



โครงการ สื่อการเรียนการสอน เรื่องกาพย์
E-Learning for Teaching in Thai Poem

จัดทำโดย

นายภูริวัฒน์	คำห้อง
นายปณัฏ์พัฒน์	ชิปติพัศ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ
ปีการศึกษา 2562



ชื่อโครงการ/ผลงาน/ชื่อ

ชื่อโครงการ/ผลงาน/ชื่อ

ชื่อโครงการ/ผลงาน/ชื่อ

E-Learning for Teaching in Thai Poon

ชื่อ 1. นายวิวัฒน์

ชื่อ

2. นายวิวัฒน์

ชื่อ

คณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ มีมติเห็นชอบการศึกษานวัตกรรมทางการศึกษา
ตามมติของคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การศึกษาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ
และการศึกษา (ATC)

ศาสตราจารย์ ดร. อรรถสิทธิ์
ศาสตราจารย์ ดร.

ดร. วิวัฒน์
ดร. วิวัฒน์

ดร. วิวัฒน์
ดร. วิวัฒน์

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกรที่ให้นักศึกษามีการใช้คอมพิวเตอร์ในการทำโครงการ ใช้วิทยาลัยในการนำเสนอโครงการ

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาอาจารย์ สมภรณ์ เย็นดี และอาจารย์ทุกท่าน ที่คอยให้คำปรึกษาโครงการ ทำให้พวกเรานั้นนำความรู้ที่อาจารย์ได้สอนนำมาใช้ในการทำโครงการ ขอขอบคุณที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ จูติรัตน์ นัยพัฒน์ ตรวจสอบเอกสารโครงการของทุกกลุ่มคอยดูการคืบหน้าของโครงการของนักศึกษา ขอขอบคุณเพื่อนทุกคน ที่คอยช่วยเหลือ ขอขอบคุณเพื่อนในกลุ่มโครงการที่ช่วยกันทำโครงการช่วยกันออกแบบโครงการของเรา คิดแก้ไขปัญหาจนโครงการของเราสำเร็จ ขอขอบคุณพ่อแม่ของเราทุกคนที่ทำให้เรามีทุกวันนี้ขอบคุณที่เรารวมคบหาความสำเร็จ

ขอบคุณทุกท่านทุกคนที่สอนที่ช่วยกันจนมีความสำเร็จทุกเรื่อง ทั้ง เรื่องเรียน และเรื่องโครงการสำเร็จไปได้ด้วยดี ถึงแม้จะมีการรำกกลับมาแก้ไขทำให้เราได้เรียนรู้การทำเว็บไซต์ที่ดีเป็นอย่างไร

คำนำ

การจัดทำโครงการนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ รหัสวิชา 2204-8501 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยคณะผู้จัดทำได้จัดทำโครงการประเภทเว็บไซต์ สื่อการเรียนการสอน เรื่อง ภาพยนตร์ โดยมีการสร้างเว็บไซต์เพื่อนำเสนอแก่ผู้ที่ต้องการหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาพยนตร์

เว็บไซต์ที่ทางคณะผู้จัดทำได้จัดทำนั้น ประกอบไปภาพย์ก กลอน เนื้อหาการแต่ง และรูปภาพวิดีโอประกอบ โดยภายในเว็บไซต์จะประกอบไปด้วยเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ เพื่อให้ผู้ที่สนใจอยากหาความรู้เพิ่มเติมมากขึ้น ยังสามารถได้รับประสบการณ์

หากโครงการนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำ ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ และจะดำเนินการพัฒนาผลงานให้พัฒนาให้ดีขึ้นไป

คณะผู้จัดทำ

31 มกราคม 2563

บทคัดย่อ

หัวข้อโครงการ	สื่อการเรียนการสอน เรื่อง กาพย์	
	E-Learning for Teaching in Thai Poem	
ผู้จัดทำโครงการ	นายภูริวัฒน์	คำห้อง
	นายปิ่นพัฒน์	ธิปติพัศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สมพร	เย็นดี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์จุติรัตน์	นัยพัฒน์
สาขาวิชา	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีรรณวิทยพัฒน์วิชาการ ปีการศึกษา 2559	

บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนการสอน เรื่องกาพย์ วัตถุประสงค์โครงการ คณะผู้จัดทำได้เห็นความสำคัญของเรื่องกาพย์จึงได้จัดทำประวัติของกาพย์ เพื่อดึงดูดความสนใจของบุคคลปัจจุบันทำให้เรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ เรื่อง กาพย์ เพื่อนำไปศึกษา และเรียนรู้ ขอบเขต เป็นสิ่งที่น่าสนใจในการจัดทำโครงการครั้งนี้ คณะผู้จัดทำต้องการให้คนรุ่นใหม่ได้รู้จักประวัติความเป็นมาของกาพย์ต่าง ๆ ว่าในแต่ละกาพย์มีความเป็นมาอย่างไรใครคือผู้เขียน

ซึ่งโครงการ สื่อการเรียนการสอน เรื่องกาพย์ ที่จัดทำออกมาแล้ว มีหน้า Index Home แถบ Menu เนื้อหา ประวัติ วิธีใช้ต่าง ๆ ขอนาไฟล์ของเว็บไซต์มีทั้งหมด 175 KB ไฟล์ ผลการดำเนินงานคือเว็บไซต์มีการออกแบบใหม่แทบทั้งหมด ด้านเว็บไซต์มี 7 เมนู ความเป็นมาของกาพย์ ลักษณะการแต่ง เรื่องย่อกาพย์ ประเพณีการแห่เรือ คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ถอนคำประพันธ์ ศิลปะการแห่เรือพอคลิกเข้าไปแต่ละเมนูแล้วจะเจอรูป และตัวอักษรที่ตกแต่งสวยงาม

ประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอน เรื่องกาพย์นั้นสามารถนำไปใช้เพื่อสื่อสารต่าง ๆ ได้ และสามารถนำไปสอนแก่ผู้อื่นเพื่อศึกษาหรือสานต่อในชีวิตประจำวันได้

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	3
ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน	4
ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม	69
ตารางที่ 5.2 สรุปเวลาการทำงานจริง (Gantt Chart)	73
ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง	74

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 2.1 ทฤษฎีสี่	8
รูปที่ 2.2 ลักษณะของสี่	10
รูปที่ 2.3 แม่สี่	11
รูปที่ 2.4 วงจรสี่	12
รูปที่ 2.5 วรรณะของสี่	13
รูปที่ 3.1 การออกแบบ Sitemap	17
รูปที่ 3.2 การออกแบบ Site map (ต่อ)	17
รูปที่ 3.3 การออกแบบ Site map (ต่อ)	18
รูปที่ 3.4 การออกแบบหน้า INDEX	19
รูปที่ 3.5 การออกแบบหน้าหลัก	19
รูปที่ 3.6 การออกแบบหน้า ความเป็นมของภาพย์	20
รูปที่ 3.7 การออกแบบหน้า ความรู้ที่ได้จากเรื่อง	20
รูปที่ 3.8 การออกแบบหน้า การพิจารณาคุณค่า	21
รูปที่ 3.9 การออกแบบหน้า ลักษณะพิเศษของภาพย์แห่งเรือ	21
รูปที่ 3.10 การออกแบบหน้า คุณค่าที่ได้รับ	22
รูปที่ 3.11 การออกแบบหน้า คุณค่าด้านสังคม	22
รูปที่ 3.12 การออกแบบหน้า คุณค่าด้านเนื้อหา	23
รูปที่ 3.13 การออกแบบหน้า ความแตกต่างของบทแห่งเรือ	23
รูปที่ 3.14 การออกแบบหน้า ประวัติเจ้าฟ้าธรรมธิเบศร์	24
รูปที่ 3.15 การออกแบบหน้า ลักษณะวรรณคดีนิราศในภาพย์แห่งเรือ	24
รูปที่ 3.16 การออกแบบหน้า ลักษณะพิเศษของภาพย์แห่งเรือเจ้าฟ้าธรรมธิเบศร	25
รูปที่ 3.17 การออกแบบหน้า ลักษณะที่ ๑	25
รูปที่ 3.18 การออกแบบหน้า ลักษณะที่ ๒	26
รูปที่ 3.19 การออกแบบหน้า ลักษณะที่ ๓	26
รูปที่ 3.20 การออกแบบหน้า ลักษณะการแต่ง	27
รูปที่ 3.21 การออกแบบหน้า ภาพย์ยานี 11	27
รูปที่ 3.22 การออกแบบหน้า โคลงสี่สุภาพ	28
รูปที่ 3.23 การออกแบบหน้า เนื้อหาของภาพย์	28

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.24 การออกแบบหน้า ตอนที่ ๑	29
รูปที่ 3.25 การออกแบบหน้า ตอนที่ ๒	29
รูปที่ 3.26 การออกแบบหน้า ตอนที่ ๓	30
รูปที่ 3.27 การออกแบบหน้า ตอนที่ ๔	30
รูปที่ 3.28 การออกแบบหน้า เรื่องย่อภาพ	31
รูปที่ 3.29 การออกแบบหน้า บทแห่งมเหรี	31
รูปที่ 3.30 การออกแบบหน้า บทแห่งมไม้	32
รูปที่ 3.31 การออกแบบหน้า บทแห่งมปลา	32
รูปที่ 3.32 การออกแบบหน้า บทแห่งมนก	33
รูปที่ 3.33 การออกแบบหน้า ประเพณีการเหเรือ	33
รูปที่ 3.34 การออกแบบหน้า เรือพระราชพิธีและประเพณีการเหเรือ	34
รูปที่ 3.35 การออกแบบหน้า กวีผู้ยิ่งใหญ่แห่งอยุธยา	34
รูปที่ 3.36 การออกแบบหน้า ตัวอย่างคุณค่าด้านวรรณศิลป์	35
รูปที่ 3.37 การออกแบบหน้า ความรู้ประกอบ	35
รูปที่ 3.38 การออกแบบหน้า ความแตกต่างของบทเหเรือ	36
รูปที่ 3.39 การออกแบบหน้า คุณค่าทางด้านวรรณศิลป์	36
รูปที่ 3.40 การออกแบบหน้า ถอดคำประพันธ์	37
รูปที่ 3.41 การออกแบบหน้า การใช้ถ้อยคำ	37
รูปที่ 3.42 การออกแบบหน้า สัมผัสสระ	38
รูปที่ 3.43 การออกแบบหน้า การเลียนเสียงธรรมชาติ	38
รูปที่ 3.44 การออกแบบหน้า การใช้สำนวนโวหาร	39
รูปที่ 3.45 การออกแบบหน้า เรือทั้งหมดที่ชม	39
รูปที่ 3.46 การออกแบบหน้า สารน่ารู้	40
รูปที่ 3.47 การออกแบบหน้า ข้อคิดที่ได้จากเรื่องภาพเหเรือ	40
รูปที่ 3.48 การออกแบบหน้า การเหเรือ	41

