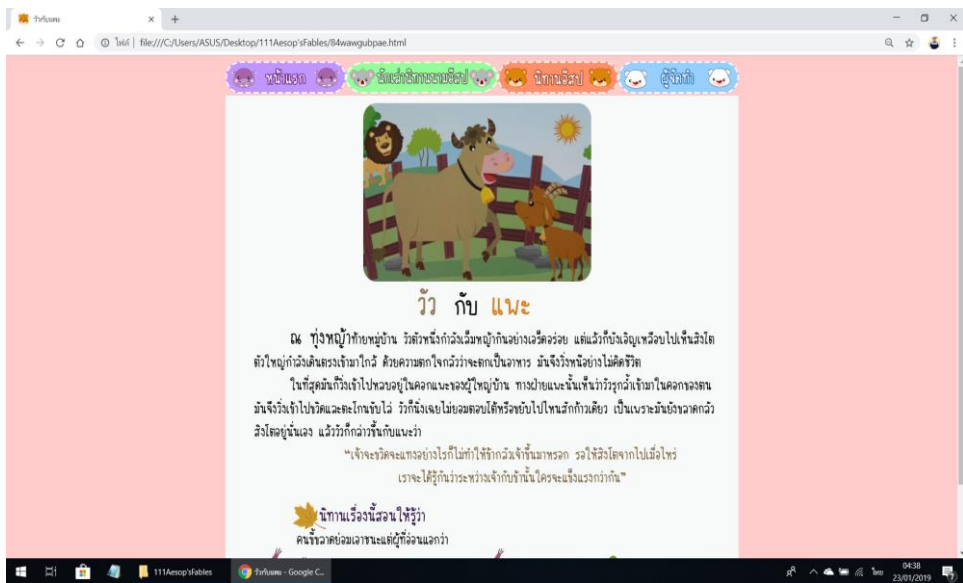
รูปที่ 4.117 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลิงกับอูฐ



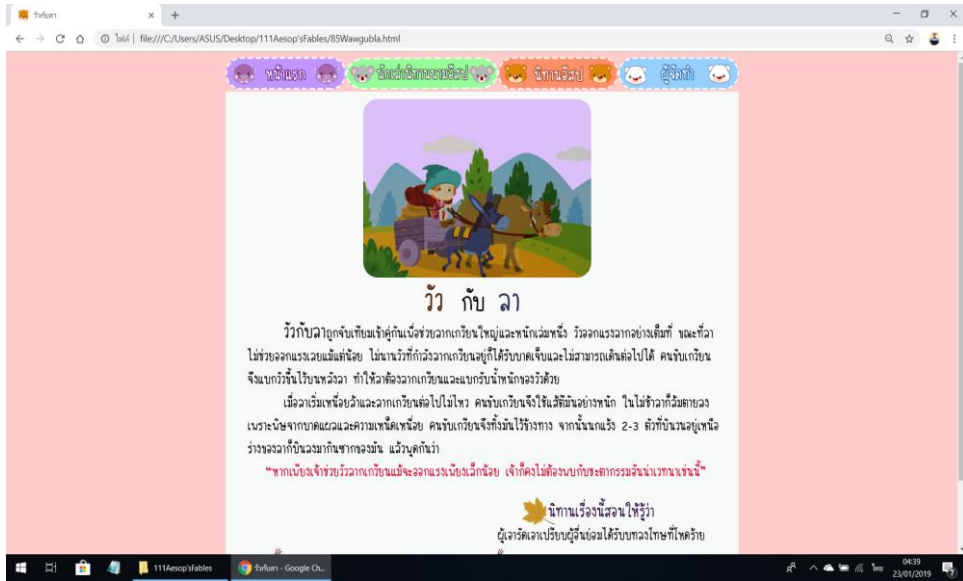
รูปที่ 4.118 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลูกแมวกับสุนัขจิ้งจอก



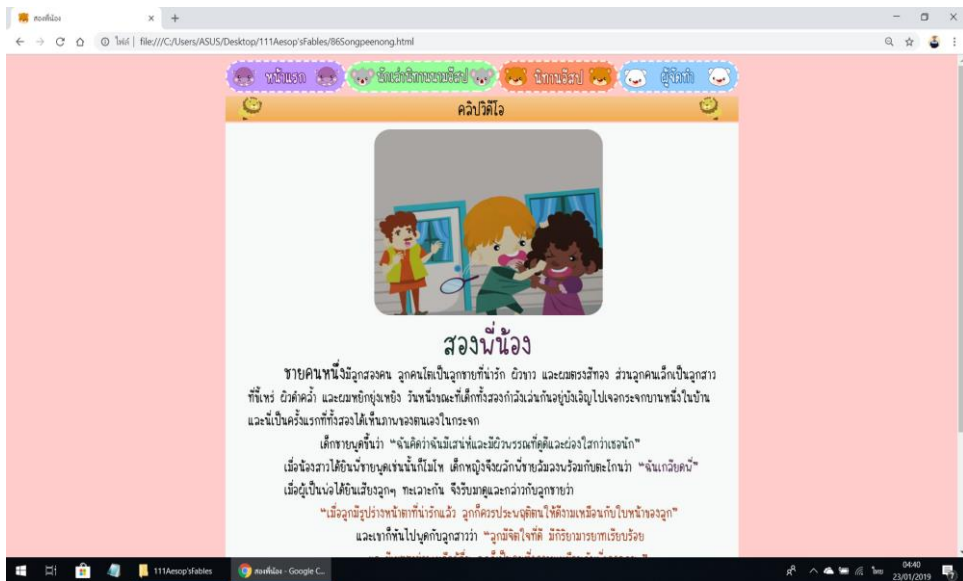
รูปที่ 4.119 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ลูกวัวเกี้ยว



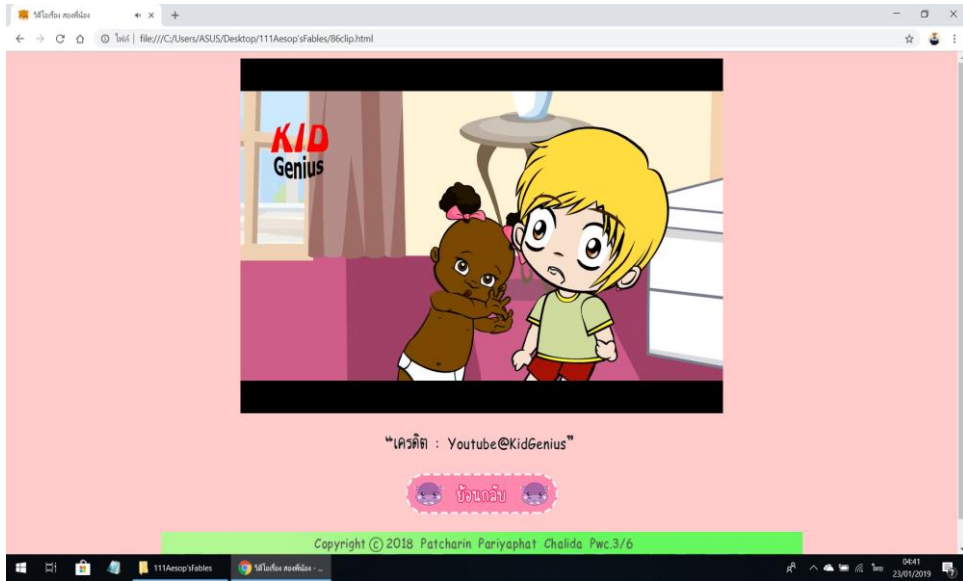
รูปที่ 4.120 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง วัวกับแพะ



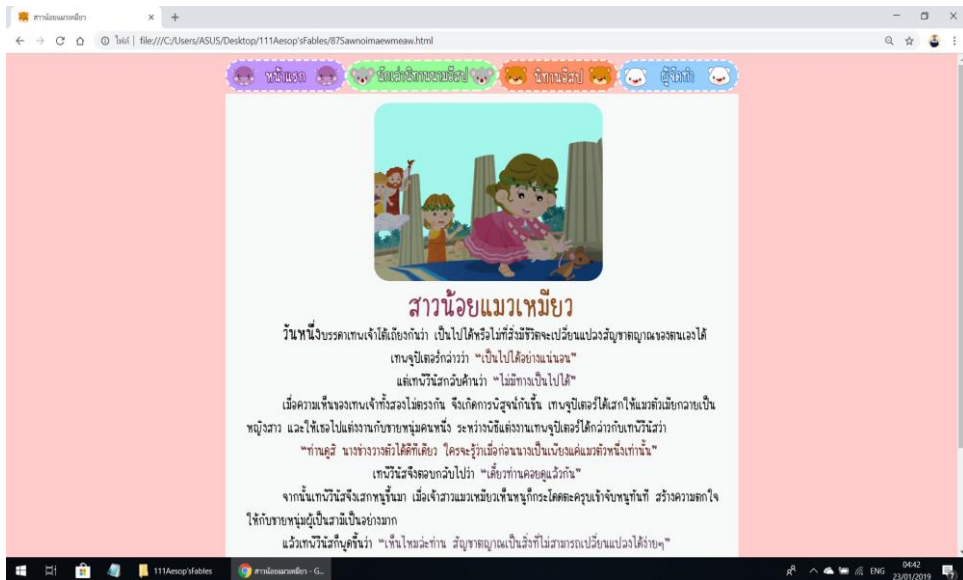
รูปที่ 4.121 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง วัวกับลา



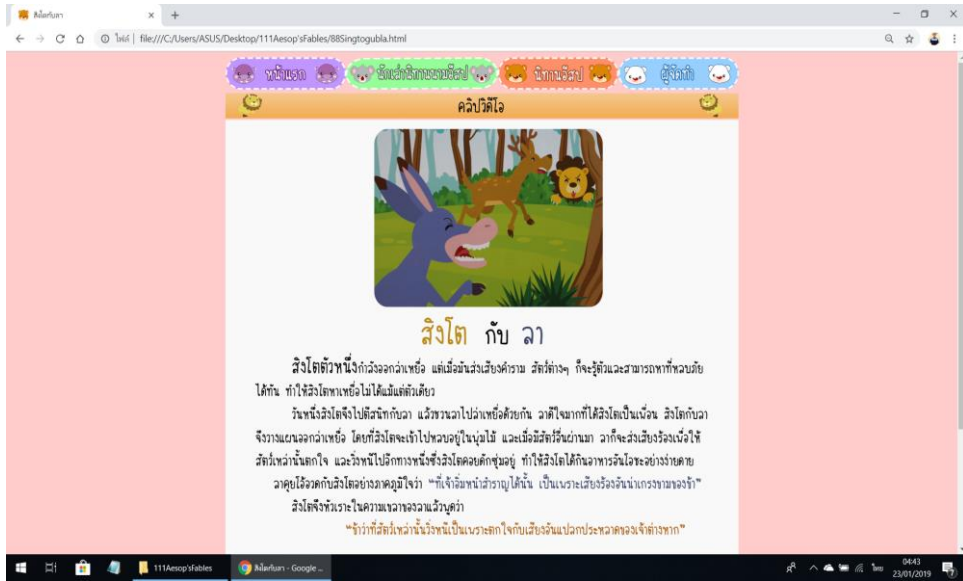
รูปที่ 4.122 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สองพี่น้อง



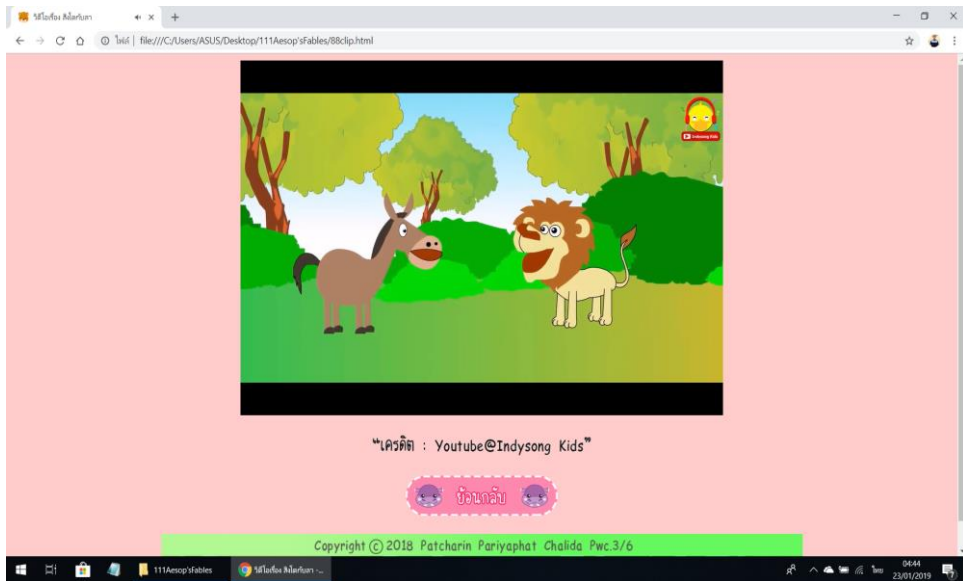
รูปที่ 4.123 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง สองพี่น้อง