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.49 การออกแบบหน้า ศิลปะการเห่เรือ	41
รูปที่ 3.50 การออกแบบหน้า วัตถุประสงค์การเห่เรือ	42
รูปที่ 3.51 การออกแบบหน้า หลักฐานการเห่เรือ	42
รูปที่ 3.52 การออกแบบหน้า ประเภทของการเห่เรือ	43
รูปที่ 3.53 การออกแบบหน้า ลีลาการเห่เรือ	43
รูปที่ 3.54 การออกแบบ ผู้จัดทำ	44
รูปที่ 4.1 เปิดไฟล์ในพื้นที่ที่เก็บไว้ก่อนหน้า	47
รูปที่ 4.2 เลื่อนหาไฟล์ที่ชื่อว่า Index.html คลิกขวา > Open with > Google Chrome	47
รูปที่ 4.3 แสดงหน้า Index	48
รูปที่ 4.4 แสดงหน้า Home	48
รูปที่ 4.5 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์	49
รูปที่ 4.6 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์ > ความรู้ที่ได้จากเรื่อง	49
รูปที่ 4.7 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์ > การพิจารณาคุณค่า	50
รูปที่ 4.8 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์ > ลักษณะพิเศษของกาพย์เห่เรือ	50
รูปที่ 4.9 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์ > ความแตกต่างของบทเห่เรือ	51
รูปที่ 4.10 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์ > ลักษณะวรรณคดีนิราศในกาพย์เห่เรือ	51
รูปที่ 4.11 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง	52
รูปที่ 4.12 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > กาพย์ยานี ๑๑	52
รูปที่ 4.13 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > โคลงสี่สุภาพ	53
รูปที่ 4.14 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของกาพย์	53
รูปที่ 4.15 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของกาพย์ > ตอนที่ 1	54
รูปที่ 4.16 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของกาพย์ > ตอนที่ 2	54
รูปที่ 4.17 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของกาพย์ > ตอนที่ 3	55
รูปที่ 4.18 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของกาพย์ > ตอนที่ 4	55
รูปที่ 4.19 แสดงหน้าเรื่องย่อกาพย์	56
รูปที่ 4.20 แสดงหน้าเรื่องย่อกาพย์ > บทเห่ ชมเรือ	56

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.21 แสดงหน้าเรื่องย่อภาพ > บทเห่ ชมไม้	57
รูปที่ 4.22 แสดงหน้าเรื่องย่อภาพ > บทเห่ ชมปลา	57
รูปที่ 4.23 แสดงหน้าเรื่องย่อภาพ > บทเห่ ชมนก	58
รูปที่ 4.24 แสดงหน้าประเพณีการเห่เรือ	58
รูปที่ 4.25 แสดงหน้าประเพณีการเห่เรือ > เรือพระราชพิธีและประเพณีการเห่เรือ	59
รูปที่ 4.26 แสดงหน้าประเพณีการเห่เรือ > ดำน้ำเห่เรือ	59
รูปที่ 4.27 แสดงหน้าคุณค่าด้านวรรณศิลป์	60
รูปที่ 4.28 แสดงหน้าคุณค่าด้านวรรณศิลป์ > ความรู้ประกอบ	60
รูปที่ 4.29 แสดงหน้าคุณค่าด้านวรรณศิลป์ > ความแตกต่างการเห่เรือ	61
รูปที่ 4.30 แสดงหน้าคุณค่าด้านวรรณศิลป์ > คุณค่าด้านวรรณศิลป์	61
รูปที่ 4.31 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์	62
รูปที่ 4.32 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์ > การใช้ถ้อยคำ	62
รูปที่ 4.33 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์ > สัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ	63
รูปที่ 4.34 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์ > ภาพเห่เรือ	63
รูปที่ 4.35 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์ > การเห่เรือ	64
รูปที่ 4.36 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ	64
รูปที่ 4.37 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ > วัตถุประสงค์ของการเห่เรือ	65
รูปที่ 4.38 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ > หลักฐานการเห่เรือ	65
รูปที่ 4.39 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ > หลักฐานการเห่เรือ	66
รูปที่ 4.40 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ > ประเภทของการเห่เรือ	66
รูปที่ 4.41 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ > ลีลาการเห่เรือ	67
รูปที่ 4.42 ผู้จัดทำ	67

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 แผนการดำเนินงาน	3
1.6 เครื่องมือที่ใช้	4
1.7 งบประมาณในการดำเนินการ	4
บทที่ 2 ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ระบบงานในปัจจุบัน	5
2.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบงานปัจจุบัน	6
2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.4 การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบงาน	16

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 การออกแบบงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์	
3.1 การออกแบบ Site map	17
3.2 การออกแบบ Story Board	19
3.3 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Design)	44
3.4 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Design)	46
บทที่ 4 การพัฒนาระบบ	
4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้	47
4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้ในการพัฒนา	47
4.3 วิธีการใช้งานโปรแกรม	48
บทที่ 5 สรุปการทำโครงการ	
5.1 สรุปผลโครงการ	69
5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน	72
5.3 สรุปเวลาการทำงานจริง (Gantt Chart)	73
5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง	74
บรรณานุกรม	75
ภาคผนวก	
- ใบขอเสนออนุมัติโครงการระบบคอมพิวเตอร์ (ATC.01)	76
- ใบขอเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (ATC.02)	77
- ใบขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)	78
- ใบรายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.04)	79
- ใบบันทึกการเข้าพบที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)	80
- ใบขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสาร (AT.C.06)	81
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	82

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา

เว็บไซต์ คือสื่อสำหรับนำเสนอข้อมูลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องเปิดด้วยโปรแกรมเฉพาะทางที่เรียกว่า Web Browser เว็บไซต์ นั้นสร้างขึ้นด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า HTML (Hyper Text Markup Language) และได้มีการพัฒนานำภาษาคอมพิวเตอร์ ภาษ่อื่น ๆ มาร่วมพัฒนา เว็บไซต์ ทั้งนี้เพื่อให้ เว็บไซต์ มีความสามารถเพิ่มมากขึ้น เช่น ภาษา PHP, ภาษา SQL และเว็บไซต์นั้นมีคำศัพท์เฉพาะทางหลายคำ เช่น เว็บเพจ (web page), โฮมเพจ (home page) และลิงก์ (hyperlink) เป็นต้น ปัจจุบันการออกแบบ เว็บไซต์ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป เนื่องจากมีเครื่องมือในการออกแบบ เว็บไซต์ ให้เลือกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมสำเร็จรูป หรือแม้กระทั่ง CMS (Content Management System) อย่าง joomla, wordpress, drupal และหน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ส่วนใหญ่จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้ในเว็ลด์ไวด์เว็บ หน้าแรกของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะเรียกว่า โฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการต่อผู้ใช้ฟรี แต่ในขณะเดียวกันบางเว็บไซต์จำเป็นต้องมีการสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการเพื่อที่จะดูข้อมูล ในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่าง ๆ

ภาพย์ มีที่มาไม่ทราบแน่ชัดว่าเป็นคำประพันธ์เดิมของไทย หรือรับมาจากชาติอื่น คำรากภาพย์เก่าแก่ที่มีอยู่ในปัจจุบันคือ ภาพย์สารวิลาสินี และ ภาพย์คันถะ แต่งเป็นภาษาบาลี ไม่ทราบชื่อผู้แต่ง แต่สันนิษฐานกันว่าแต่งขึ้นในล้านนาสมัยพระเจ้าติโลกราชแห่งล้านนา ซึ่งตรงกับสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถแห่งกรุงศรีอยุธยา และเปลี่ยนแปลงมาจากภาพย์มครเป็นภาพย์ไทยโดยบริบูรณ์ประมาณรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศแห่งกรุงศรีอยุธยา

คณะผู้จัดทำได้เห็นความสำคัญของเรื่องภาพย์จึงได้จัดทำประวัติของภาพย์เพื่อดึงดูดความสนใจของบุคคลปัจจุบันทำให้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อนำไปศึกษา และเรียนรู้ เป็นสิ่งที่น่าสนใจในการจัดทำโครงงานครั้งนี้ คณะผู้จัดทำต้องการให้คนรุ่นใหม่ได้รู้จักประวัติความเป็นมาของภาพย์ต่าง ๆ ว่าในแต่ละภาพย์มีความเป็นมาอย่างไรใครคือผู้เขียน

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อศึกษาการสร้างเว็บไซต์จากโปรแกรม Dreamweaver CS6
2. เพื่อศึกษาและสร้างโลโก้จากโปรแกรม Photoshop CS6
3. เพื่อเพื่อศึกษาการสร้าง Banner จากโปรแกรม Photoshop CS6
4. เพื่อศึกษาประวัติเรื่องกาพย์

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1. สามารถเชื่อมต่อหน้าเว็บไซต์ไปที่ต่างๆของเว็บไซต์ได้
2. มีภาพเคลื่อนไหวในเว็บไซต์
3. สามารถแสดงความคิดเห็นกับบทความได้
4. สามารถ Click เพื่อขยายรูปได้
5. สามารถทำปุ่ม Share เพื่อแบ่งปัน LINK หรือหน้าเว็บไซต์ ใน Facebook

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รู้เรื่องเกี่ยวกับตัวละครในเรื่องกาพย์
2. ได้รับรู้ถึงประวัติการเห่เรือ
3. ได้ข้อคิดและประโยชน์ต่าง ๆ ในเรื่องกาพย์
4. ได้รู้เกี่ยวกับคำประพันธ์ และ ไทยสมัยก่อน

1.5 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายการ ภาคเรียนที่ 1	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
อบรมการทำโครงการนักศึกษา ปวช.3 และ ปวส.2		↔															11-12 มิถุนายน 62
เสนอหัวข้อ ATC.01โครงการ รอบที่ 1 เอกสารบทที่ 1		↔															14 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1			↔														17 มิถุนายน 62
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔														19 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อ รอบที่ 2			↔														21 มิถุนายน 62
ลงทะเบียนหัวข้อออนไลน์ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม			↔	→													18-30 มิถุนายน 62
ส่งเอกสารบทที่ 2					↔												8-14 กรกฎาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 3						↔	→										15-31 กรกฎาคม 62
สอบนำเสนอโครงการ (รอบเอกสาร)									↔								17 สิงหาคม 62
ประกาศผลสอบ (รอบเอกสาร)										↔							22 สิงหาคม 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50%													↔	→			9-15 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60%															↔	→	16-22 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70%																↔	23-30 กันยายน 62
รายการ ภาคเรียนที่ 2	พฤศจิกายน 62				ธันวาคม 62				มกราคม 63				กุมภาพันธ์ 63				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 90%	↔																1-8 พฤศจิกายน 62
ส่งความคืบหน้า 100%		↔															9-13 พฤศจิกายน 62
สอบนำเสนอโครงการ ระดับ ปวช.3			↔														7 ธันวาคม 62
ประกาศผลสอบ (รอบโปรแกรม)					↔												11 ธันวาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 4									↔								6-19 มกราคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 5										↔							20-26 มกราคม 63
ส่งงบประมาณในการทำโครงการ (แบบออนไลน์)											↔						20-30 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ซิดี ชำระค่าเข้าเล่ม													↔	→			1-20 กุมภาพันธ์ 63

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

1.6 เครื่องมือที่ใช้พัฒนาโปรแกรม1.

1. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS 6 ใช้ในการสร้างเว็บไซต์
2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS 6 ใช้การออกแบบหน้าเว็บไซต์
3. โปรแกรม Adobe Illustrator CS 6 ใช้ในการวาดรูปตกแต่งเว็บไซต์ และปุ่มต่าง ๆ

1.7 งบประมาณการดำเนินงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
1	กระดาษ A4	2 รีม	240
2	ค่าปริ๊นงาน	2 รีม	240
3	ค่าอุปกรณ์เข้าเล่ม		280
รวมเป็นเงิน			760

ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน

บทที่ 2

ระบบงาน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ระบบงานปัจจุบัน

ปัจจุบันการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเรื่อง สื่อการเรียนการสอนเรื่องกาพย์เป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก สำหรับกลุ่มผู้สนใจจะศึกษาข้อมูล เนื่องจากข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่มักจะมีข้อมูลค่อนข้างไม่ชัดเจนและยากต่อการค้นคว้าข้อมูลเพราะสื่อการเรียนการสอนเรื่องกาพย์ส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีผู้ให้ความสนใจเท่าที่ควร

ปัจจุบันมีกลุ่มผู้ที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนเรื่องกาพย์ค่อนข้างน้อยเนื่องจากข้อมูลที่มีอยู่ไม่ชัดเจนมากเท่าที่ควรทำให้ผู้ที่สนใจค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนเรื่องกาพย์ได้ยาก ซึ่งการที่จะศึกษาข้อมูลจากหนังสือนั้นเป็นเรื่องที่ไม่น่าสนใจเท่าที่ควรภาษาที่ใช้ในหนังสือบางทีก็ทำให้เราเข้าใจยาก และข้อมูลอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างความเข้าใจให้กับผู้ที่ศึกษาได้อย่างแน่นอนเพราะข้อมูลบางอย่างผู้ที่ศึกษาต้องการอาจจะไม่ได้อยู่ในหนังสือเพียงเล่มเดียว นั่นก็หมายถึงจะต้องมีการศึกษาข้อมูลอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการซื้อหนังสือเกี่ยวกับเรื่องกาพย์ ซึ่งมีวิธีการหาข้อมูลต่าง ๆ แต่อาจเป็นไปได้ยากสำหรับผู้สนใจจะศึกษาข้อมูลบางคน

ฉะนั้นเราจึงนำข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนเรื่องกาพย์มาจัดทำขึ้นเป็นเว็บไซต์จะสามารถทำให้กลุ่มผู้ที่สนใจได้รับความสะดวกในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมข้อมูลต่าง ๆ ได้ถูกรวบรวมและจัดเก็บภายในเว็บไซต์ การศึกษาข้อมูลภายในเว็บไซต์นั้นจะสามารถทำให้ผู้ที่เข้าชมได้รับข้อมูลต่าง ๆ โดยไม่ต้องไปศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เช่นรูปแบบของกาพย์ ซึ่งเว็บไซต์นี้สามารถมอบประโยชน์ให้กับผู้ที่เข้าชมได้ไม่มากนักน้อยโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ

2.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในงานปัจจุบัน

1. ปัจจุบันกลุ่มผู้ที่สนใจในเรื่อง สื่อการเรียนการสอนเรื่องภาพยนต์ ยังเข้าไม่ถึงข้อมูลเนื่องจากข้อมูลในหนังสือมีภาษาที่ใช้สอนค่อนข้างซับซ้อน
2. ปัจจุบันยังไม่มีเว็บสื่อการเรียนการสอนเรื่องภาพยนต์
3. อดีตที่ผ่านมา มีการจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับ สื่อการเรียนการสอนเรื่องภาพยนต์ เป็น ลักษณะของหนังสือ

2.3 ทฤษฎีและระบบงานที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 หลักการออกแบบเว็บไซต์

เว็บไซต์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์เป็นสื่อที่อยู่ในความควบคุมของผู้ใช้โดยสมบูรณ์ กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถตัดสินใจเลือกได้ว่าจะดูเว็บไซต์ใดและ จะไม่เลือกดูเว็บไซต์ใดได้ตามต้องการจึงทำให้ผู้ใช้ไม่มีความอดทนต่ออุปสรรคและปัญหาที่เกิดจากการออกแบบเว็บไซต์ผิดพลาดถ้าผู้ใช้เห็นว่าเว็บที่กำลังดูอยู่นั้น ไม่มีประโยชน์ต่อตัวเขา หรือไม่เข้าใจว่าเว็บนี้จะใช้งานอย่างไรเขาก็สามารถที่จะเปลี่ยนไปดูเว็บไซต์อื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็วเนื่องจากในปัจจุบันมีเว็บไซต์อยู่มากมาย และยังมีเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ ทุกวัน ผู้ใช้จึงมีทางเลือกมากขึ้น และสามารถเปรียบเทียบคุณภาพของเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้เองเว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม มีการใช้งานที่สะดวก ย่อมได้รับความนิยมจากผู้ใช้งานมากกว่าเว็บไซต์ที่ดูสับสนวุ่นวายมีข้อมูลมากมายแต่หาอะไรไม่เจอ นอกจากนี้ยังใช้เวลาในการแสดงผลแต่ละหน้านานเกินไป ซึ่งปัญหาลักษณะนี้เป็นผลมาจากการออกแบบเว็บไซต์ที่ไม่ดีทั้งสิ้นดังนั้นการออกแบบเว็บไซต์จึงเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างเว็บไซต์ให้ประทับใจผู้ใช้ ทำให้เขาอยากกลับมาใช้เว็บไซต์เดิมอีกในอนาคต ซึ่งนอกจากต้องพัฒนาเว็บไซต์ที่ดีมีประโยชน์แล้วยังต้องคำนึงถึงการแข่งขันกับเว็บไซต์อื่น ๆ อีกด้วย

2.3.2 องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความเรียบง่าย (Simplicity) ได้แก่ มีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และในงานได้สะดวก ไม่มีกราฟิกหรือ ตัวอักษรที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ชนิดและสีของตัวอักษรไม่มากเกินไปทำให้วุ่นวาย
2. ความสม่ำเสมอ (Consistency) ได้แก่ ใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เช่น รูปแบบของหน้า สไตล์ของกราฟิกระบบเนวิเกชัน และโทนสี ควรมีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์
3. ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity) การออกแบบเว็บไซต์ควรคำนึงถึงลักษณะขององค์กร เพราะรูปแบบของเว็บไซต์สะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กรนั้น ๆ เช่น ถ้าเป็นเว็บไซต์ของทางราชการ จะต้องดูน่าเชื่อถือไม่เหมือนสวนสนุก ฯลฯ

4. เนื้อหาที่มีประโยชน์ (Useful Content) เนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในเว็บไซต์ดังนั้นควรจัดเตรียมเนื้อหา และข้อมูลที่ผู้ใช้งานต้องการให้ถูกต้อง และสมบูรณ์มีการปรับปรุง และเพิ่มเติมให้ทันเหตุการณ์อยู่เสมอ เนื้อหาไม่ควรซ้ำกับ เว็บไซต์อื่น จึงจะดึงดูดความสนใจ

5. ระบบเนวิเกชันที่ใช้งานง่าย (User-Friendly Navigation) ต้องออกแบบให้ผู้ใช้งานเข้าใจง่าย และใช้งานสะดวกใช้กราฟิกที่สื่อความหมายร่วมกับการอธิบายที่ชัดเจนมีรูปแบบ และลำดับของรายการที่สม่ำเสมอ เช่น วางไว้ ตำแหน่ง เดียวกันทุกหน้า

6. ลักษณะที่น่าสนใจ (Visual Appeal) หน้าตาของเว็บไซต์จะต้องมีความสัมพันธ์กับคุณภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ เช่น คุณภาพของกราฟิกที่จะต้องสมบูรณ์ การใช้สีการใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา การใช้โทนสีที่เข้ากัน ลักษณะหน้าตาที่น่าสนใจนั้นขึ้นอยู่กับความชอบของแต่ละบุคคล

7. การใช้งานอย่างไม่จำกัด (Compatibility) ผู้ใช้ส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้มากที่สุดเลือกใช้เบราว์เซอร์ชนิดใดก็ได้ใน การเข้าถึงเนื้อหาสามารถแสดงผลได้ทุกระบบปฏิบัติการ และความละเอียดหน้าจอต่าง ๆ กันอย่างไม่มีปัญหา เป็นลักษณะสำคัญสำหรับผู้ใช้ที่มีจำนวนมาก

8. คุณภาพในการออกแบบ (Design Stability) การออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ สร้างความรู้สึกว่า เว็บไซต์มีคุณภาพ ถูกต้อง และเชื่อถือได้

9. ความคงที่ของการทำงาน (Function Stability) ระบบการทำงานต่าง ๆ ในเว็บไซต์ควรมีความถูกต้องแน่นอน ซึ่งต้องได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ และตรวจสอบอยู่เสมอตัวอย่าง เช่น ลิงค์ต่าง ๆ ในเว็บไซต์ต้องตรวจสอบว่ายังสามารถลิงค์ข้อมูลได้ถูกต้องหรือไม่เพราะเว็บไซต์อื่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ปัญหาที่เกิดจากลิงค์ ก็คือ ลิงค์ขาด ซึ่งพบได้บ่อยเป็นปัญหาที่สร้างความรำคาญกับผู้ใช้เป็นอย่างมาก

2.3.5 ทฤษฎีสี

ความหมายของทฤษฎีสี

ทฤษฎี หมายถึง ความจริงที่ได้พิสูจน์แล้ว หรือหลักวิชาสี หมายถึง แสงที่มากกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตาเราทำให้เห็นเป็นสีต่าง ๆ

ทฤษฎีสี หมายถึง หลักวิชาที่เกี่ยวกับสีที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา

ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสี

สรรพสิ่งทั้งหลายในจักรวาลประกอบด้วยไปด้วยสีดังนั้นสิ่งแวดล้อมรอบตัวมนุษย์จึงประกอบไปด้วยสี สีจำแนกออกเป็น 2 ประเภท

1. สีที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น สีของแสง สีผิวของวัตถุตามธรรมชาติ
2. สีที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น สีของแสงไฟฟ้า สีของพลุ สีที่ใช้เขียนภาพ และย้อมสีวัสดุต่าง ๆ

สีคู่ตรงข้าม คือสีที่อยู่ตรงข้ามกันบนวงล้อสี หรือวิธีการจับคู่ง่าย ๆ ก็คือการลากเส้นจากสีหนึ่งไปตรง ๆ เส้นนั้นไปบรรจบที่สีใด สองสีนั้นก็คู่กัน

ประโยชน์ของสีในเว็บไซต์

สีสามารถชักนำสายตาผู้อ่านให้ไปยังทิวบริเวณในหน้าเว็บเพจ ผู้อ่านจะมีการเชื่อมโยงความรู้สึกกับบริเวณของสีในรูปแบบที่คาดหวังได้ การเลือกเฉดสีและตำแหน่งของสีอย่างรอบคอบในหน้าเว็บสามารถนำทางให้ผู้อ่านติดตามเนื้อหาในบริเวณต่าง ๆ ตามที่เรากำหนดได้ วิธีนี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากเมื่อคุณต้องการให้ผู้อ่านให้ความสนใจกับส่วนใดส่วนหนึ่งในเว็บไซต์เป็นพิเศษ เช่น ข้อมูลใหม่ โปรโมชันพิเศษ หรือบริเวณที่ไม่ค่อยได้รับความสนใจมาก่อน

- สีช่วยเชื่อมโยงบริเวณที่ได้รับการออกแบบเข้าด้วยกัน ผู้อ่านจะมีความรู้สึกกว่าบริเวณที่มีสีเดียวกันจะมีความสำคัญเท่ากัน วิธีการเชื่อมโยงแบบนี้ช่วยจัดกลุ่มของข้อมูลที่มีความสัมพันธ์อย่างไม่เด่นชัดเข้าด้วยกันได้

- สีสามารถนำไปใช้ในการแบ่งบริเวณต่าง ๆ ออกจากกันทำนองเดียวกับการเชื่อมโยงบริเวณที่มีสีเหมือนกันเข้าด้วยกันแต่ในขณะเดียวกันก็เป็นการแบ่งแยกบริเวณที่มีสีต่างกันออกจากกัน

- สีสามารถใช้ในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่านสายตาผู้อ่านมักจะมองไปยังสีที่มีลักษณะเด่นหรือผิดปกติเสมอ การออกแบบเว็บไซต์ด้วยการเลือกใช้สีอย่างรอบคอบ ไม่เพียงแต่จะกระตุ้นความสนใจของผู้อ่านเพียงเท่านั้นแต่ยังช่วยหนุนเหนี่ยวให้พวกเขาอยู่ในเว็บไซต์ได้นานยิ่งขึ้น ส่วนเว็บไซต์ที่ใช้สีไม่เหมาะสมเสมือนเป็นการขับไล่ผู้ชมไปสู่เว็บอื่นที่มีการออกแบบที่ดีกว่า