รูปที่ 4.124 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สาวน้อยแมงเหมียว



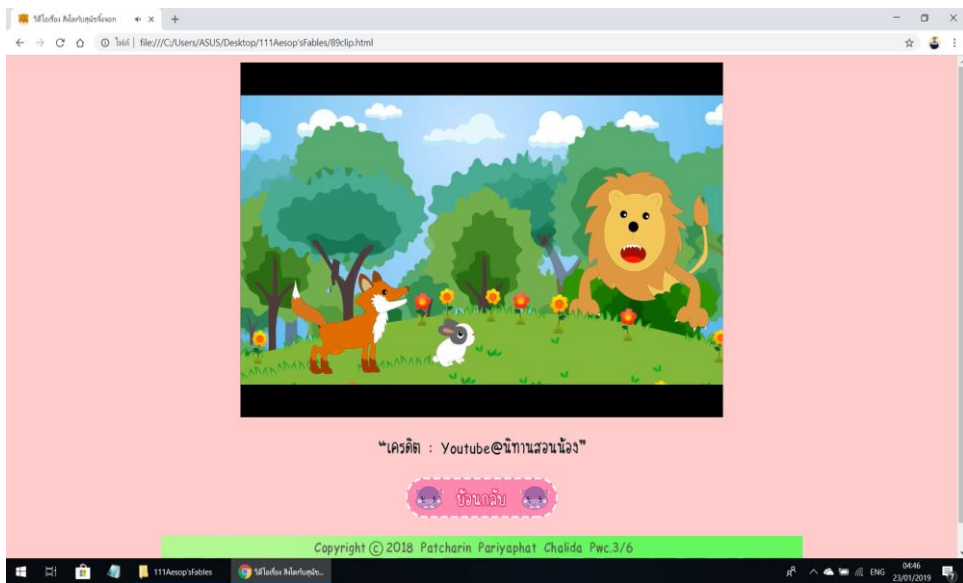
รูปที่ 4.125 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สิงโตกับลา



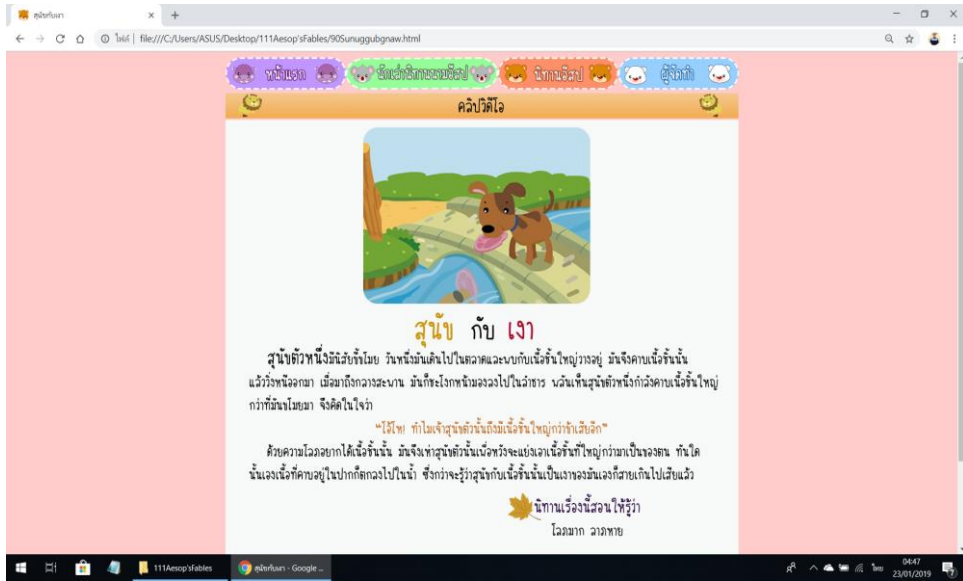
รูปที่ 4.126 แสดงหน้าวิดีโอนิทานอีสปเรื่อง สิงโตกับลา



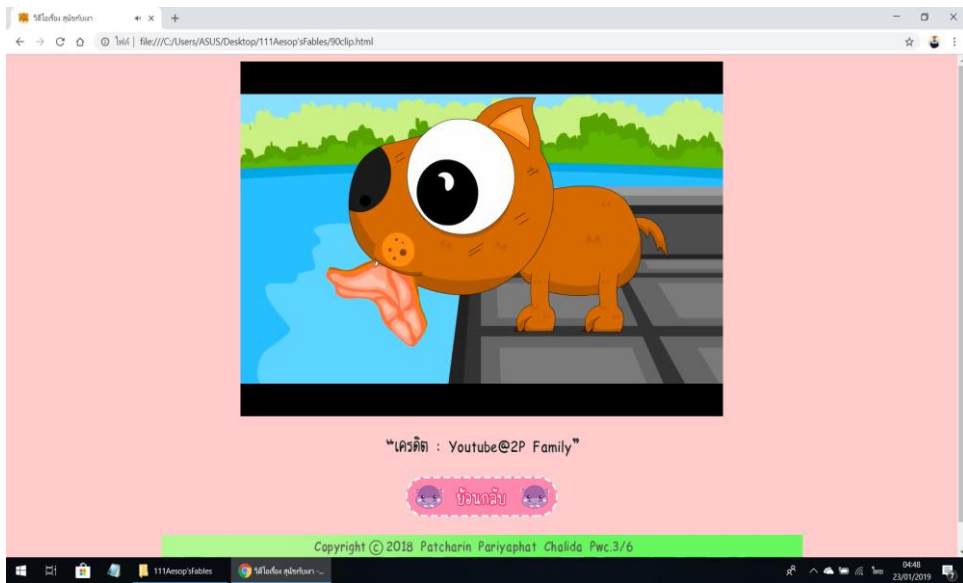
รูปที่ 4.127 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สิงโตกับสุนัขจิ้งจอก



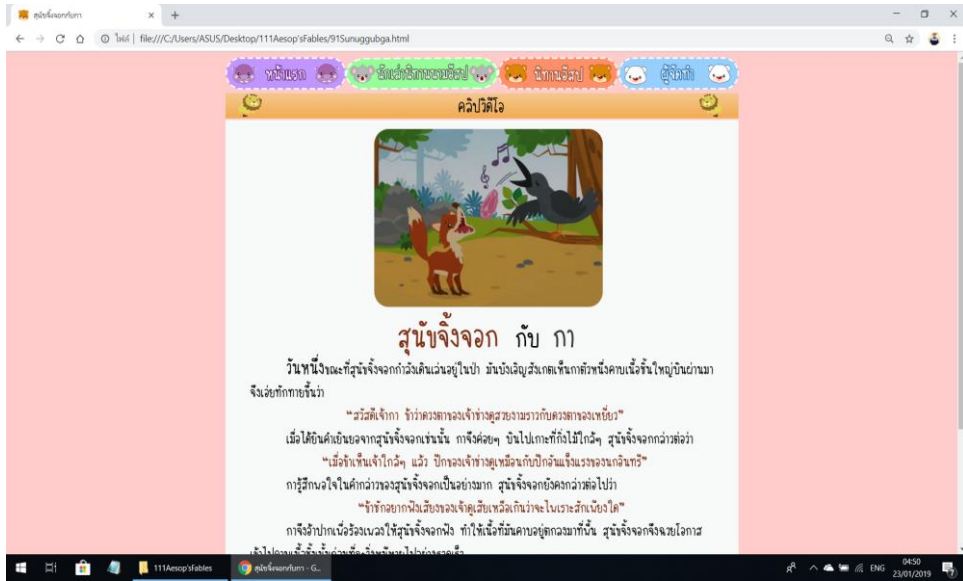
รูปที่ 4.128 แสดงหน้าวิดีโอไอทอนิทานอีสปเรื่อง สิงโตกับสุนัขจิ้งจอก



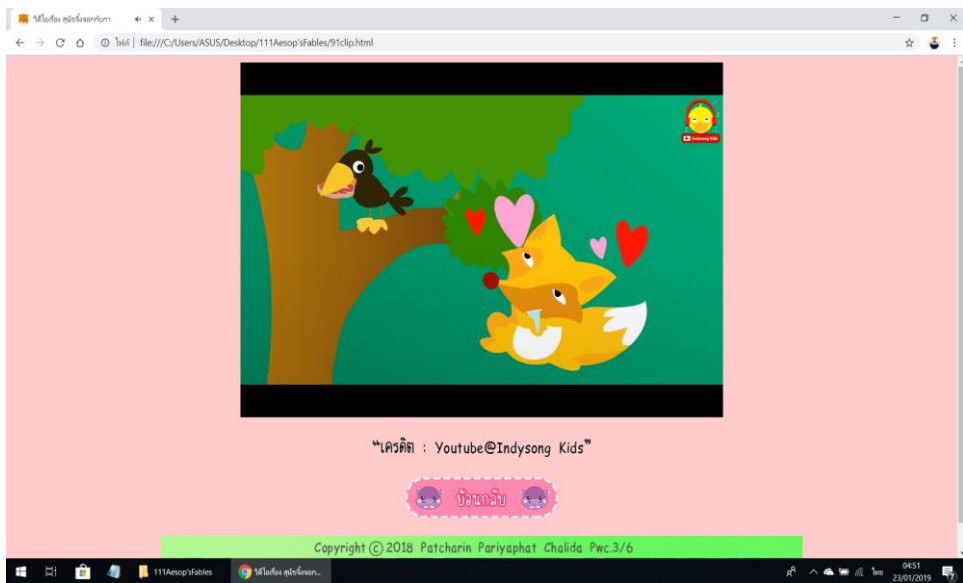
รูปที่ 4.129 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สุนัขกับเงา



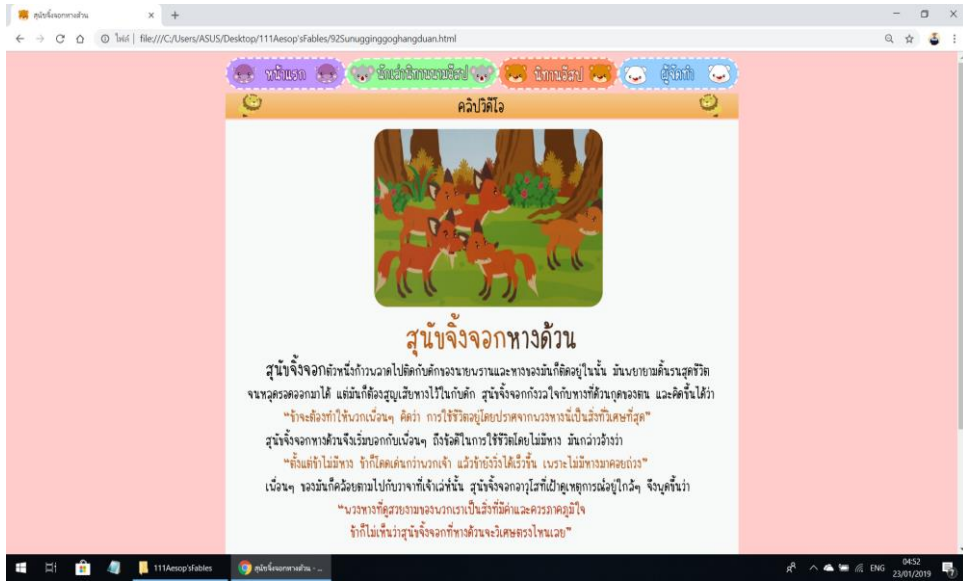
รูปที่ 4.130 แสดงหน้าวิดีโอ นิทานอีสปเรื่อง สุนัขกับเงา