- สีสามารถสร้างอารมณ์โดยรวมของเว็บเพจ และกระตุ้นความรู้สึกตอบสนองจากผู้ชมได้นอกเหนือจากความรู้สึกที่ได้รับจากสีตามหลักจิตวิทยาแล้ว ผู้ชมยังมีอารมณ์ และความรู้สึกสัมพันธ์กับสีบางสี หรือบางกลุ่มเป็นพิเศษ

นอกเหนือจากการใช้สีช่วยในการออกแบบแล้วสียังสามารถส่งเสริมเอกลักษณ์ขององค์กร หรือหน่วยงานนั้น ๆ ได้ด้วยการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ขององค์กรมาเป็น โทนสีหลักของเว็บไซต์การออกแบบเกี่ยวกับสีไม่ใช่เรื่องง่าย แม้ว่าจะมีกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ช่วยในการสร้างชุดสี (color scheme) ที่มีประโยชน์มากมาย แต่ก็มีแนวทางและความเข้าใจผิดจำนวนมากที่จะนำไปสู่การสร้างชุดสีที่ไม่ให้ความรู้สึกไม่เหมาะสมในบางสถานการณ์อาจใช้สีเป็นเพียงเครื่องประดับอย่างหนึ่งในการออกแบบ แต่ในทางตรงกันข้าม การใช้สีที่มากเกินไป อาจทำให้ไปบดบังองค์ประกอบอื่น ๆ ในหน้าเว็บเพจได้ ดังนั้นการเลือกใช้สีให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์จึงเป็นเรื่องสำคัญอย่างไรก็ตามทฤษฎีเหล่านี้จะไม่ทำให้คุณสามารถเลือกชุดสีได้ในทันทีทันใด แต่อย่างน้อยก็จะช่วยนำคุณไปในทิศทางที่ถูกต้องได้

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน

- สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา
- สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สีของรุ้งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตลอดจนสีของ ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่าง ๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉาก เวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

แม่สี (PRIMARIES)

สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์ แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่าง ๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกับตามชนิด และประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิมแม่สี มีอยู่ด้วยกัน 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี

คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสี ในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2.แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ

แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามลักษณะ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Color Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจาก สีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับ สีเหลือง ได้ สีส้ม

สีแดง ผสมกับ สีน้ำเงิน ได้ สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับ สีน้ำเงิน ได้ สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ

อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับ สีส้ม ได้ สีส้มแดง

สีแดง ผสมกับ สีม่วง ได้ สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับ สีเขียว ได้ สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับ สีเขียว ได้ สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับ สีม่วง ได้ สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับ สีส้ม ได้ สีส้มเหลือง

วรรณะของสี

คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

1. สีโทนร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดง และสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสด ๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไปเพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทาง สีแดง หรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2. สีโทนเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่น ๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงิน และสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น ดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลือง และสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อน และวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อน และถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็น ไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีหากเราจะแบ่งออกเป็นวงจรของสีได้มาตั้งแต่แม่สี (สีขั้นปฐมภูมิ) สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง จากนั้นก็นำมาผสมกันจนเป็นสีขั้นทุติยภูมิ จนถึงสีขั้นตติยภูมิ หากเราจะแบ่งสีออกเป็นสองกลุ่ม สีโทนร้อนจะเริ่มตั้งแต่สีแดง สีแดงเหลือง สีส้ม ไปจนถึงสีเหลือง ส่วนสีโทนเย็นจะเริ่มจาก สีเหลืองอมเขียว สีเขียว สีเขียวอมน้ำเงิน สีน้ำเงิน จนถึงสีม่วง หากเราเปรียบเทียบวงจรสีจะเห็นว่าสีโทนร้อนกับสีโทนเย็นจะตรงข้ามกันจนเหมือนคนละด้าน แต่บางทฤษฎีก็แย้งว่าบางครั้งเราก็สามารถทำให้สีโทนร้อนเป็นโทนเย็นได้ ยกตัวอย่างเช่น สีแดงหากเป็นสีแดงที่มีความเข้มข้นไปทางน้ำเงิน

มากกว่าที่จะเหมาว่าโทนเย็นก็ได้ เช่นกันหากสีเขียว เดิมเป็นสีโทนเย็น แต่หากสีเขียวที่ส่วนผสมสีน้ำเงินมากกว่าเหลืองมันก็จะกลายเป็นสีโทนร้อนได้

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี (Introduction to Color)

สี เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่บนโลกทุก ๆ สิ่งที่เรามองเห็นรอบ ๆ ตัวนั้นล้วนแต่มีสีโลกของเราถูก จรรโลง และแต่งแต้มด้วย สีอันหลากหลาย ทั้งสีตามธรรมชาติ และสีที่มนุษย์รังสรรค์ขึ้น หาก โลกนี้ไม่มีสี หรือมนุษย์ไม่สามารถ รับรู้เกี่ยวกับสีได้ สิ่งนั้นอาจเป็น ความพקר่องที่ยิ่งใหญ่ของ ธรรมชาติ เพราะสีมีความสำคัญต่อวัฏจักรแห่งโลก และเกี่ยวข้องกับ วิถีชีวิตมนุษย์ จนแยกกันไม่ออก เพราะมนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่า สีนั้นส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ จินตนาการ การสื่อ ความหมาย และความสุขสำราญใจในชีวิตประจำวันมาช้านานแล้ว ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า สี มี อิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างสูง และมนุษย์ก็ใช้ประโยชน์ จากสีอย่าง เอนกอนันต์ ในการสร้างสรรค์ สิ่งต่าง ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

2.3.7 ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์

เว็บไซต์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์เป็นสื่อที่อยู่ในความ ควบคุมของผู้ใช้โดยสมบูรณ์ กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถตัดสินใจเลือกได้ว่าจะดูเว็บไซต์ใด และจะไม่ เลือกดูเว็บไซต์ใด ได้ตามต้องการ จึงทำให้ผู้ใช้ไม่มีความอดทนต่ออุปสรรค และปัญหาที่เกิดจากการ ออกแบบเว็บไซต์ผิดพลาด ถ้าผู้ใช้เห็นว่าเว็บที่กำลังดูอยู่นั้นไม่มีประโยชน์ต่อตัวเขา หรือไม่เข้าใจว่า เว็บไซต์นี้จะใช้งานอย่างไร เขาก็สามารถที่จะเปลี่ยนไปดูเว็บไซต์อื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากใน ปัจจุบันมีเว็บไซต์อยู่มากมาย และยังมีเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ ทุกวัน ผู้ใช้จึงมีทางเลือกมากขึ้น และ สามารถเปรียบเทียบคุณภาพของเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้เอง

เว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม มีการใช้งานที่สะดวก ย่อมได้รับความสนใจจาก ผู้ใช้ มากกว่าเว็บไซต์ที่ดูสับสนวุ่นวาย มีข้อมูลมากมายแต่หาอะไรไม่เจอ นอกจากนี้ยังใช้เวลาในการ แสดงผลแต่ละหน้านานเกินไป ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นผลมาจากการออกแบบเว็บไซต์ไม่ดีทั้งสิ้น

ดังนั้น การออกแบบเว็บไซต์ จึงเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างเว็บไซต์ให้ประทับใจ ผู้ใช้ ทำให้เขาอยากกลับมาเว็บไซต์เดิมอีกในอนาคต ซึ่งนอกจากต้องพัฒนาเว็บไซต์ที่ดีมี ประโยชน์แล้ว ยังต้องคำนึงถึงการแข่งขันกับเว็บไซต์อื่น ๆ อีกด้วย

กำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์

การออกแบบโครงสร้าง ลักษณะหน้าตา หรือการเขียนโปรแกรม แต่มีหลายคนพัฒนา เว็บไซต์ โดยขาดการวางแผนและทำงานไม่เป็นระบบ ตัวอย่างเช่น การลงมือออกแบบโดยการใส่ โปรแกรมช่วยสร้างเว็บ เนื้อหาและรูปแบบก็เป็นไปตามที่นึกขึ้นได้ขณะนั้น และเมื่อเห็นว่าดูดีแล้วก็ เปิดตัวเลย ทำให้เว็บนั้นมีเป้าหมายและแนวทางที่ไม่แน่นอน ผลลัพธ์ที่ได้จึงเสี่ยงกับความล้มเหลว ก่อนข้างมาก

ความล้มเหลวที่พบเห็นได้ทั่วไป ได้แก่ เว็บไซต์ที่แสดงข้อความว่าอยู่ระหว่างการก่อสร้าง (Under Construction หรือ Coming soon) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการขาดการวางแผนที่ดีบางเว็บถือได้ว่าตายไปแล้ว เนื่องจากข้อมูลไม่ทันสมัย ขาดการพัฒนาปรับปรุงเทคโนโลยีล้ำสมัย ถึงขั้นผิดพลาด สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการขาดการดูแล ตรวจสอบและพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ

การออกแบบเว็บไซต์อย่างถูกต้องจะช่วยลดความผิดพลาดเหล่านี้ และช่วยลดความเสี่ยงที่จะทำให้เว็บประสบความล้มเหลว การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีต้องอาศัยการออกแบบ และจัดระบบข้อมูลอย่างเหมาะสม

กระบวนการแรกของการออกแบบเว็บไซต์ คือการกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์กำหนดกลุ่มผู้ใช้ ซึ่งการจะให้ได้มาซึ่งข้อมูล ผู้พัฒนาต้องเรียนรู้ผู้ใช้ หรือจำลองสถานการณ์ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เราสามารถออกแบบเนื้อหา และการใช้งานเว็บไซต์ได้อย่างเหมาะสม ตรงกับความต้องการของผู้ใช้อย่างแท้จริง กำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์

ขั้นตอนแรกของการออกแบบเว็บไซต์ คือการกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ให้แน่ชัดเสียก่อน เพื่อจะได้ออกแบบการใช้งานได้ตรงกับเป้าหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ โดยทั่วไปมักจะเข้าใจว่าการทำเว็บไซต์มีจุดมุ่งหมายเพื่อบริการข้อมูลของหน่วยงานหรือองค์กรเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้ว เว็บไซต์แต่ละแห่งก็จะมีเป้าหมายของตนเองแตกต่างกันออกไป

กำหนดกลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย

ผู้ออกแบบเว็บไซต์จำเป็นต้องทราบกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายที่เข้ามาใช้บริการเว็บไซต์ เพื่อที่จะได้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่นเว็บไซต์ที่มีกลุ่มผู้ใช้หลากหลาย เช่น เซอร์ชเอนจิน เว็บท่า และเว็บไคลเอนท์ แต่เว็บไซต์ส่วนใหญ่จะตอบสนองความต้องการเฉพาะกลุ่มเท่านั้น ไม่สำหรับทุกคน เพราะคุณไม่สามารถตอบสนองความต้องการของคนที่หลากหลายได้ในเว็บไซต์เดียว

สิ่งที่ผู้ใช้อต้องการจากเว็บ

หลังจากที่ได้เป้าหมาย และกลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์แล้ว ลำดับต่อไปคือการออกแบบเว็บไซต์เพื่อดึงดูดผู้ใช้งานให้นานที่สุด ด้วยการสร้างสิ่งที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดผู้ใช้โดยทั่วไปแล้ว สิ่ง que ผู้ใช้คาดหวังจากการเข้าชมเว็บไซต์หนึ่ง ได้แก่

- ข้อมูลและการใช้งานที่เป็นประโยชน์
- ข่าวและข้อมูลที่น่าสนใจ
- การตอบสนองต่อผู้ใช้