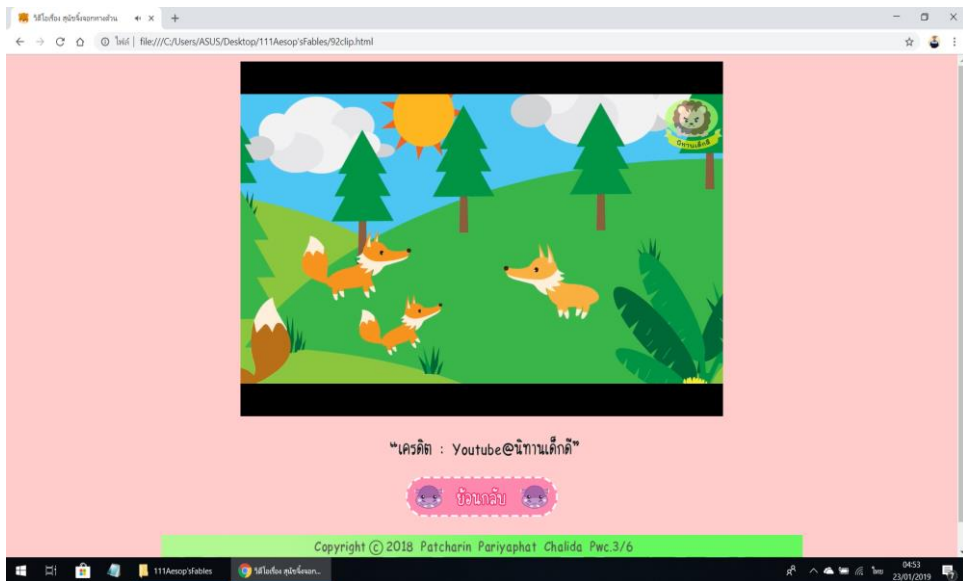
รูปที่ 4.131 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกกับกา



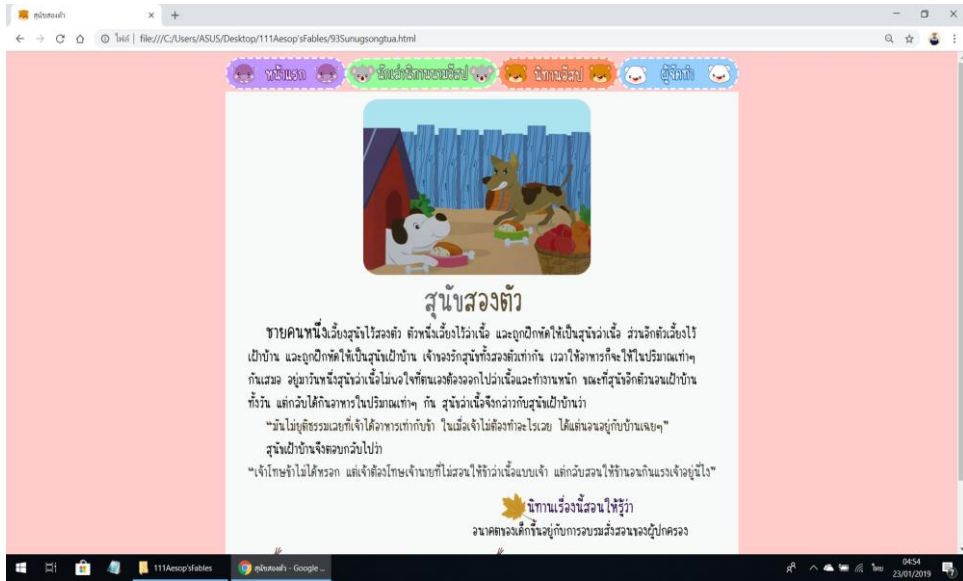
รูปที่ 4.132 แสดงหน้าวิดีโอหนังสือนิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกกับกา



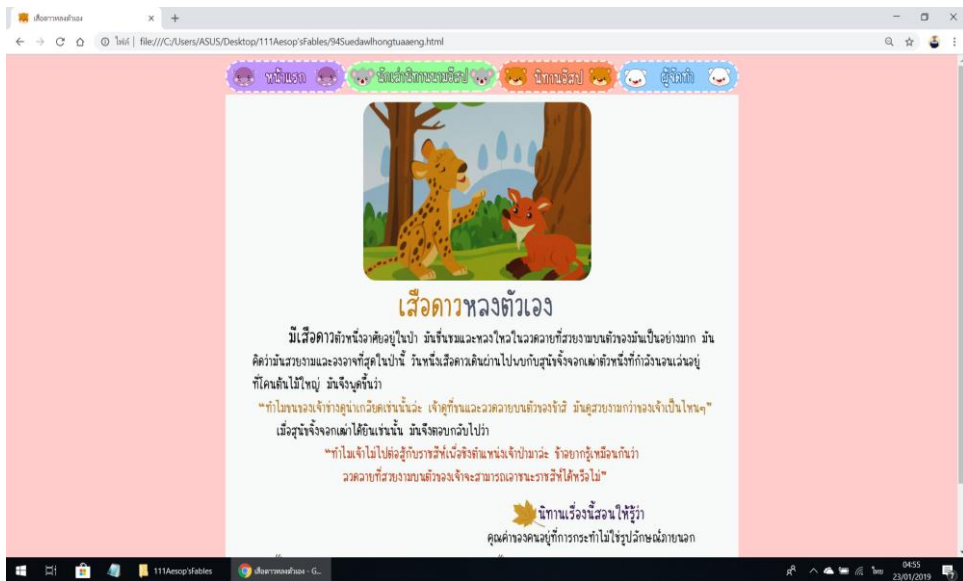
รูปที่ 4.133 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกหางด้วน



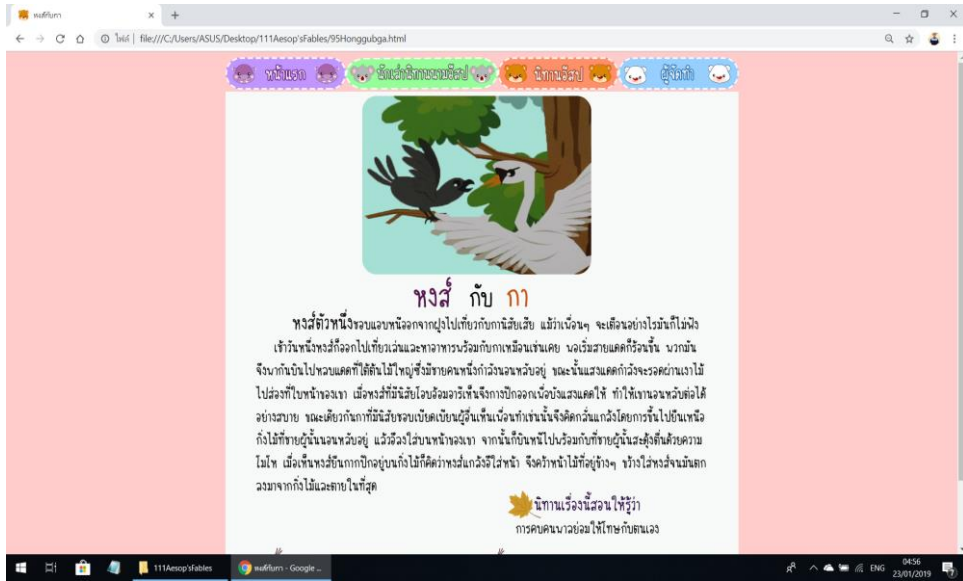
รูปที่ 4.134 แสดงหน้าวิดีโอหนังสือนิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกหางด้วน



รูปที่ 4.135 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง สุนัขสองตัว



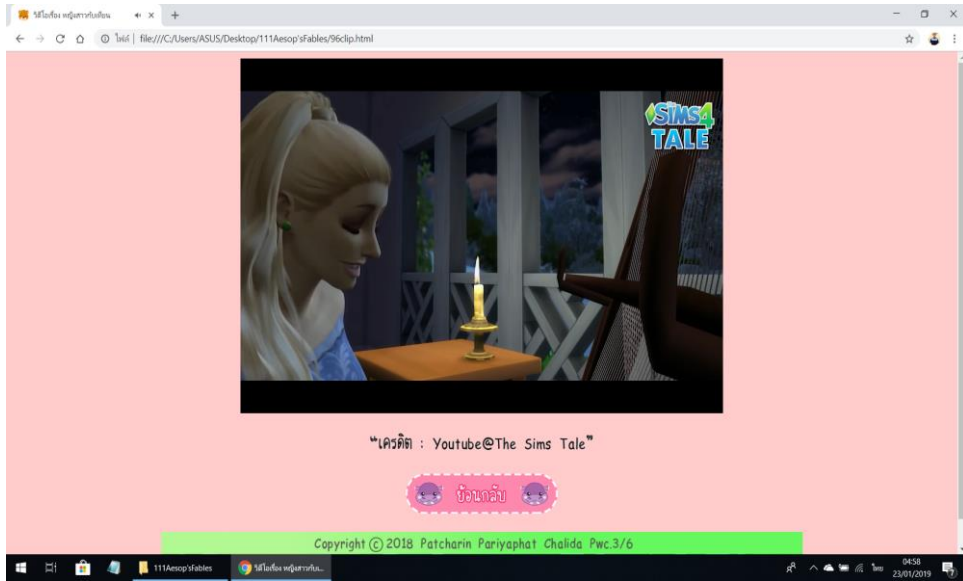
รูปที่ 4.136 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เสือดาวหลงตัวเอง



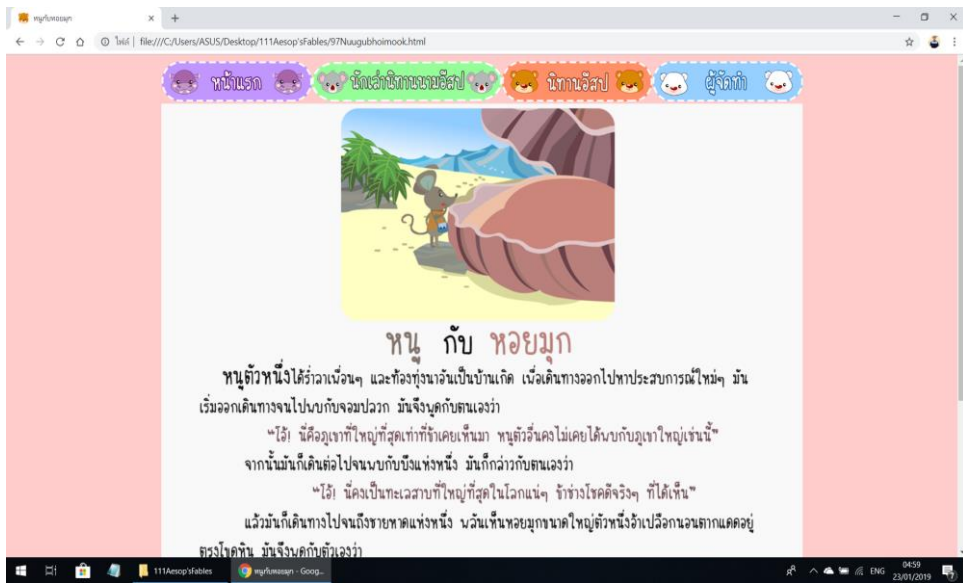
รูปที่ 4.137 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หงส์กับกา



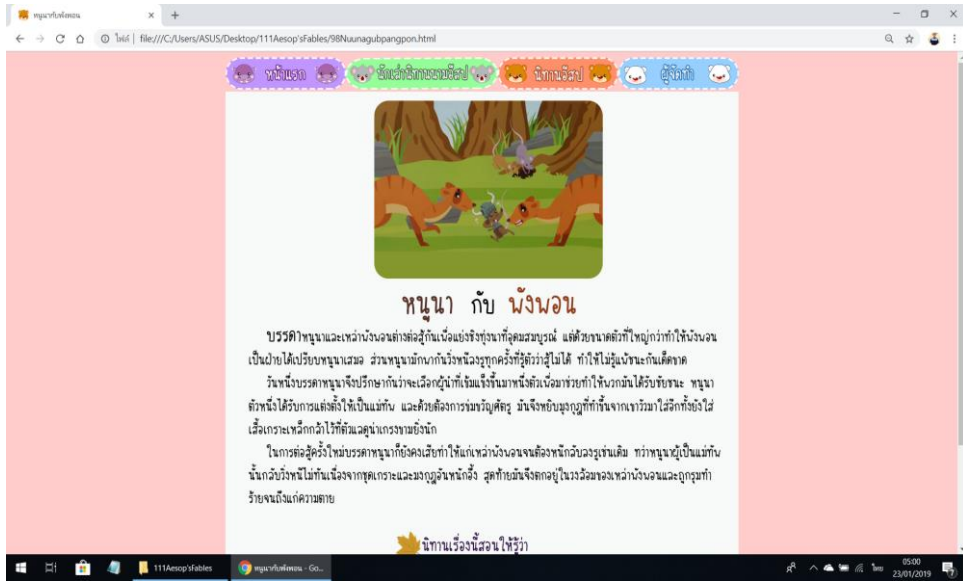
รูปที่ 4.138 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หญิงสาวกับเทียน