ข้อมูลหลักที่ควรมีอยู่ในเว็บไซต์

เมื่อเราทราบถึงความต้องการที่ผู้ใช้ต้องการได้รับเมื่อเข้าชมเว็บไซต์หนึ่ง ๆ แล้ว เราก็ออกแบบเว็บไซต์ให้มีข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการ ซึ่งข้อมูลต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่คาดหวังจะได้รับเมื่อเข้าไปชมเว็บไซต์

- ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท
- คำถามยอดนิยม
- ข้อมูลในการติดต่อ

โครงการที่เกี่ยวข้อง

นายจิรวัดน์ โกมลสุทธิ์ นางสาวเพ็ญนภา มลานวน (2561)

โครงการเว็บไซต์ระบบสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ วิชา การสื่อสารข้อมูลเครือข่าย จัดทำขึ้น เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และสามารถนำหลักการไปประยุกต์ใช้งานอาชีพ และชีวิตประจำวัน

นายเกียรติศักดิ์ กล้างาม นายธนพรมาศี สุขสถิต นายสุภกิจ สัตย์ทิม (2561)

โครงการเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนวิชาโปรแกรมตารางคำนวณ จัดทำขึ้น เพื่อสอนโปรแกรมตารางคำนวณ และอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการโปรแกรมตารางคำนวณมากขึ้น

นายศวริศ คำเก่า นายกฤษฎา เขียวเล็ก นายพรพิทักษ์ บุตรเสนห์ (2561)

โครงการเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนออนไลน์วิชาโปรแกรมจัดการฐานข้อมูล จัดทำขึ้น เพื่อนำเอารูปแบบการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ใช้สื่อสังคมที่ได้รับความนิยม และเป็นที่นิยมในปัจจุบัน มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนที่น่าสนใจเกี่ยวกับวิชา โปรแกรมจัดทำฐานข้อมูล

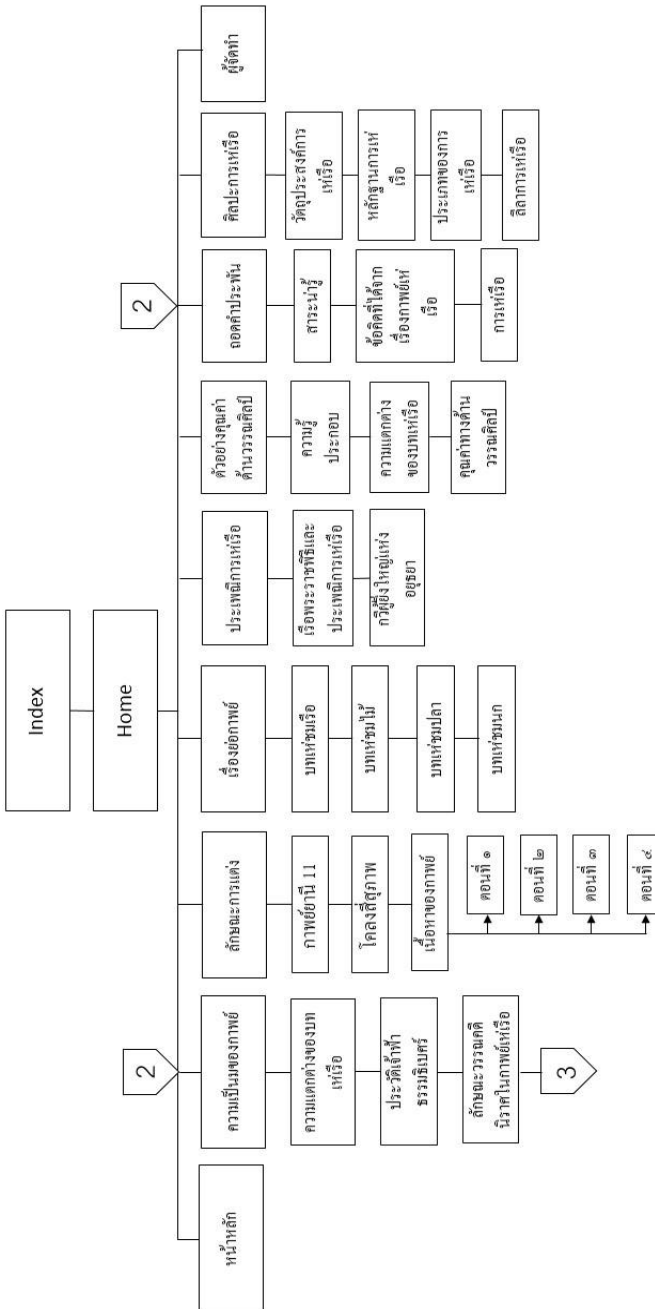
2.4 การนำระบบคอมพิวเตอร์ในการใช้งาน

1. นำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเผยแพร่ข้อมูล
2. นำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างเว็บไซต์ให้สมบูรณ์แบบ
3. นำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการทำหน้าเว็บเพจแต่ละหน้า
4. นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการออกแบบโลโก้ และแบนเนอร์เว็บไซต์
5. นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการตกแต่งรูป
6. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CC ใช้ในการทำเว็บไซต์
7. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการตกแต่งภาพ

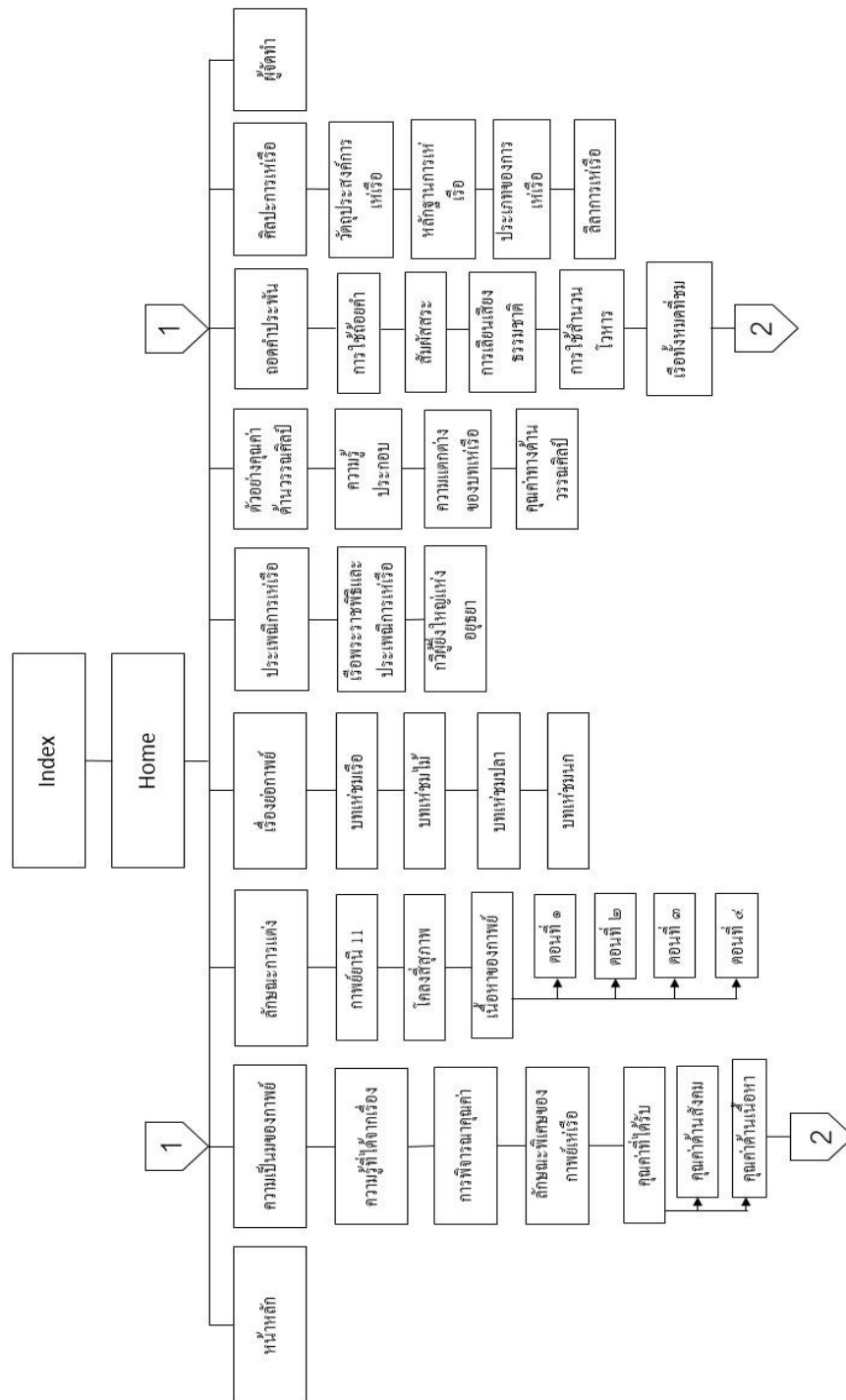
บทที่ 3

การออกแบบระบบงานด้วยคอมพิวเตอร์

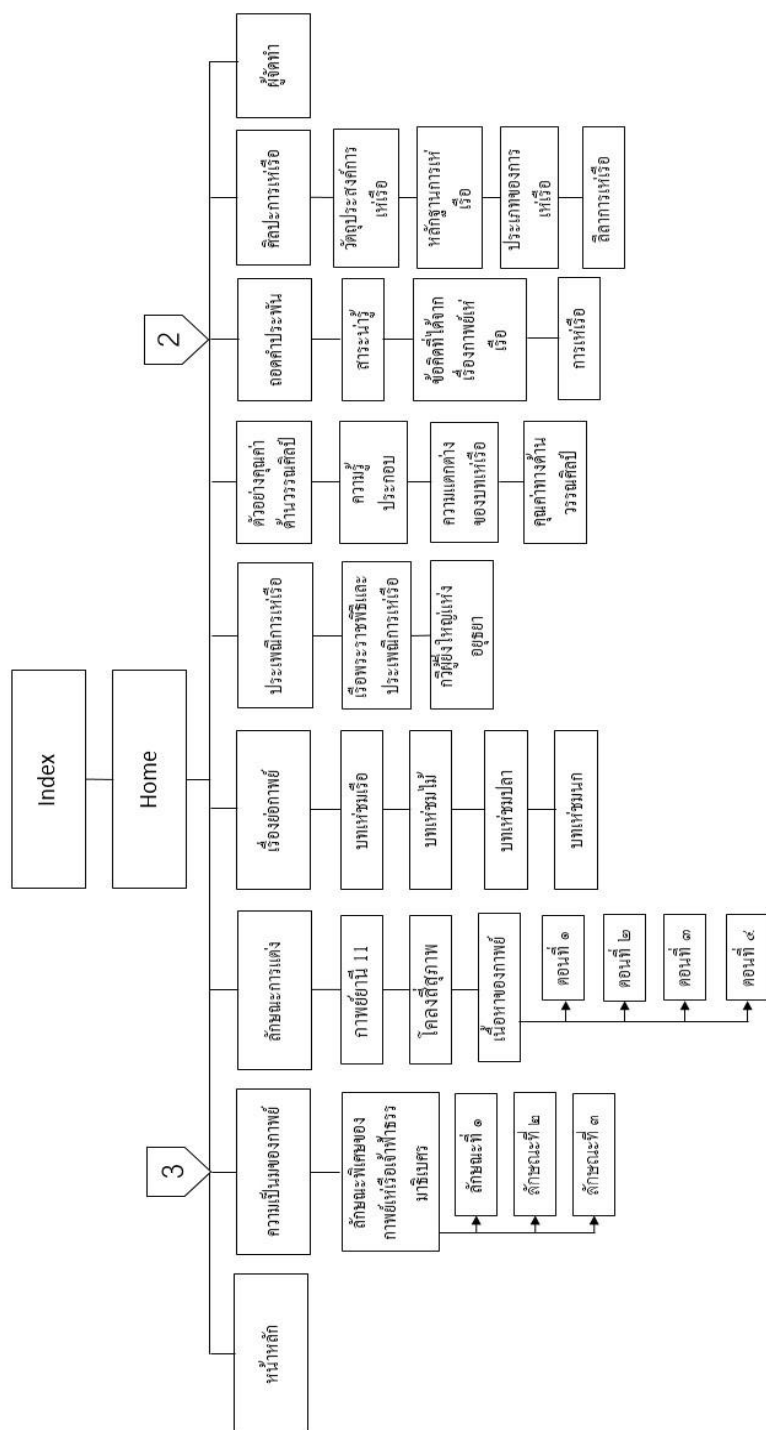
3.1 การออกแบบ Sitemap



รูปที่ 3.1 การออกแบบ Site map

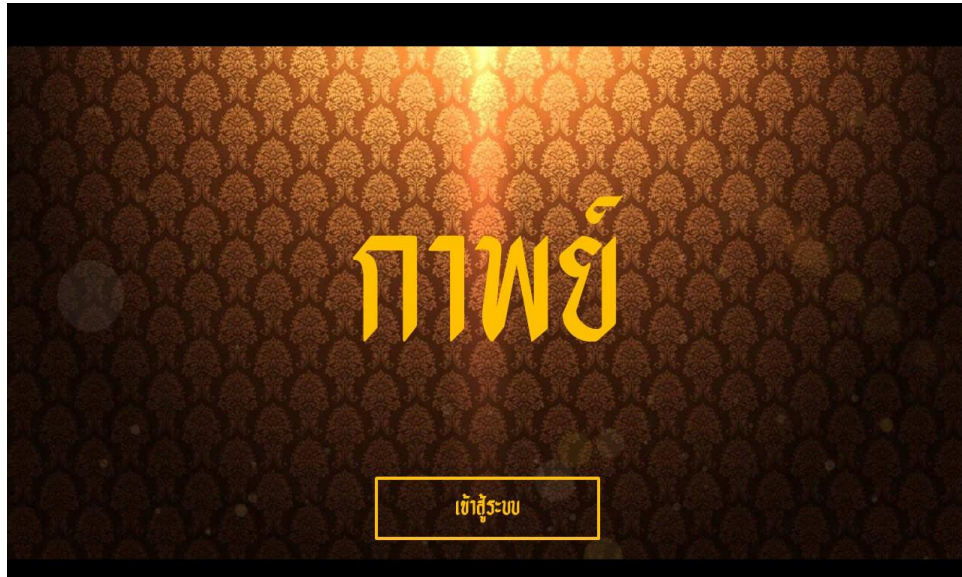


รูปที่ 3.2 การออกแบบ Site map (ต่อ)

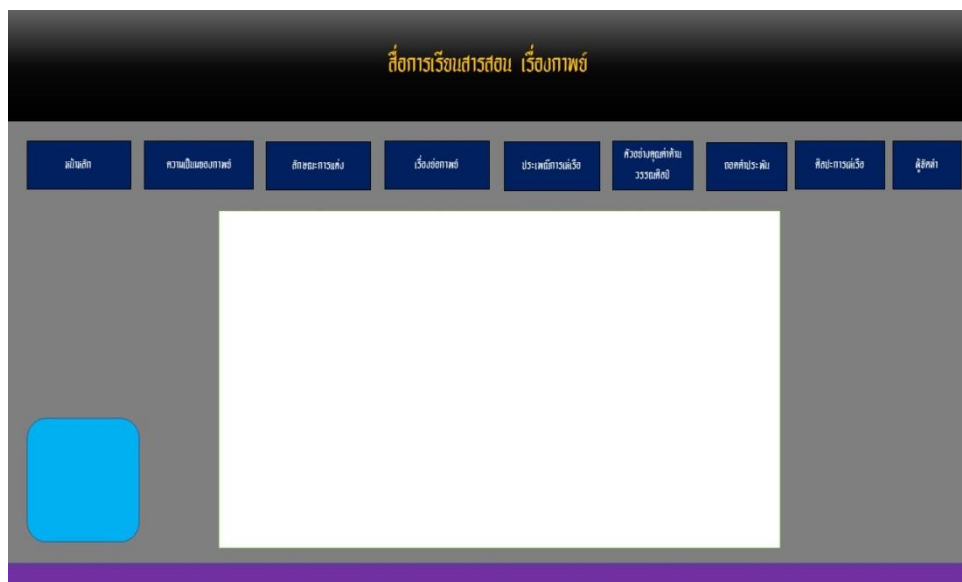


รูปที่ 3.3 การออกแบบ Site map (ต่อ)

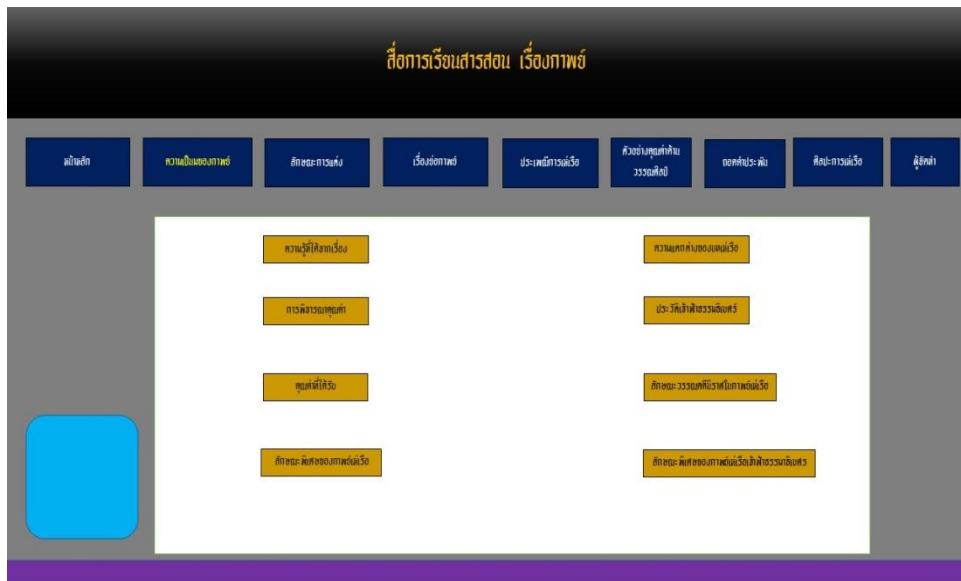
3.2 การออกแบบ Story Board



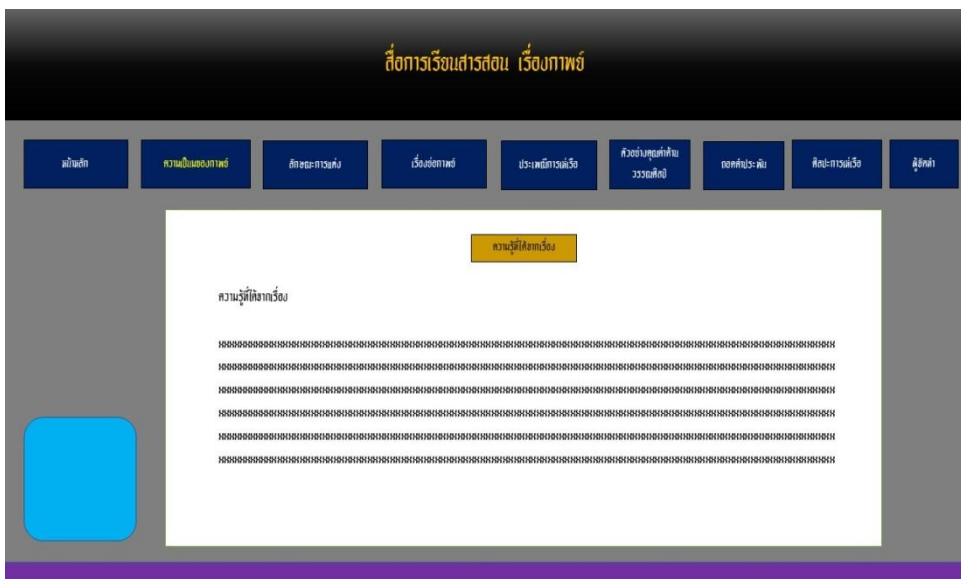
รูปที่ 3.4 การออกแบบหน้า INDEX



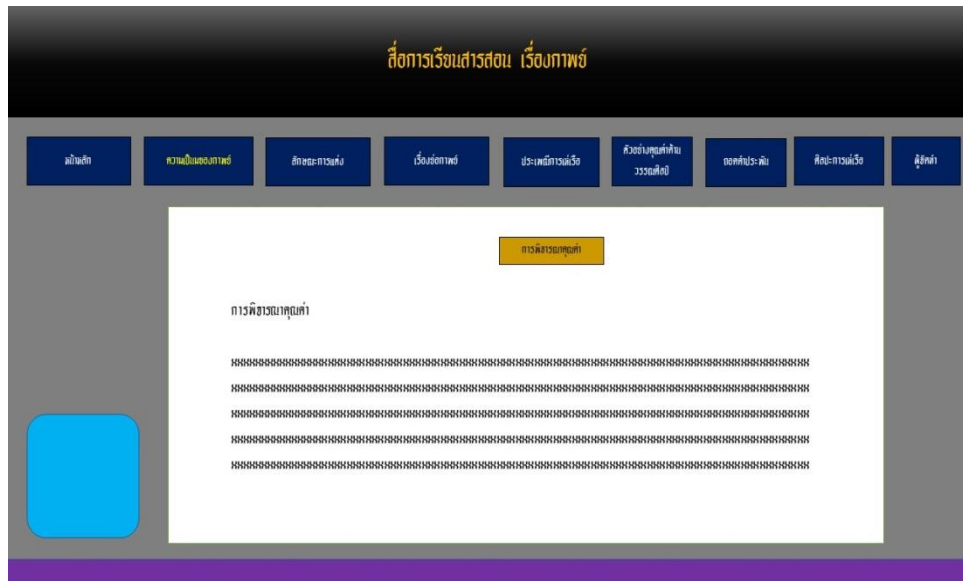
รูปที่ 3.5 การออกแบบหน้าหลัก



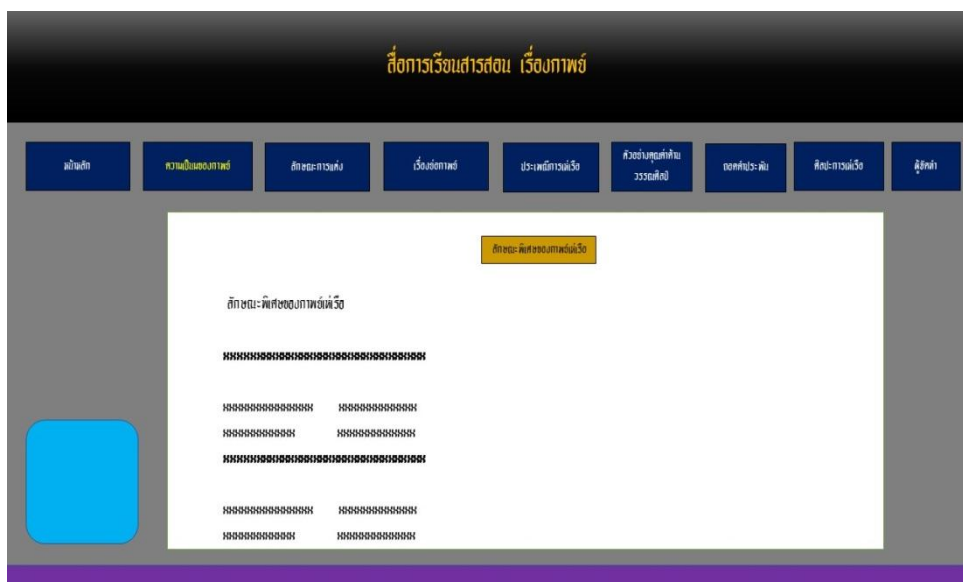
รูปที่ 3.6 การออกแบบหน้า ความเป็นมาของกาพย์