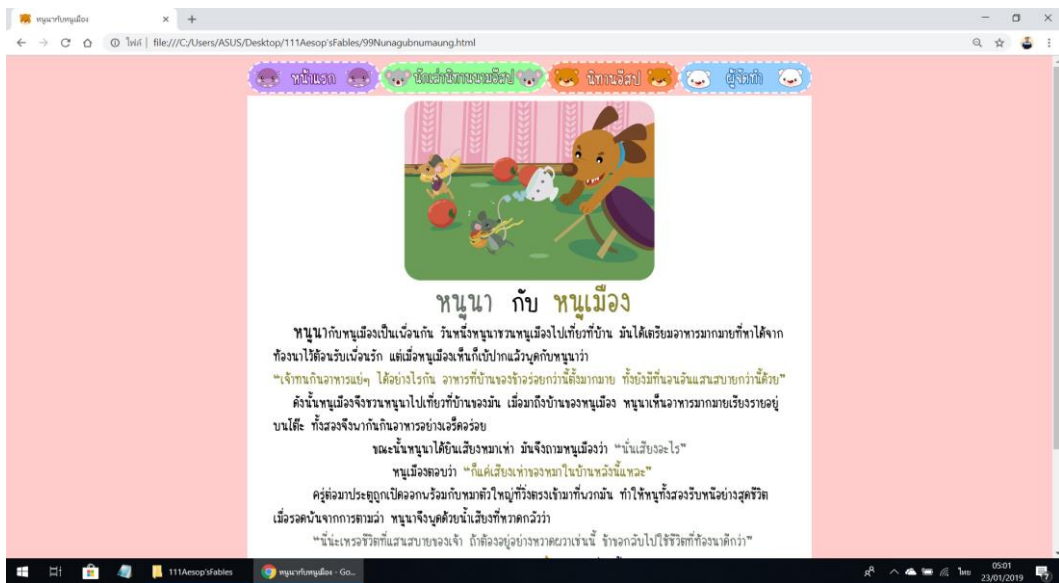
รูปที่ 4.139 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง หญิงสาวกับเทียน



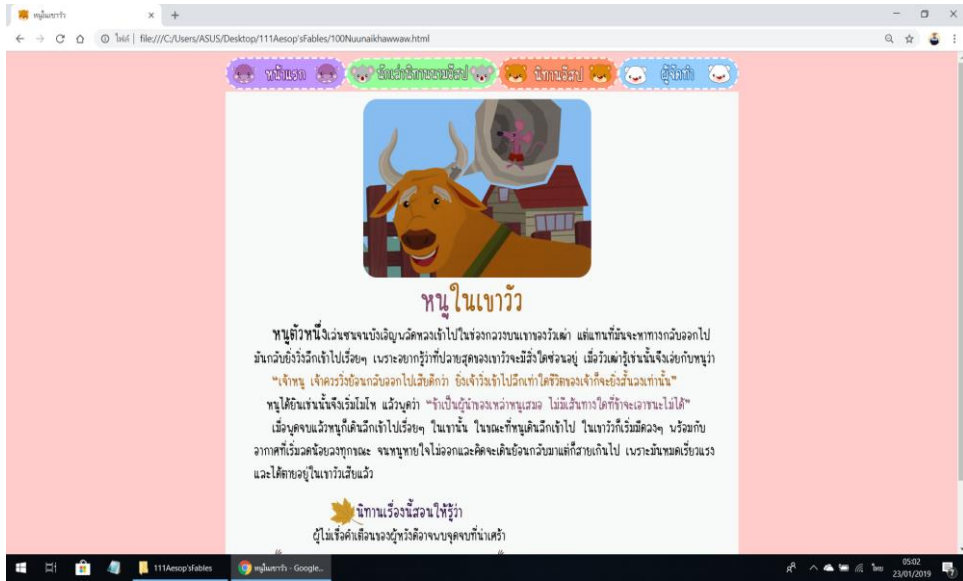
รูปที่ 4.140 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูกับหอยมุก



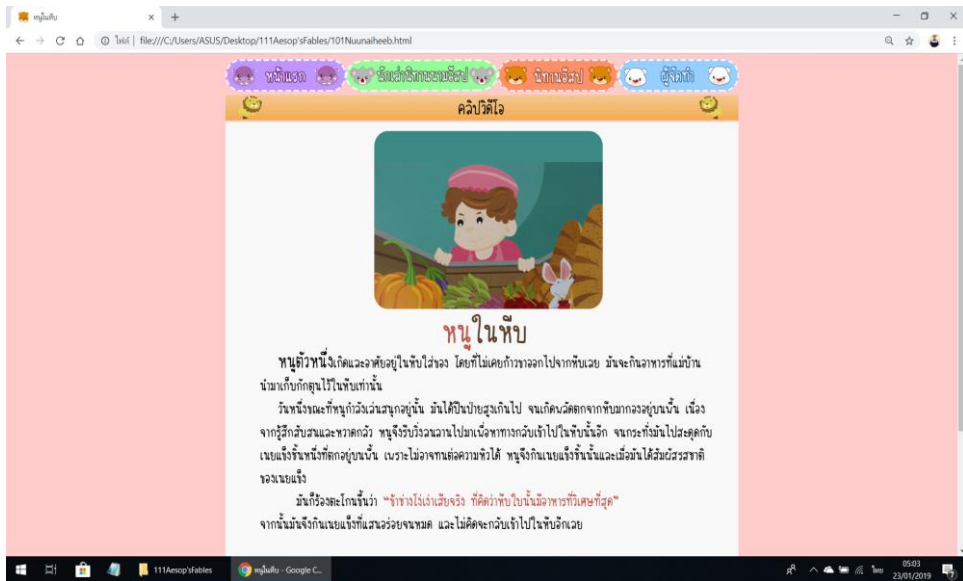
รูปที่ 4.141 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง หนูนากับพังพอน



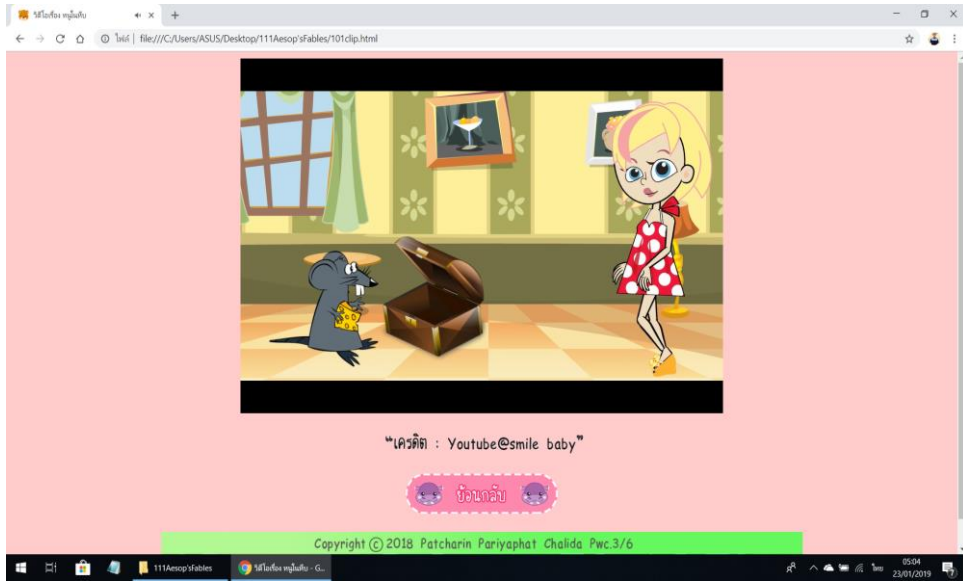
รูปที่ 4.142 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง หนูนากับหนุมเมือง



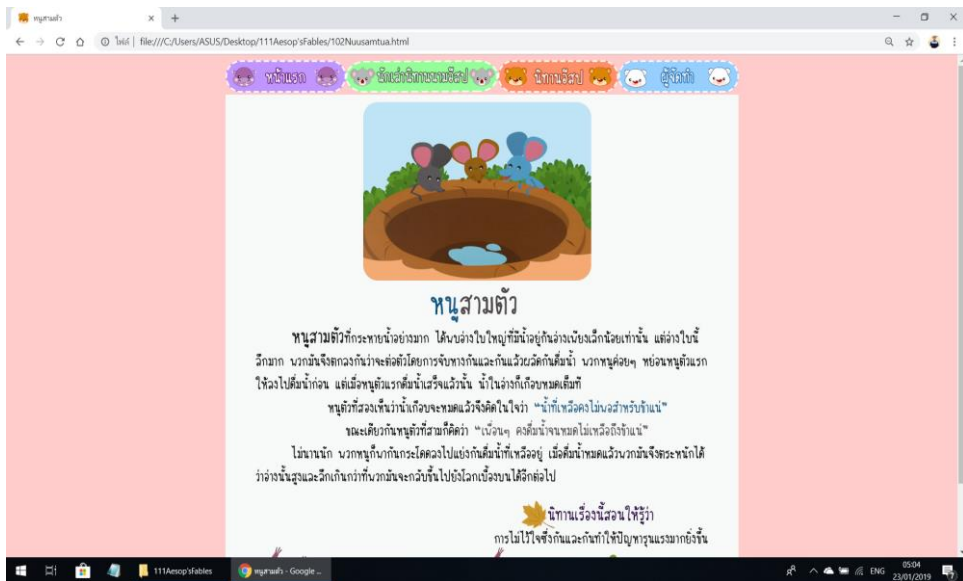
รูปที่ 4.143 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูในเขาวัว



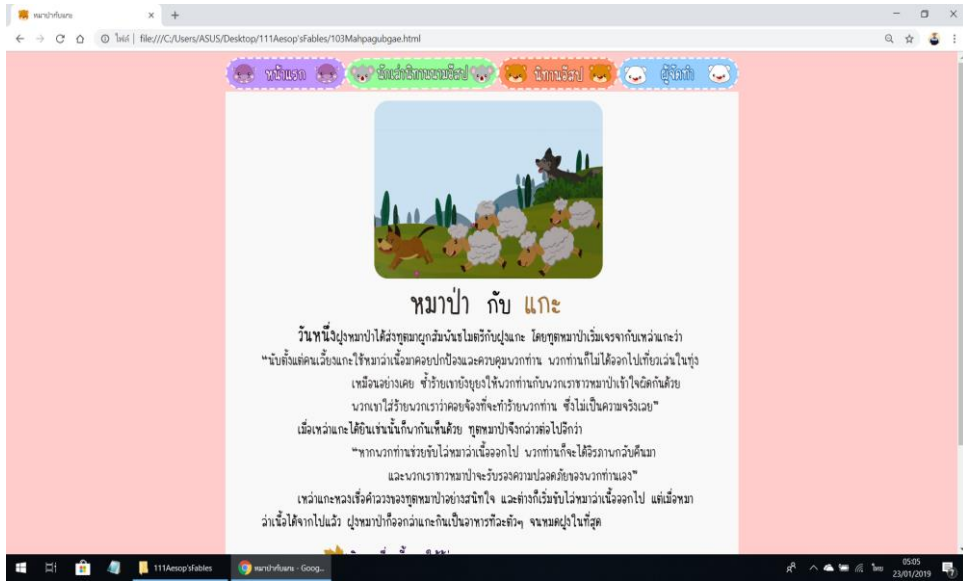
รูปที่ 4.144 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูในหีบ



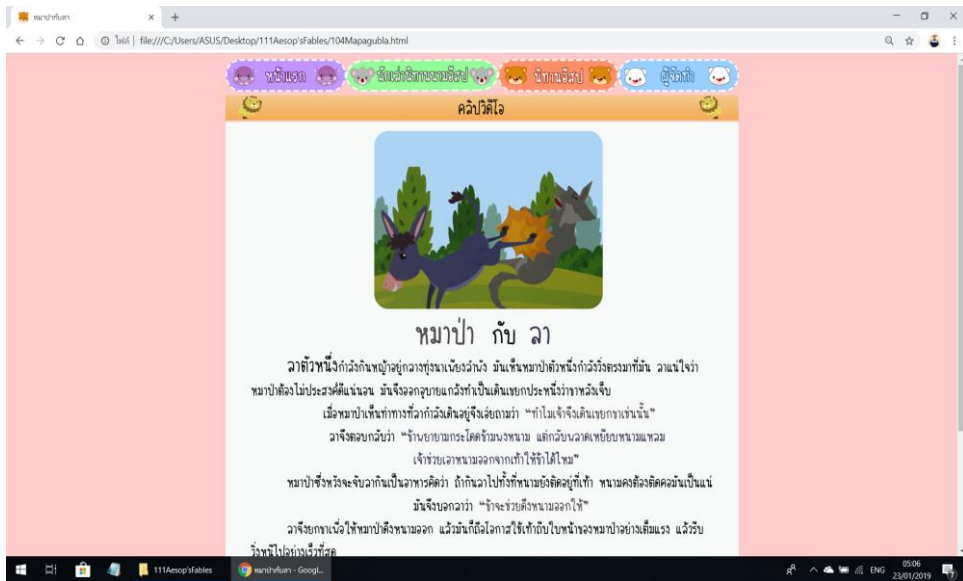
รูปที่ 4.145 แสดงหน้าวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง หนูในหีบ