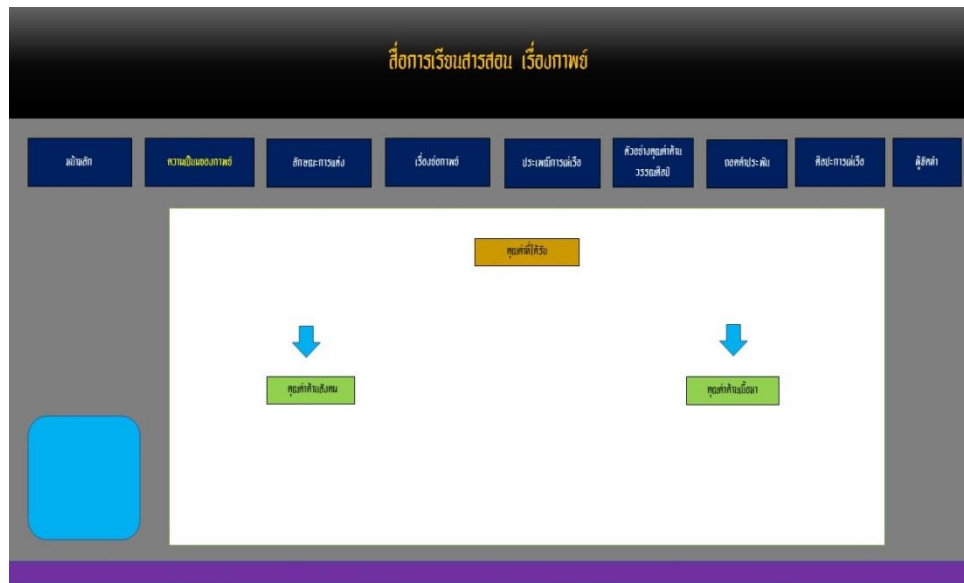
รูปที่ 3.7 การออกแบบหน้า ความรู้ที่ได้จากเรื่อง



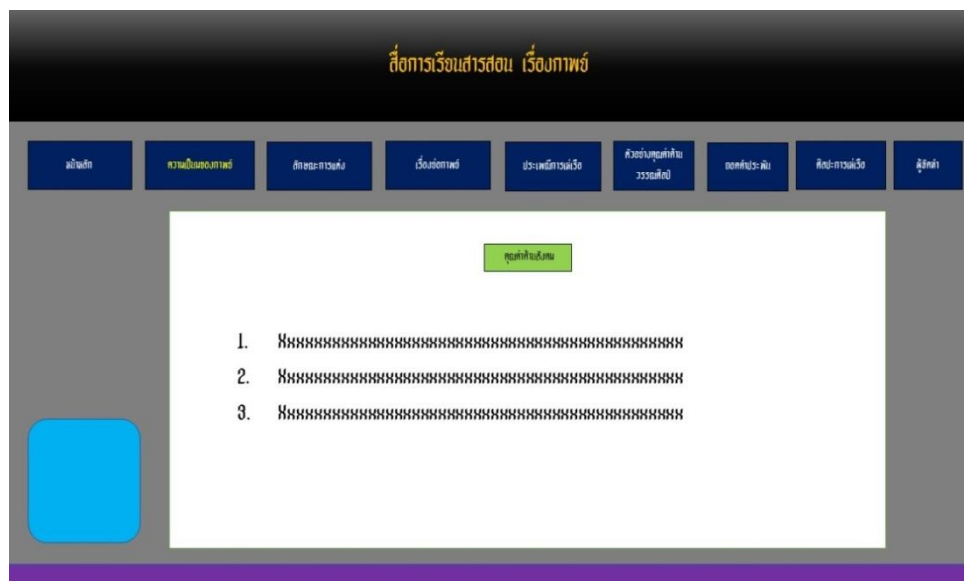
รูปที่ 3.8 การออกแบบหน้า การพิจารณาคุณค่า



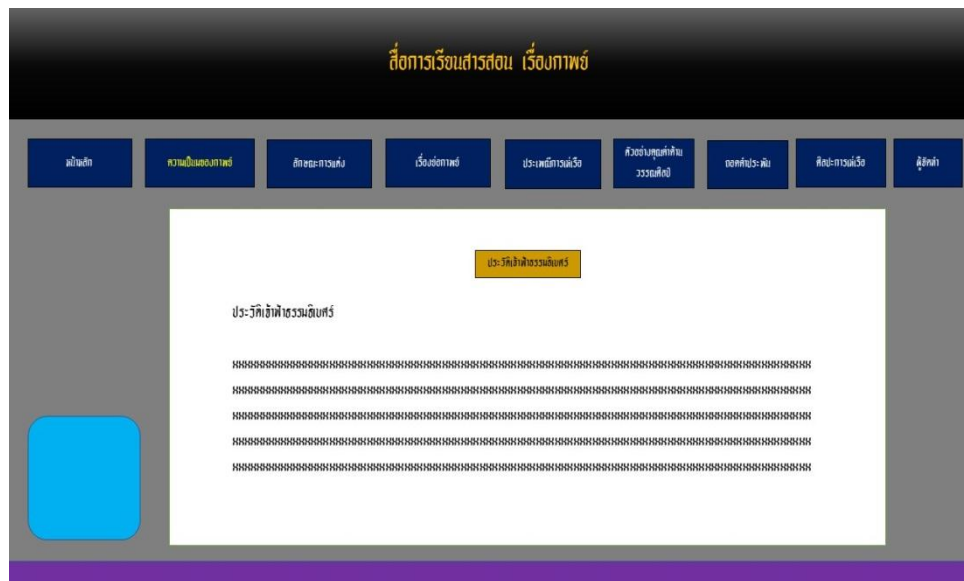
รูปที่ 3.9 การออกแบบหน้า ลักษณะพิเศษของภาพที่แท้จริง



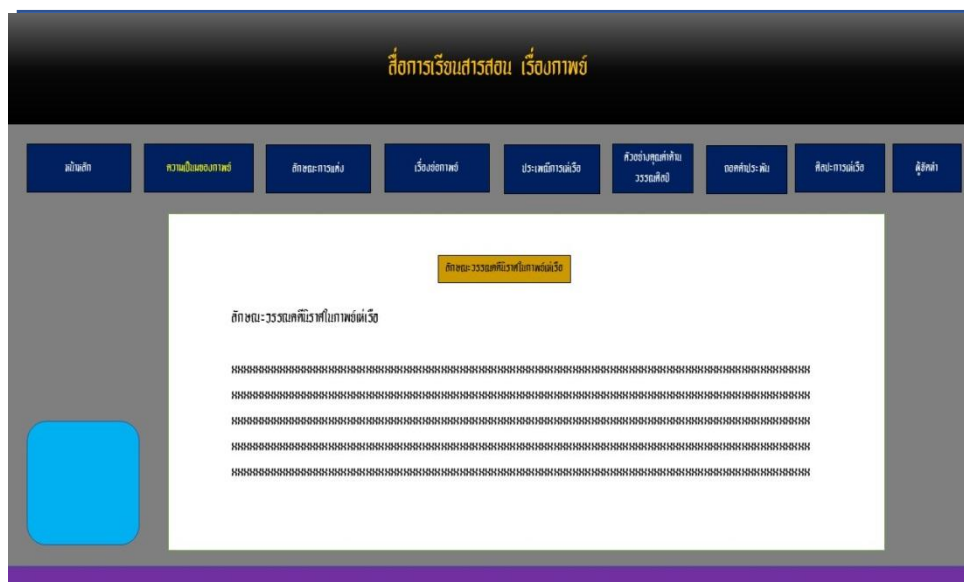
รูปที่ 3.10 การออกแบบหน้า คุณค่าที่ได้รับ



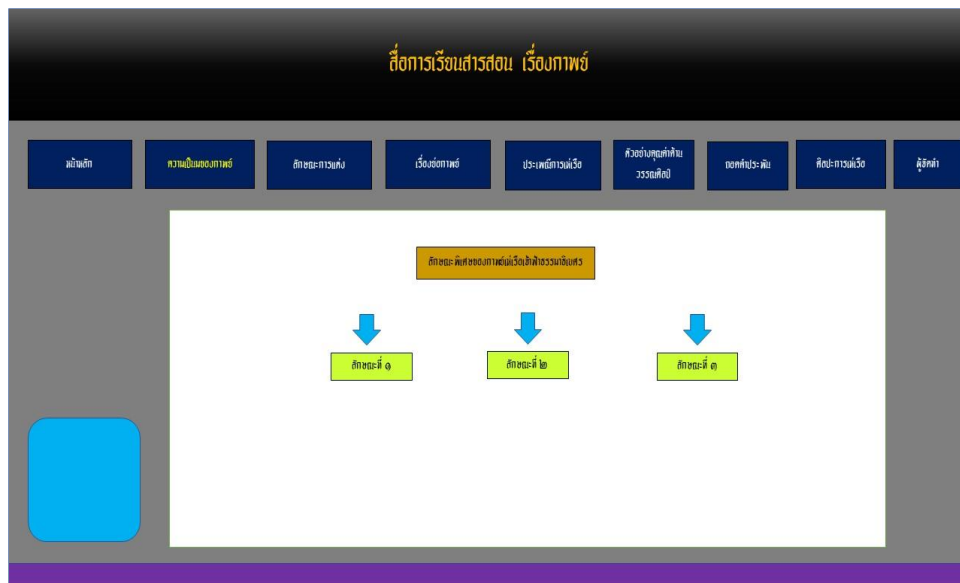
รูปที่ 3.11 การออกแบบหน้า คุณค่าด้านสังคม



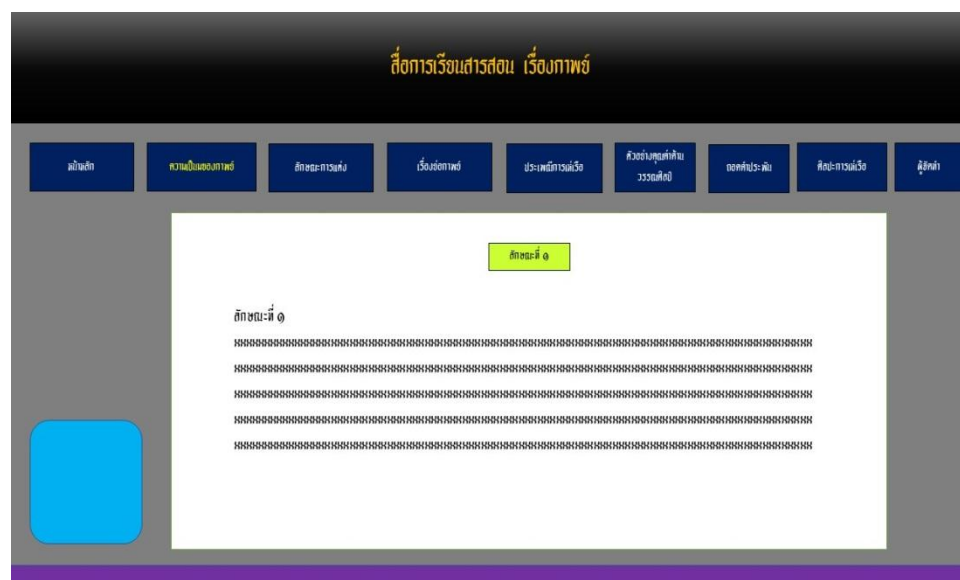
รูปที่ 3.14 การออกแบบหน้า ประวัติเจ้าฟ้าธรรมธิเบศร์