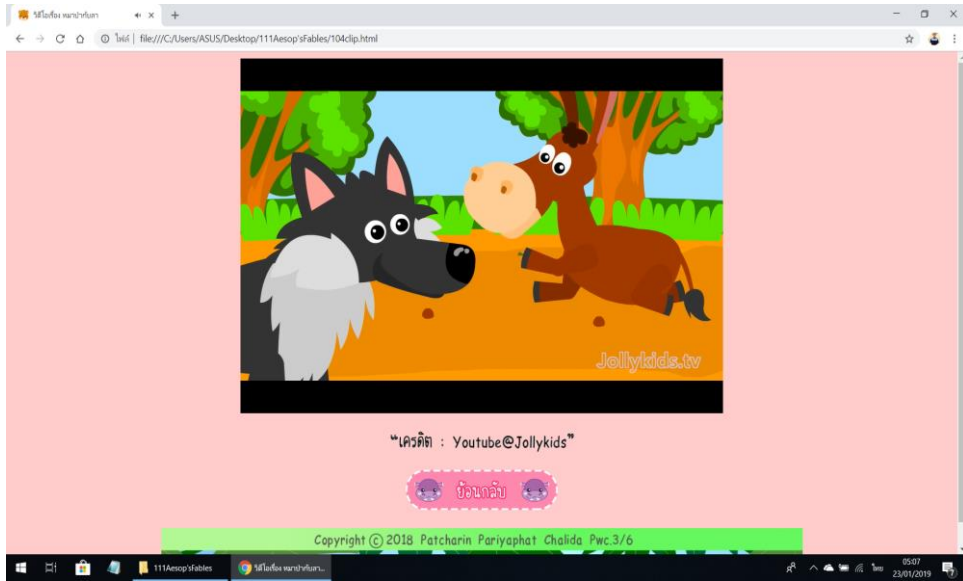
รูปที่ 4.146 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หนูสามตัว



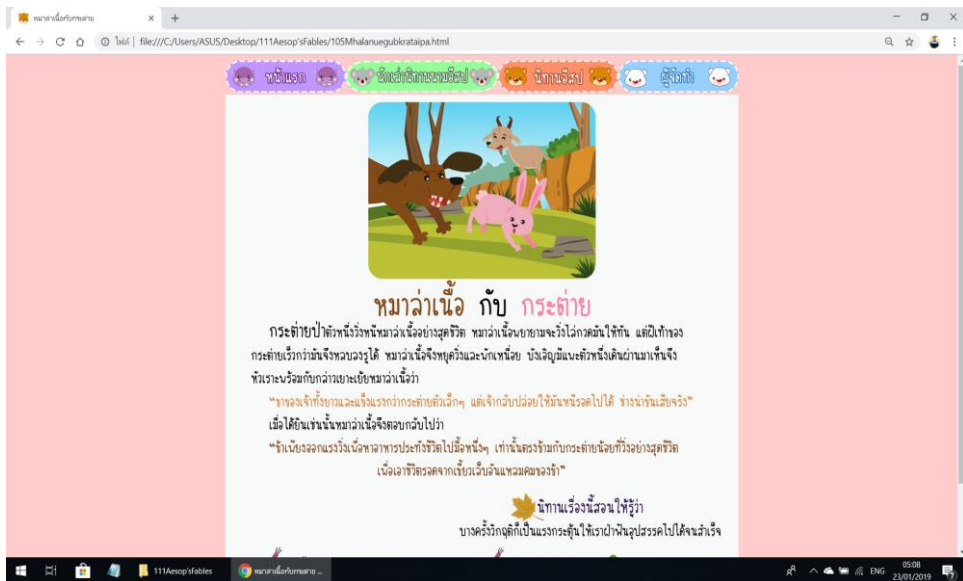
รูปที่ 4.147 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง หมาป่ากับแกะ



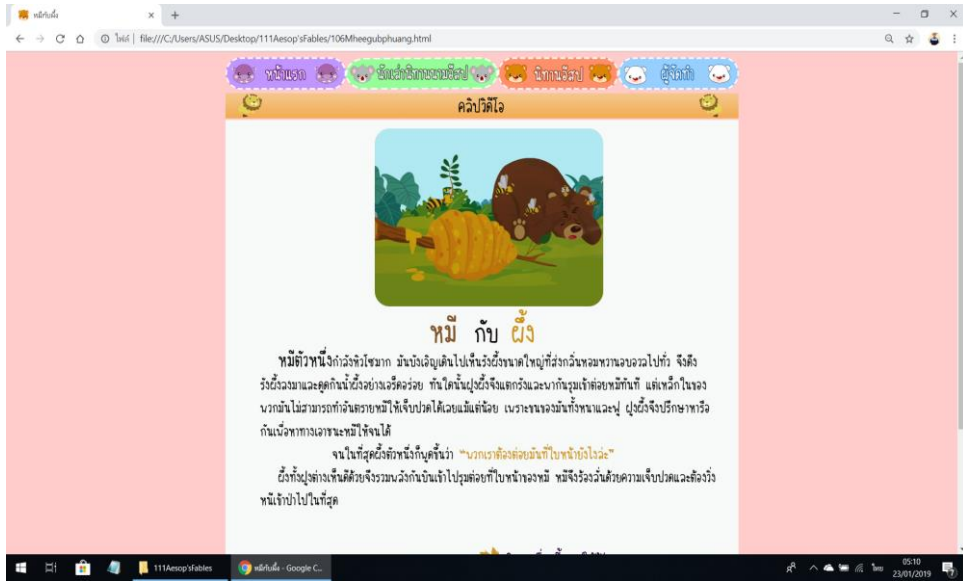
รูปที่ 4.148 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง หมาป่ากับลา



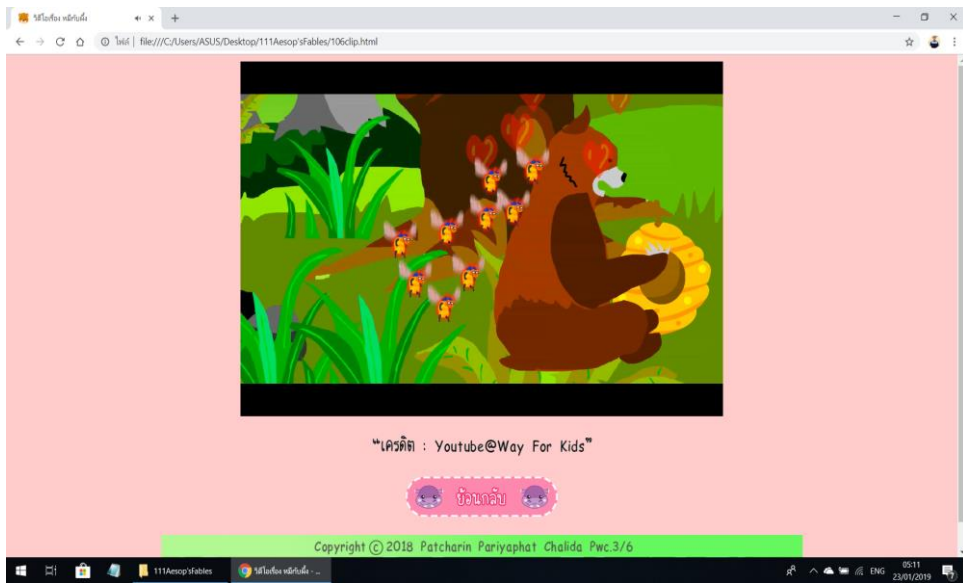
รูปที่ 4.149 แสดงหน้าวิดีโออินเทอร์เน็ตเรื่อง หม่าป่ากับลา



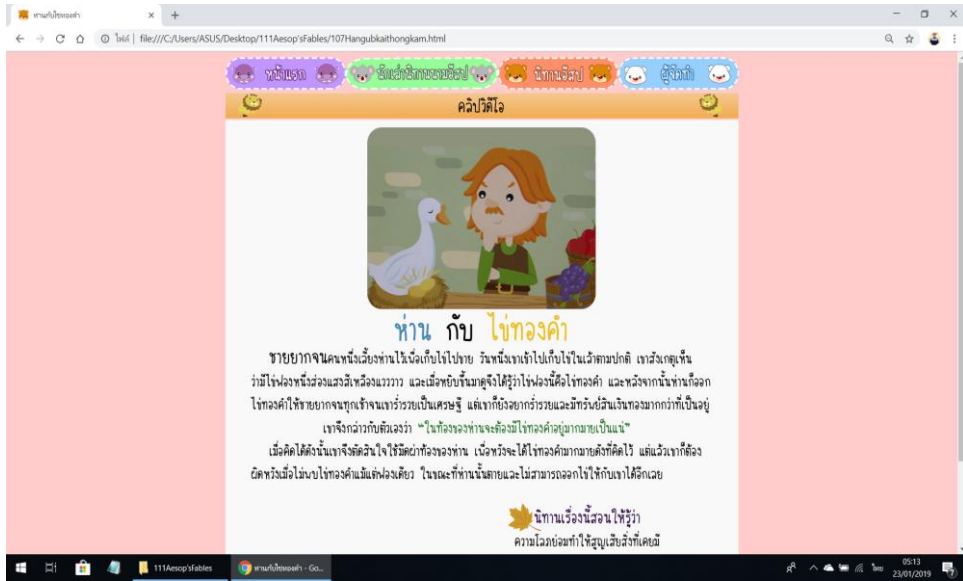
รูปที่ 4.150 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง หม่าล่าเนื้อกับกระต่าย



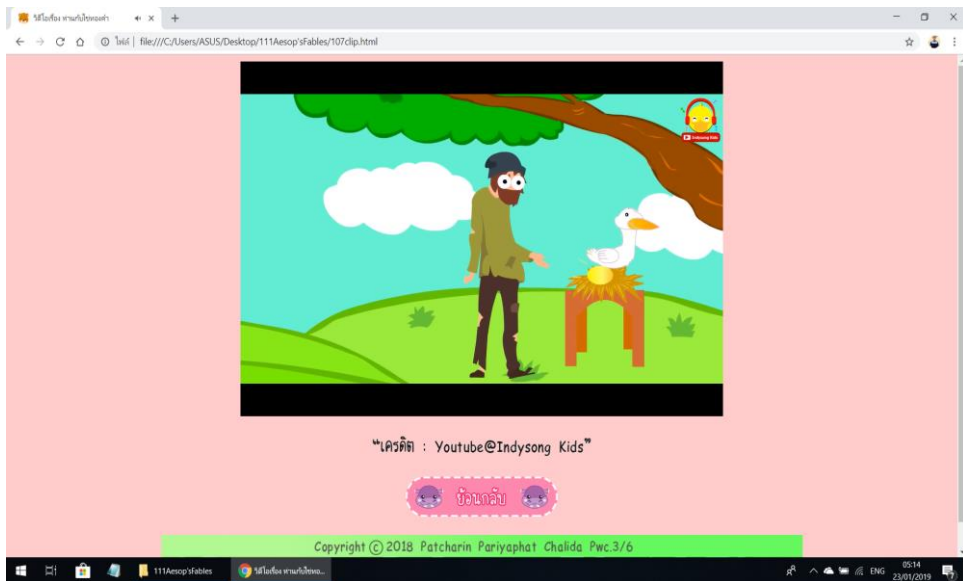
รูปที่ 4.151 แสดงหน้าิทานอีสปเรื่อง หมีกับผึ้ง



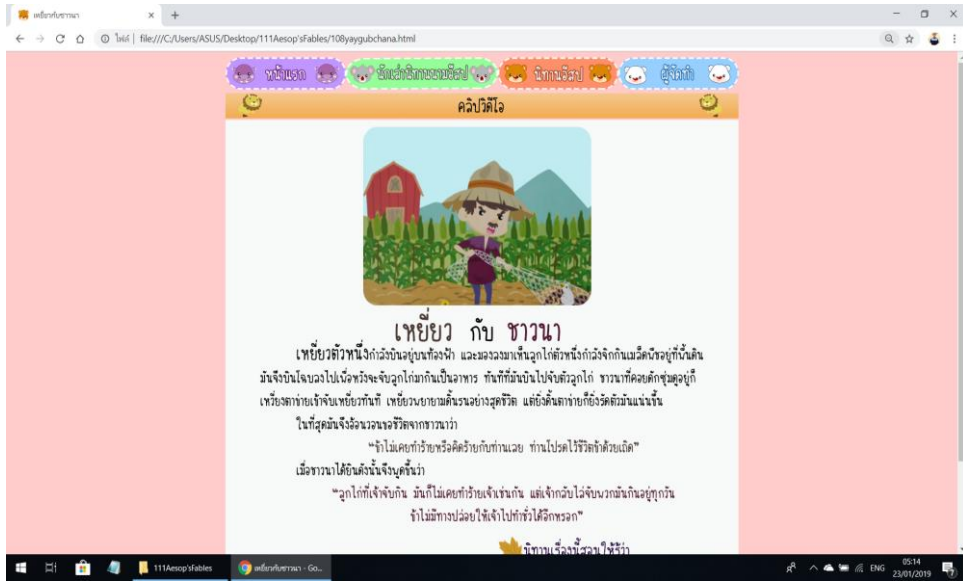
รูปที่ 4.152 แสดงหน้าวิดีโอิทานอีสปเรื่อง หมีกับผึ้ง



รูปที่ 4.153 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง ห่านกับไก่งวง



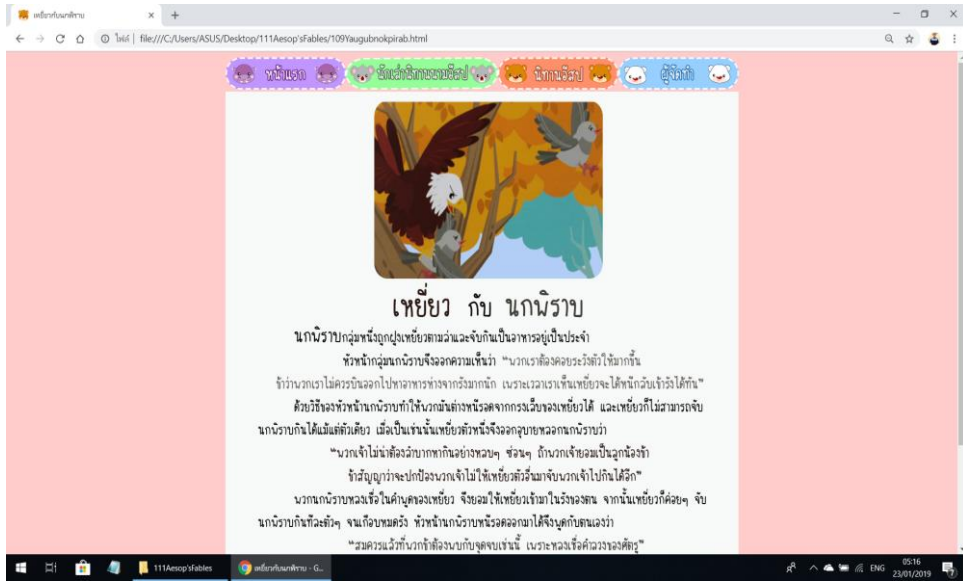
รูปที่ 4.154 แสดงหน้าวิดีโอหนังสือนิทานอีสปเรื่อง ห่านกับไก่งวง



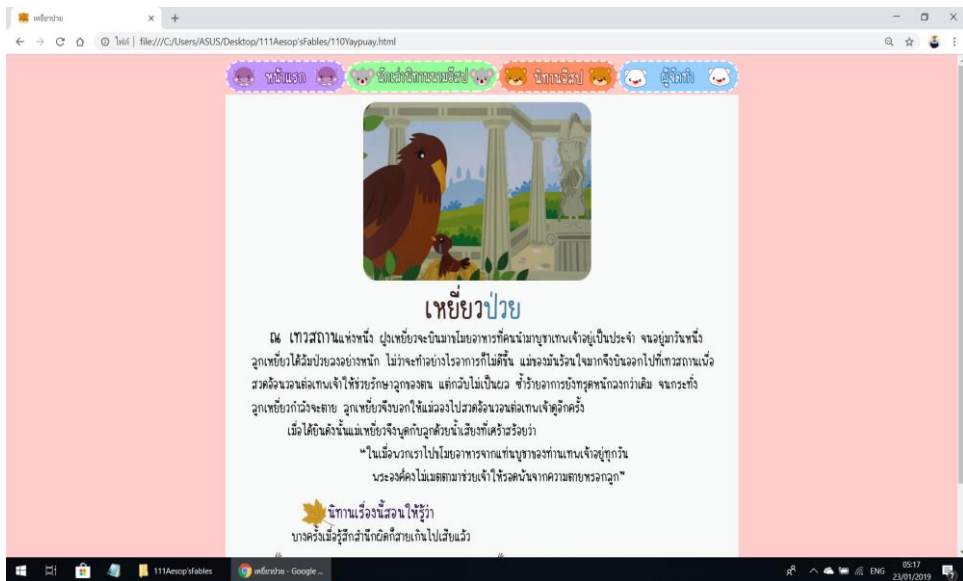
รูปที่ 4.155 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เหี้ยมกับขาวนา



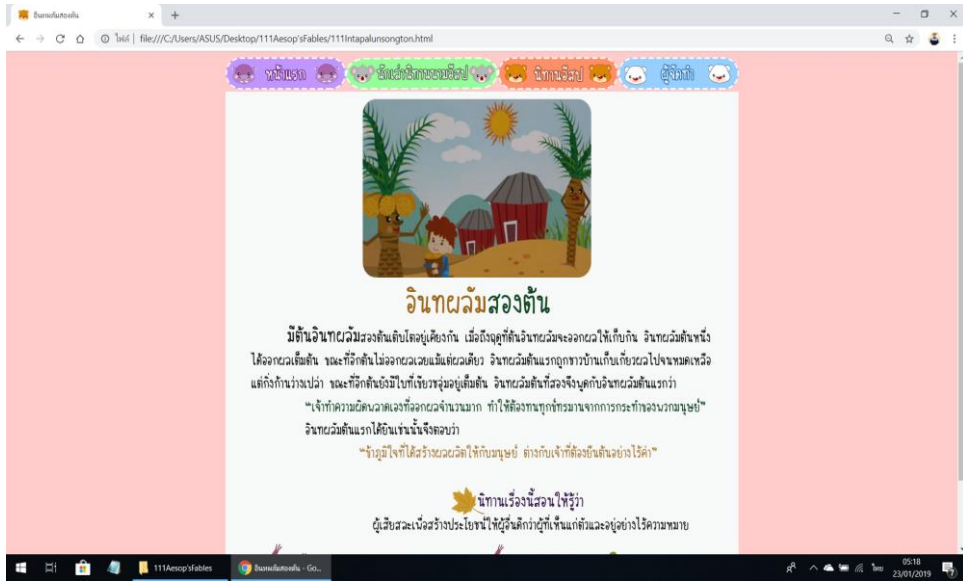
รูปที่ 4.156 แสดงหน้าวิดีโอ นิทานอีสปเรื่อง เหี้ยมกับขาวนา



รูปที่ 4.157 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เหยี่ยวกับนกพิราบ



รูปที่ 4.158 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง เหยี่ยวป่วย



รูปที่ 4.159 แสดงหน้านิทานอีสปเรื่อง อินทผลัมสองต้น



รูปที่ 4.160 แสดงหน้าผู้จัดทำ

บทที่ 5

สรุปผลการทำโครงการ

5.1 สรุปผลโครงการ

1. ศึกษาและดำเนินการสร้างเว็บไซต์ “111 อมตะนิทานอีสป”
2. นำข้อคิดที่ได้จากนิทานที่อ่านมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต
3. อนุรักษ์นิทานอีสปให้คงอยู่ต่อไป
4. ส่งเสริมให้คนไทยรู้จักการอ่านมากขึ้น
5. ให้ความบันเทิง
6. นำความรู้ที่ได้จากการเรียน โปรแกรมการสร้างเว็บไซต์ในวิชาคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

5.1.1 ขนาดของโปรแกรมแต่ละไฟล์แจ้งให้ทราบทั้งหมด

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
1	Index.html	4 KB	หน้าเข้าสู่เว็บไซต์
2	home.html	7 KB	หน้าแรก
3	Aesop.html	5 KB	หน้านักเล่านิทานนามอีสป
4	Nithanall.html	31 KB	หน้านิทานอีสปทั้งหมด
5	1Gobgubwaw.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องกบกับวัวกระทิง
6	2clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องกบเลือกนาย
7	2Goblerknai.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องกบเลือกนาย
8	3clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องกระต่ายกับเต่า
9	3Krataigubtao.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องกระต่ายกับเต่า
10	4clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องกระต่ายกับหนู
11	4krataigubnoo.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องกระต่ายกับหนู
12	5clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องกระต่ายกับหนู
13	5Gagubhing.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องกากับหงส์

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
14	6clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องกากับเหยือกน้ำ
15	6gagubyeaknam.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องกากับเหยือกน้ำ
16	7Gingmainungkammue.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องกิ่งไม้หนึ่งกำมือ
17	8kaigubdaunddaw.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องไถ่กับดวงดาว
18	9Gaigubmaew.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องไถ่กับแมว
19	10konleangkaegubsingto.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องคนเลี้ยงแกะกับสิงโต
20	11clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องคนเลี้ยงแพะกับแพะป่า
21	11konlankpaegubpaepa.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องคนเลี้ยงแพะกับแพะป่า
22	12konlop.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องคนโลกกับคนจืดจาง
23	13kamtob.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องคำตอบของพระเจ้า
24	14clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องงู นกอินทรี กับนายพราน
25	14gnoonokinsee.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องงู นกอินทรีกับนายพราน
26	15clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องงู กับกบ
27	15gnoogubgob.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องงู กับกบ
28	16clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องจระเข้และลูกแกะ
29	16Jrakae.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องจระเข้และลูกแกะ
30	17chaigubpalaya.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องชายกับภรรยา
31	18chaichonnabot.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องชายชนบทกับแม่น้ำ
32	19chaitokpla.html	4 KB	หน้านิทานอีสป ชายตกปลากับปลาตัวเล็ก
33	19clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องชายตกปลากับปลาตัวเล็ก
34	20chaisong.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องชายสองคนกับขวาน
35	21chawnagub.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องชวานากับงู
36	21clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องชวานากับงู
37	22chawnalae.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องชวานาและนกกกระเรียน
38	22clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องชวานาและนกกกระเรียน
39	23Charaigubnokkrasa.html	3 KB	หน้านิทานอีสปชาวไร่กับนกกกระสา

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม(ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
40	24Chawrailaesunug.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องชาวไร่และสุนัข
41	25Dekchaigubmangpong.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเด็กชายกับแมงป่อง
42	26Dekchaigubmapa.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเด็กชายกับหมาป่า
43	27Dekchaigubwhee.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเด็กชายกับหวี
44	28clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องเด็กเลี้ยงแกะ
45	28Deklangkae.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเด็กเลี้ยงแกะ
46	29clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องต้นผักกับวัชพืช
47	29Tonpakgubwacha.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องต้นผักกับวัชพืช
48	30clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องต้นมะกอกและต้นมะเดื่อ
49	30Tonmagogubtonmadue	4 KB	หน้านิทานต้นมะกอกและต้นมะเดื่อ
50	31Tonmaigubkwan.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องต้นไม้กับขวาน
51	32Tonsongubchamcha.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องต้นสนกับต้นฉำฉา
52	33Tonnakgubtonaor.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องต้นโอ๊กกับต้นอ้อ
53	34clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องเต่ากับนกอินทรี
54	34Taogubnokinsee.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเต่ากับนกอินทรี
55	35Tepjupitergubling.html	3 KB	หน้านิทานเทพจูปีเตอร์กับลิงหางค้วน
56	36clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องเทพารักษ์กับคนตัดไม้
57	36Tapalukgubkontadmai.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเทพารักษ์กับคนตัดไม้
58	37clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอคนกระจอกกับกระต่ายป่า
59	37Nokkrajokgubkrataipa.html	4 KB	หน้านิทานนกระจอกกับกระต่ายป่า
60	38Nokkratagubkaichon.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องนกระจอกกับไก่อ้วน
61	39Nokkrareangubharn.html	3 KB	หน้านิทานเรื่องนกระเรียนกับห่าน
62	40Nokkrasagubsunuggignggog.html	3 KB	หน้านิทานนกระสากับสุนัขจิ้งจอก
63	41Noknangaangubga.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องนกนางแอ่นกับกา
64	42Nokyoounggubnokkralearn.html	3 KB	หน้านิทานเรื่องนกยูงกับนกระเรียน
65	43Noksongtau.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องนกสองตัว

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม(ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
66	44Nokinseegubsingto.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องนกอินทรีกับสิงโต
67	45Nakdauntanggubrea.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องนักเดินทางกับเรือ
68	46clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องนักเดินทางและฝูงผึ้ง
69	46nakdauntanglaefoongphaung.html	4 KB	หน้านิทานอีสปนักเดินทางและฝูงผึ้ง
70	47naipramgubkontadmai.html	3 KB	หน้านิทานอีสปนายพรานกับคนตัดไม้
71	48Naiprangubsingto.html	3 KB	หน้านิทานอีสปนายพรานและสิงโต
72	49Plagubkrata.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องปลากับกระทะ
73	50puugubngoo.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องปูกับงู
74	51Puugubsunugginggog.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องปูกับสุนัขจิ้งจอก
75	52Puuanggubtewada.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องผึ้งกับเตวดา
76	53Prajhannaibonam.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องพระจันทร์ในบ่อน้ำ
77	54Planlanokgubnokkratha.html	3 KB	หน้านิทานพรานล่านกกับนกกระทา
78	55Porkwanggublookkwanug.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องพ่อกวากับลูกกวา
79	56Porgublookchai.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องพ่อกับลูกชาย
80	57Paegubkonleangpae.html	3 KB	หน้านิทานอีสปแพะกับคนเลี้ยงแพะ
81	58paegubla.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องแพะกับลา
82	59clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องมดกับต๊กแตน
83	59Modgubtakkataen.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องมดกับต๊กแตน
84	60clip.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องมดกับต๊กแตน
85	60Modgubnokpirab.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องมดกับนกพิราบ
86	61Ma pae gubsingtho.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องมดกับนกพิราบ
87	62Magubkonleangma.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องม้า แพะ กับสิงโต
88	63Magubmoopha.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องม้ากับคนเลี้ยงม้า
89	64clip.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องม้ากับหมูป่า
90	64maegobgubwaw.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องแม่กับวัว
91	65Maegaigubmaew.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องแม่กับวัว

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม(ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
92	66clip.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องแม่ไก่กับแมว
93	66Maenamgubtale.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องแม่น้ำกับทะเล
94	67clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องแม่ปูกับลูกปู
95	67Maepuugublookpuu.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องแม่ปูกับลูกปู
96	68Maewgubnoo.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องแมวกับหนู
97	69Yoonggubkangkaw.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องยุงกับค้างคาว
98	70Rangkhongnokkrajok.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องรังของนกกระจอก
99	71Rachaseegubmod.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องราชสีห์กับมด
100	72clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องราชสีห์กับหนู
101	72Rachaseegubnoo.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องราชสีห์กับหนู
102	73Lagubchaiyakjon.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลากับคนยากจน
103	74Lagubwaw.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลากับวัว
104	75Lakeemoho.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลาขี่โมโห
105	76Labaktawaroop.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลาแบกเทวรูป
106	77clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องลาหลายนาย
107	77Lalainai.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลาหลายนาย
108	78Lamtarntalesablaetale.html	3 KB	หน้านิทานคำขร ทะเลสาบ และทะเล
109	79Linggubtao.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลิงกับเต่า
110	80Lingvanta.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลิงกับแว่นตา
111	81Linggubaoot.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลิงกับอูฐ
112	82lookmaewgubsunugginggog.html	3 KB	หน้านิทานอีสปลูกแมวกับสุนัขจิ้งจอก
113	83lookwawkeegead.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลูกวัวที่เกียจ
114	84wawgubpae.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องลูกวัวกับแพะ
115	85Wawgubla.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องวัวกับลา
116	86clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องสองพี่น้อง
117	86Songpeenong.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องสองพี่น้อง

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม(ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
118	87Sawnoimaewmeaw.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องสาวน้อยแมวเหมียว
119	88clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องสิงโตกับลา
120	88Singtogubla.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องสิงโตกับลา
121	89clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องสิงโตกับสุนัขจิ้งจอก
122	89Singtogubsunugginggog.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องสิงโตกับสุนัขจิ้งจอก
123	90clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับกา
124	90Sunuggubgnaw.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับกา
125	91clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องสุนัขกับกา
126	91Sunuggubga.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องสุนัขกับกา
127	92clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องสุนัขจิ้งจอกหางด้วน
128	92Sunugginggoghangduan.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องสุนัขจิ้งจอกหางด้วน
129	93Sunugsongtua.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องสุนัขสองตัว
130	94Suedawlhongtuaaeng.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเสือดาวหลงตัวเอง
131	95Honggubga.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหงส์กับกา
132	96clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องหญิงสาวกับเทียน
133	96Yingsawgubtain.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหญิงสาวกับเทียน
134	97Nuugubhoimook.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหนูกับหอยมุก
135	98Nuunagubpangpon.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหนูนากับฟองพอง
136	99Nunagubnumaung.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหนูนากับหนูเมือง
137	100Nuunaikhawwaw.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหนูในเขาวัว
138	101clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องหนูในหีบ
139	101Nuunaiheeb.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหนูในหีบ
140	102Nuusamtua.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหนูสามตัว
141	103Mahpagubgae.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหมาป่ากับแกะ
142	104clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องหมาป่ากับลา
143	104Mapagubla.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหมาป่ากับลา

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม(ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
144	105Mhalanuegubkrataipa.html	3 KB	หน้านิทานเรื่องหมาล่าเนื้อกับกระต่าย
145	106clip.html	3 KB	หน้าวิดีโอเรื่องหมักกับผึ้ง
146	106Mheegubphuang.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องหมักกับผึ้ง
147	107clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องห่านกับไข่ทองคำ
148	107Hangubkaihongkam.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องห่านกับไข่ทองคำ
149	108clip.html	4 KB	หน้าวิดีโอเรื่องเหยี่ยวกับขานา
150	108yaygubchana.html	4 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเหยี่ยวกับขานา
151	109Yaugubnokpirab.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเหยี่ยวกับนกพิราบ
152	110Yaypuay.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องเหยี่ยวป่วย
153	111Intapalunsongton.html	3 KB	หน้านิทานอีสปเรื่องอินทผลัมสองต้น
154	designBy.html	5 KB	ผู้จัดทำ

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม(ต่อ)

5.1.2 ข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน

1. รูปแบบของหน้า Index ไม่มีการเคลื่อนไหวจึงต้องมีการแก้ไข
2. Copyright ของเว็บไซต์ไม่เหมาะสมจึงต้องมีการแก้ไข
3. สัดส่วนการวางรูปภาพของเว็บไซต์ไม่เหมาะสม จึงต้องออกแบบและจัดวางใหม่

5.1.3 ข้อผิดพลาดที่มีในโปรแกรม

1. การวาดภาพนิทานแต่ละเรื่องมีความละเอียดจึงต้องใช้ระยะเวลาในการทำงาน
2. มีการลิงก์หน้าเพจผิดพลาด
3. ตัวอักษรในเว็บไซต์มีขนาดเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน
4. โปรแกรมที่ใช้จัดทำเว็บไซต์ค้างแล้วไม่ได้บันทึกงานไว้จึงต้องทำใหม่

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

1. ไฟล์งานของโปรแกรมหายเนื่องจากโดนไวรัส
2. สมาชิกกลุ่มมีเวลาไม่ตรงกัน ทำให้งานมีความล่าช้ากว่ากำหนด
3. สมาชิกในกลุ่มยังขาดประสบการณ์ในการพัฒนาจึงทำให้ใช้เวลาในการศึกษามาก
4. ในการทำงานสมาชิกในกลุ่มยังขาดการวางแผนจึงทำให้เกิดความผิดพลาดบ่อยครั้ง
5. ในการวาดภาพประกอบเนื้อเรื่องต่าง ๆ มีจำนวนมาก และต้องใช้เวลาานาน

5.3 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายการ ภาคเรียนที่ 1	มิถุนายน 61				กรกฎาคม 61				สิงหาคม 61				กันยายน 61				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
อบรมการทำโครงการ นักศึกษา ปวช.3 และปวส.2		←→															27-28 มิถุนายน 61
เสนอหัวข้อ ATC.01 โครงการ รอบที่ 1 (บทที่1+ลงทะเบียน ออนไลน์)					←→	←→											29 มิถุนายน -3 กรกฎาคม 61
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1					←→	←→											5 กรกฎาคม 61
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2					←→	←→											6 กรกฎาคม 61
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2					←→	←→											9 กรกฎาคม 61
ส่งบทที่ 2							←→	←→									18-25 กรกฎาคม 61
ส่งบทที่ 3									←→	←→							1-17 สิงหาคม 61
สอบหัวข้อโครงการ (รอบเอกสาร)											←→	←→					20-24 สิงหาคม 61
ประกาศผลสอบ											←→	←→					29 สิงหาคม 61
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50%													←→	←→			10-16 กันยายน 61
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60%														←→	←→		17-23 กันยายน 61
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70%															←→	←→	24-30 กันยายน 61
รายการ ภาคเรียนที่ 2	พฤศจิกายน 61				ธันวาคม 61				มกราคม 62				กุมภาพันธ์ 62				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 90%	←→	←→															2 พฤศจิกายน 2561
ส่งความคืบหน้า 100%	←→	←→															9 พฤศจิกายน 2561
สอบโปรแกรม ระดับปวส.2	←→	←→															10 พฤศจิกายน 2561
สอบโปรแกรม ระดับ ปวช.3			←→	←→													24 พฤศจิกายน 2561
ส่งบทที่ 4					←→	←→											11-21 ธันวาคม 61
ส่งบทที่ 5									←→	←→							14-26 มกราคม 62
ส่งรูปเล่ม ชีดี และค่าเช่าเล่ม													←→	←→			27 มกราคม – 3 กุมภาพันธ์ 2562

ตารางที่ 5.2 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

หมายเหตุ ←→ หมายถึง การวางแผนการดำเนินงานจริง
 ←- - - -> หมายถึง การดำเนินงานจริง

5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	ค่ากระดาษ	2 รีม	400
2	ค่าพิมพ์เอกสาร	1 เล่ม	400
3	ค่าเข้าเล่มเอกสาร	1 เล่ม	200
4	ค่าหนังสือนิทานอีสป	1 เล่ม	200
5	ค่า CD	1 แผ่น	100
6	ค่าเบ็ดเตล็ด	-	100
รวมเป็นเงิน			1,400

ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง

บรรณานุกรม

- เจษฎา สุขสุวรรณ และคณะ. (2560). โครงการเว็บไซต์ต้นกำเนิดรามเกียรติ์. หลักสูตร
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทย
พาณิชย์การ.
- ชนาภัทร พรายมี. (2560). 202 อมตะนิทานอีสป. (พิมพ์ครั้งที่3) กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- บริษัท ซอฟท์เมลท์ จำกัด. (2554). ทฤษฎีสี (Color Theory) สำหรับงานออกแบบเว็บไซต์. ค้นหา
ข้อมูล 17 กรกฎาคม 2561, จาก <https://www.softmelt.com/article.php?id=365>
- ปิยะคนัย วิเศษ. (2561). หลักการออกแบบเว็บไซต์. ค้นหาข้อมูล 12 กรกฎาคม 2561,
จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com/บทเรียน-html/การออกแบบเว็บไซต์/>
- สราลินี ธีระนะ. (2556). สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบเว็บไซต์. ค้นหาข้อมูล 15 กรกฎาคม
2561, จาก <https://sites.google.com/site/61project4648/kar-xxkbaeb-websit-thi-di>
- สิริญา เรืองไชย และคณะ. (2560). โครงการเว็บไซต์สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 10). หลักสูตร
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทย
พาณิชย์การ.
- สุธิมา บ่วงเกิน และคณะ. (2560). โครงการเว็บไซต์ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ. หลักสูตร
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทย
พาณิชย์การ.


นางสาว
อรอนงค์

ประวัติผู้จัดทำ

นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ เกิดเมื่อวันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ.2543 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนอรรณวิทย์ เมื่อปีการศึกษา 2558 จบการศึกษาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณวิทย์ พณิชยการ ปีการศึกษา 2561 ปัจจุบันอาศัย อยู่บ้านเลขที่ 145 ซอย รัชดาภิเษก 12 แขวงห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10320

เบอร์โทรศัพท์ 095-585-3350

E-mail : kealakonsuay@gmail.com



นางสาวปริยาภัทร โกยทา เกิดเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม พ.ศ.2543 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนมหาภาพระจาดทอง อุปถัมภ์ เมื่อปีการศึกษา 2558 จบการศึกษาในหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2561 ปัจจุบัน อาศัย อยู่บ้านเลขที่ 3069/1 หมู่ 7 ตำบลสำโรงเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270

เบอร์โทรศัพท์ 095-909-2848

E-mail : ple2543not2543@gmail.com



นางสาวชลิดา เหลียงเลิศ เกิดเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม พ.ศ.2543 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนบ้านสวน จบการศึกษา ในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ธุรกิจ ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2561 ปัจจุบันอาศัย อยู่บ้านเลขที่ 88/270 หมู่ 1 ถนนสุขุมวิท 117 ตำบลบางเมืองใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270

เบอร์โทรศัพท์ 099-489-6568

E-mail : nongearth37@gmail.com



ภาคผนวก

- ตัวอย่างการจัดเอกสาร
- ใบเสนอขออนุมัติการทำโครงการ (ATC.01)
- ใบเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (ATC.02)
- ใบขอสอบป้องกันโครงการ (ATC.03)
- ใบรายงานความคืบหน้าโครงการ (ATC.04)
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)



ATC.01

ขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา
วันที่ 2 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

เรื่อง ขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เรียน ประธานกรรมการพิจารณาอนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

- ข้าพเจ้า
1. นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ รหัสนักศึกษา 39145 ระดับ ปวช. 3/6
 2. นางสาวปรียาภัทร โภยทา รหัสนักศึกษา 39147 ระดับ ปวช. 3/6
 3. นางสาวชลิลา เหลียงเลิศ รหัสนักศึกษา 40494 ระดับ ปวช. 3/6

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท เว็บไซต์

ชื่อโครงการภาษาไทย 111 อมตะนิทานอีสป

ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ 111 Aesop's Fables

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์จตุติรัตน์ นัยพัฒน์

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอเสนอโครงการระบบคอมพิวเตอร์ บทที่ 1 จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....พัชรินทร์ ศรีเลิศ.....นักศึกษา

(นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ

ผ่าน ไม่ผ่าน

ความคิดเห็นคณะกรรมการ

ลงชื่อ.....

คณะกรรมการ

ลงชื่อ.....

คณะกรรมการ



ATC.02

เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีรรตวิทย์พัฒนศึกษาร
วันที่ 6 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญอาจารย์เป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการ

เรียน อาจารย์ดิฐประพนธ์ สุวรรณศาสตร์

ข้าพเจ้า 1. นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ รหัสนักศึกษา 39145 ระดับ ปวช. 3/6
2. นางสาวปริยาภัทร โกยทา รหัสนักศึกษา 39147 ระดับ ปวช. 3/6
3. นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ รหัสนักศึกษา 40494 ระดับ ปวช. 3/6


มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญ อาจารย์ดิฐประพนธ์ สุวรรณศาสตร์ มาเป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการของ
กลุ่มข้าพเจ้า ซึ่งได้จัดทำโครงการประเภท เว็บไซต์ ชื่อโครงการภาษาไทย “111 อมตะนิทานอีสป”
พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการเสนอหัวข้อโครงการมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....พัชรินทร์.....ศรีเลิศ.....นักศึกษา
(นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ)

ลายมือชื่อ.....ปริยาภัทร.....โกยทา.....นักศึกษา
(นางสาวปริยาภัทร โกยทา)

ลายมือชื่อ.....ชลิตา.....เหลียงเลิศ.....นักศึกษา
(นางสาวชลิตา เหลียงเลิศ)

ลายมือชื่อ..........อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ดิฐประพนธ์ สุวรรณศาสตร์)



ATC.03

ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีรรจวิทยพัฒน์ชยการ
วันที่ 20 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2561

เรื่อง ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ครั้งที่ 1)

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า	1. นางสาวพัชรินทร์	ศรีเลิศ	รหัสนักศึกษา 39145	ระดับ ปวช. 3/6
	2. นางสาวปรียาภัทร	โกยทา	รหัสนักศึกษา 39147	ระดับ ปวช. 3/6
	3. นางสาวชลิลา	เหลียงเลิศ	รหัสนักศึกษา 40494	ระดับ ปวช. 3/6

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท เว็บไซต์

ชื่อภาษาไทย 111 อมตะนิทานอีสป

ชื่อภาษาอังกฤษ 111 Aesop's Fables

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ อาจารย์จิตูประพจน์ สุวรรณศาสตร์

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

โปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์ (Software) จำนวน 1 ชุด

โครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (เอกสารบทที่ 1-3) จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....พัชรินทร์ ศรีเลิศ.....นักศึกษา
(นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ)
หัวหน้ากลุ่มโครงการ



ATC.03

ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีบรรณวิทย์พัฒนวิชาการ
วันที่ 24 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2561

เรื่อง ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ครั้งที่ 2)

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า	1. นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ	รหัสนักศึกษา 39145	ระดับ ปวช. 3/6
	2. นางสาวปรีชาภัทร โภยทา	รหัสนักศึกษา 39147	ระดับ ปวช. 3/6
	3. นางสาวชลิดา เหลียงเลิศ	รหัสนักศึกษา 40494	ระดับ ปวช. 3/6

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท เว็บไซต์

ชื่อภาษาไทย 111 อมตะนิทานอีสป

ชื่อภาษาอังกฤษ 111 Aesop's Fables

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ อาจารย์ฉัฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

โปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์ (Software) จำนวน 1 ชุด

โครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (เอกสารบทที่ 1-3) จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....พัชรินทร์.....ศรีเลิศ.....นักศึกษา

(นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ



ATC.04

ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
 โครงการ 111 อมตะนิทานอีสป
 111 Aesop's Fables

ลำดับ	รายการ	วัน/เดือน/ปี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
ภาคเรียนที่ 1/2561				
1	เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1	22/07/61	จิตต์วิวัฒน์	-
2	ส่งเอกสารบทที่ 1	29/07/61	จิตต์วิวัฒน์	-
3	ส่งเอกสารบทที่ 2	25/07/61	จิตต์วิวัฒน์	-
4	ส่งเอกสารบทที่ 3	17/8/61	จิตต์วิวัฒน์	-
5	ส่งเอกสาร และ PowerPoint เพื่อการนำเสนอ เอกสารบทที่ 1 - 3	19/8/61	จิตต์วิวัฒน์	-
6	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 50%	1/10/61	-	ดร. [Signature]
7	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 60%	17/10/61	-	ดร. [Signature]
8	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 80%	2/11/61	-	ดร. [Signature]
ภาคเรียนที่ 2/2561				
9	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 100%	21/11/61	-	ดร. [Signature]
10	ส่งเอกสาร และ โปรแกรมโครงการ เพื่อการนำเสนอ โปรแกรมโครงการ	24/11/61	จิตต์วิวัฒน์	-
11	ส่งเอกสารบทที่ 4	23/1/62	จิตต์วิวัฒน์	-
12	ส่งเอกสารบทที่ 5	23/1/62	จิตต์วิวัฒน์	-
13	ส่งเอกสารรูปเล่ม ฉบับสมบูรณ์	5/2/62	จิตต์วิวัฒน์	-
14	ส่งซีดี	5/2/62	จิตต์วิวัฒน์	-
15	ชำระค่าเข้าเล่ม	5/2/62	จิตต์วิวัฒน์	-



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีบรรณวิทยัพณิชยการ
แผ่นที่ 1

ข้าพเจ้า 1. นางสาวพัชรินทร์	ศรีเลิศ	รหัสนักศึกษา 39145 ระดับ ปวช. 3/6
2. นางสาวปรียาภัทร	โกยทา	รหัสนักศึกษา 39147 ระดับ ปวช. 3/6
3. นางสาวชลิดา	เหลียงเลิศ	รหัสนักศึกษา 40494 ระดับ ปวช. 3/6

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง 111 อมตะนิทานอีสป

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์จตุติรัตน์ นัยพัฒน์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์จิตูประพจน์ สุวรรณศาสตร์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
1	02/07/61	ส่งเอกสารหัวข้อโครงการ	ชิตอ้อม	
2	02/07/61	ส่งเอกสารหน้า 1 - แก้ไขข้อสงสัยและความเข้าใจ - แก้ไขหัวกระดาษ - แก้ไขจุดประสงค์	ชิตอ้อม	
3	03/07/61	ส่งเอกสารหน้า 1 - แก้ไขขนาดตัวอักษร แก้ระยะบรรทัด		
4	09/07/61	ส่งเอกสารหน้า 1 สมบูรณ์	ชิตอ้อม	
5	09/07/61	เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ชิตอ้อม	
6	18/07/61	ส่งเอกสารหน้า 2 - แก้ไขตาราง - ปรับขนาดตัวอักษร	ชิตอ้อม	



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทย์พัฒนวิชาการ
แผ่นที่ 2

ข้าพเจ้า 1. นางสาวพัชรินทร์	ศรีเลิศ	รหัสนักศึกษา 39145 ระดับ ปวช. 3/6
2. นางสาวปรีชาภัทร	โกยทา	รหัสนักศึกษา 39147 ระดับ ปวช. 3/6
3. นางสาวชลิดา	เหลียงเลิศ	รหัสนักศึกษา 40494 ระดับ ปวช. 3/6

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง 111 อมตะนิทานอีสป

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์รัฐดิรัตน์ นัยพัฒน์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ศิรัฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
7	25/07/61	ส่งเอกสารบทที่ 2 (สมบูรณ์)	สุตวิวัฒน์	
8	17/08/61	ส่งเอกสารบทที่ 3 - แก่คำอธิบายใต้รูป - จัดวางตำแหน่งคำอธิบายใต้รูปไม่ถูก - เรียงลำดับเลขใต้ภาพไม่ถูก	สุตวิวัฒน์	
9	17/08/61	ส่งเอกสารบทที่ 3 (สมบูรณ์)	สุตวิวัฒน์	
10	19/8/61	ส่ง PPT หน้าจอโครงการ	สุตวิวัฒน์	
11	17/10/61	ส่งงาน 60 % - แก่หน้า Index ไข่มุกทะเลอันดามัน - ใส่เสียงหน้า Index - แก่ Banner ไข่มุกทะเลอันดามัน - ใส่ฟุตเพจ	Ms	



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีบรรณวิทย์พัฒนวิชาการ
แผ่นที่ 3

ข้าพเจ้า 1. นางสาวพัชรินทร์ ศรีเลิศ รหัสนักศึกษา 39145 ระดับ ปวช. 3/6
2. นางสาวปริยาภัทร โกยทา รหัสนักศึกษา 39147 ระดับ ปวช. 3/6
3. นางสาวชลิลา เหลียงเลิศ รหัสนักศึกษา 40494 ระดับ ปวช. 3/6

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง 111 อมตะนิทานอีสป

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์จตุริศร์นันท์ นัยพัฒน์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ฉัตรประพจน์ สุวรรณศาสตร์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
12	26/10/61	แก้หน้า Index ให้สามารถลิงค์ได้	MS	
13	2/11/61	ส่งความคืบหน้า 80 % - เพิ่มลูกเล่นเพลงต่างๆ	MS	
14	4/11/61	แก้ฟอนต์ และปรับขนาดอักษร เปลี่ยนสีพื้นหลัง	MS	
15	9/11/61	แก้ฟุตเพลง ปรับขนาดรูปต่างๆ บนเว็บเพจ	MS	
16	14/11/61	แก้ตัวอักษรที่พิมพ์ผิด	MS	
17	15/11/61	ส่งงาน 90 % - เพิ่มภาพ - แก้ไตเติ้ล - ส่งงานใหม่	MS	



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์
แผ่นที่ 4

ข้าพเจ้า 1. นางสาวพัชรินทร์	ศรีเลิศ	รหัสนักศึกษา 39145 ระดับ ปวช. 3/6
2. นางสาวปรีชาภัทร	โกยทา	รหัสนักศึกษา 39147 ระดับ ปวช. 3/6
3. นางสาวชลิตา	เหลียงเลิศ	รหัสนักศึกษา 40494 ระดับ ปวช. 3/6

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง 111 อมตะนิทานอีสป

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยวัฒน์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์คิฎฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
18	21/11/61	ส่งตามต้นฉบับ 100%		
19	23/1/62	ส่งเอกสารมทที่ 4 (แก้ไข) - ตัดข้ออ้าง.นมหมาหัวรั้ - อินเลา์ต้องส่ง	จิตร์ณ	
		ส่งเอกสาร มทที่ 5 (แก้ไข) - มบท ๖๖ 5.1.1 - ดำเนินการไปส่งทาง		
		- ปริมาณตาราง		
20	23/1/62	ส่งเอกสารมทที่ 4-5 สมบูรณ์	จิตร์ณ	
21	04/2/62	ส่งบรรณานุกรม สมบูรณ์	จิตร์ณ	
22	05/2/62	แก้สำเนา (ตัวหนังสือทั้งหมด)	จิตร์ณ	
23	05/2/62	ส่งเอกสารสมบูรณ์ พร้อมชำระค่าเช่าเล่ม	จิตร์ณ	