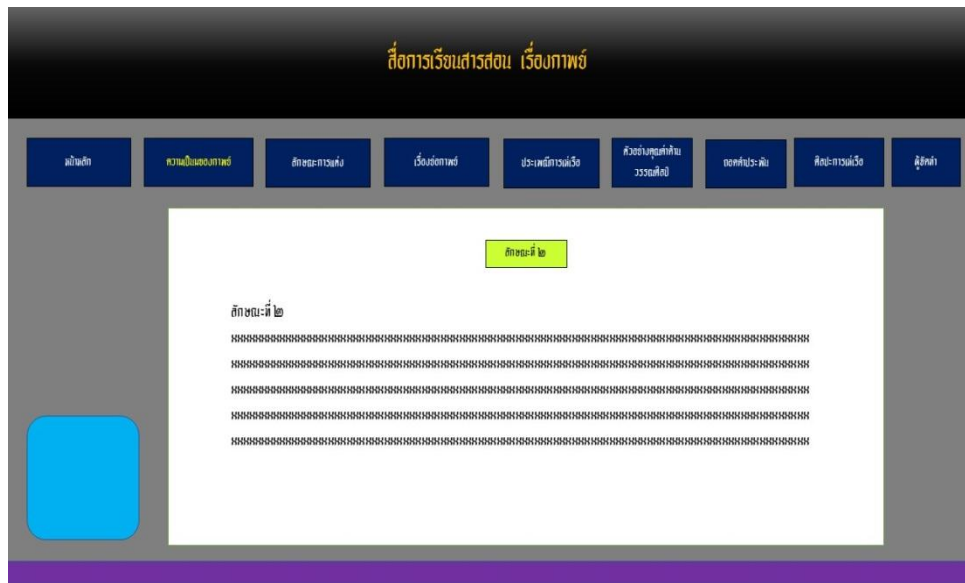
รูปที่ 3.15 การออกแบบหน้า ลักษณะวรรณคดีในกาพย์เห่เรือ



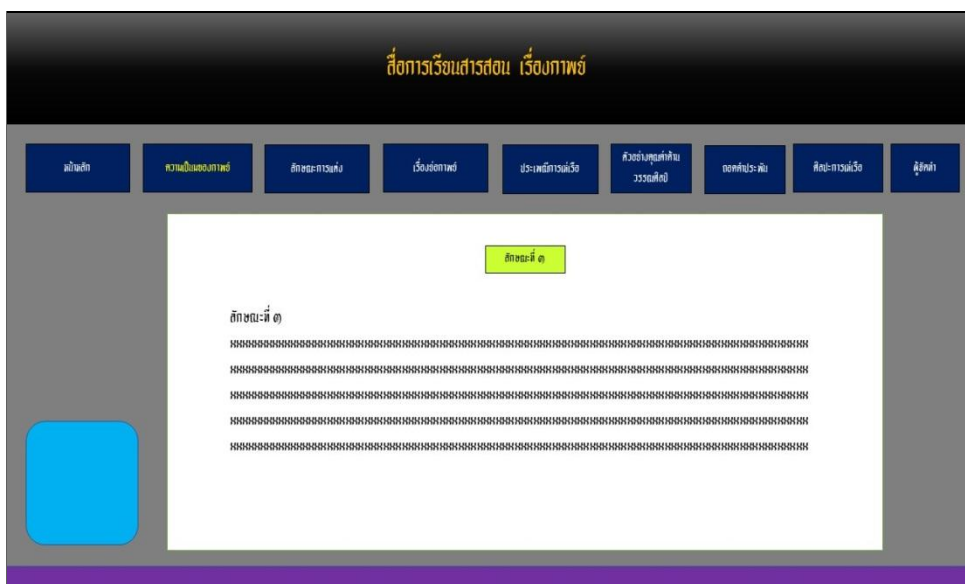
รูปที่ 3.16 การออกแบบหน้า ลักษณะพิเศษของกาพย์เห่เรือเจ้าฟ้าธรรมาธิเบศร



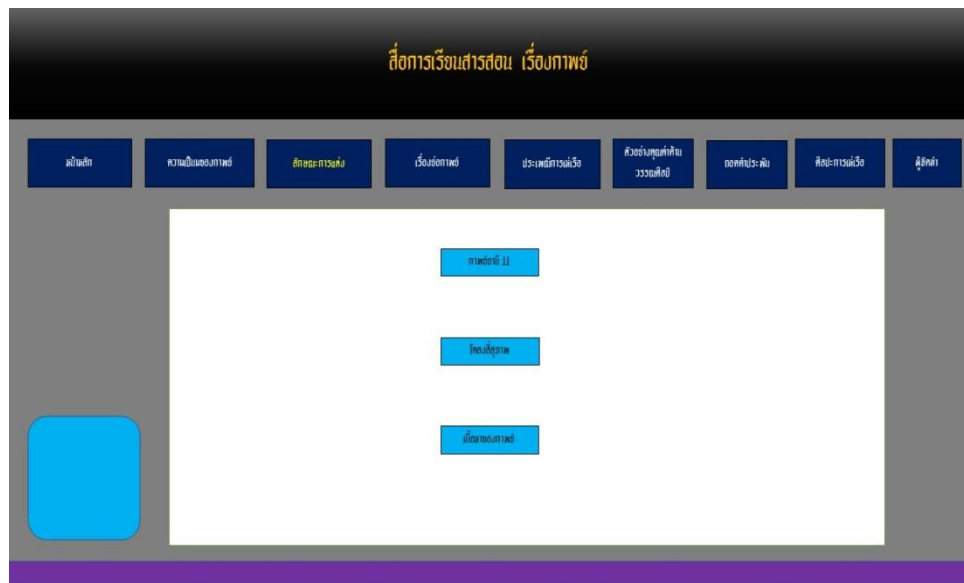
รูปที่ 3.17 การออกแบบหน้า ลักษณะที่ ๑



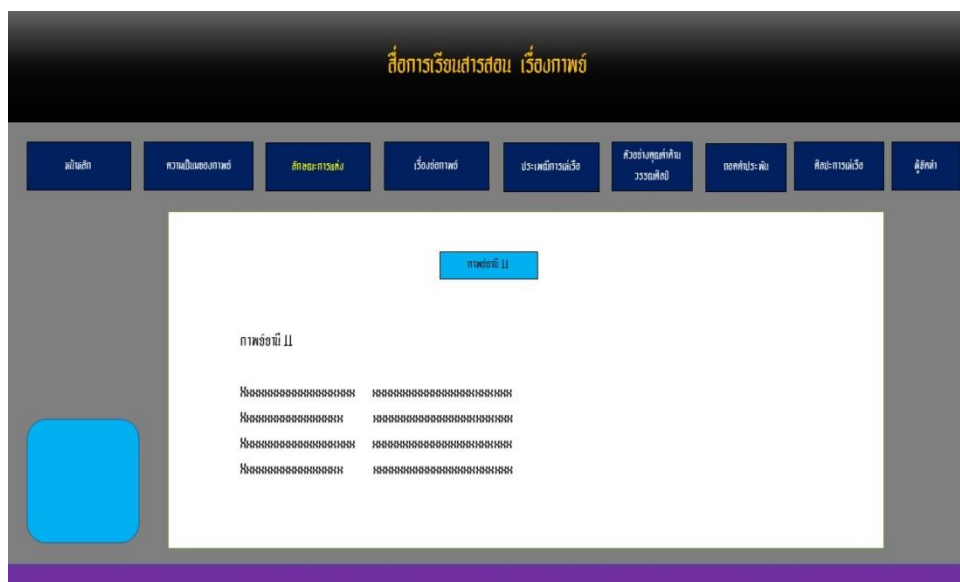
รูปที่ 3.18 การออกแบบหน้า ลักษณะที่ ๒



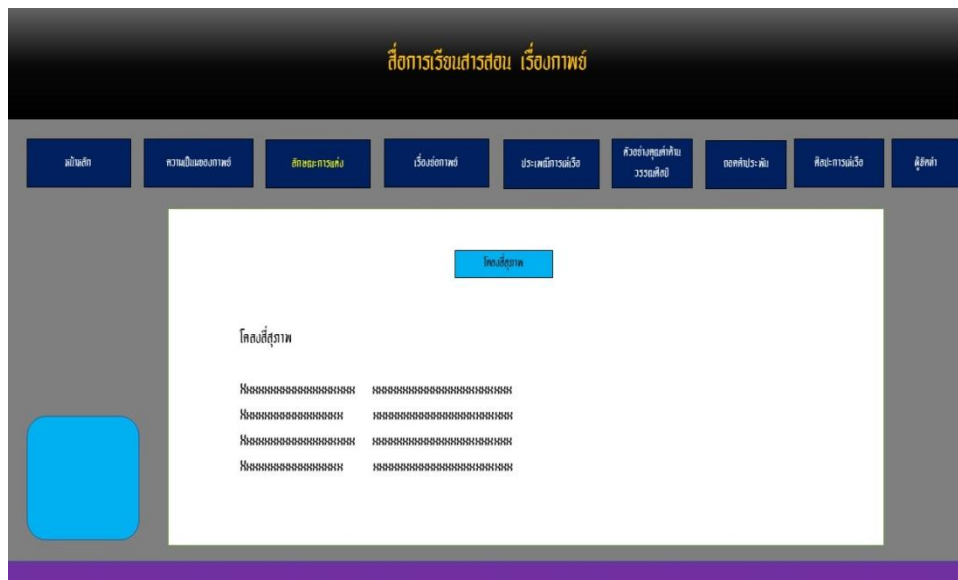
รูปที่ 3.19 การออกแบบหน้า ลักษณะที่ ๑



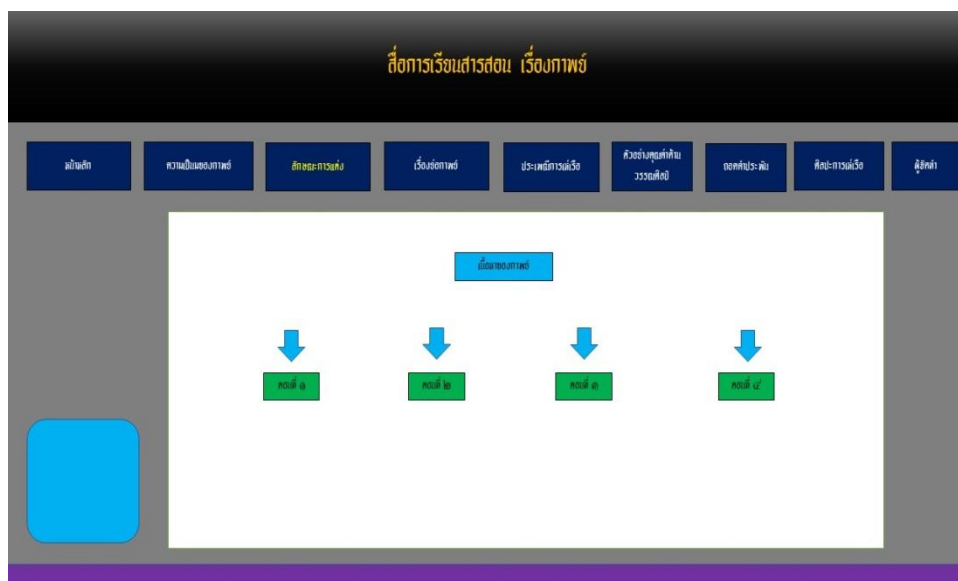
รูปที่ 3.20 การออกแบบหน้า ลักษณะการแต่ง



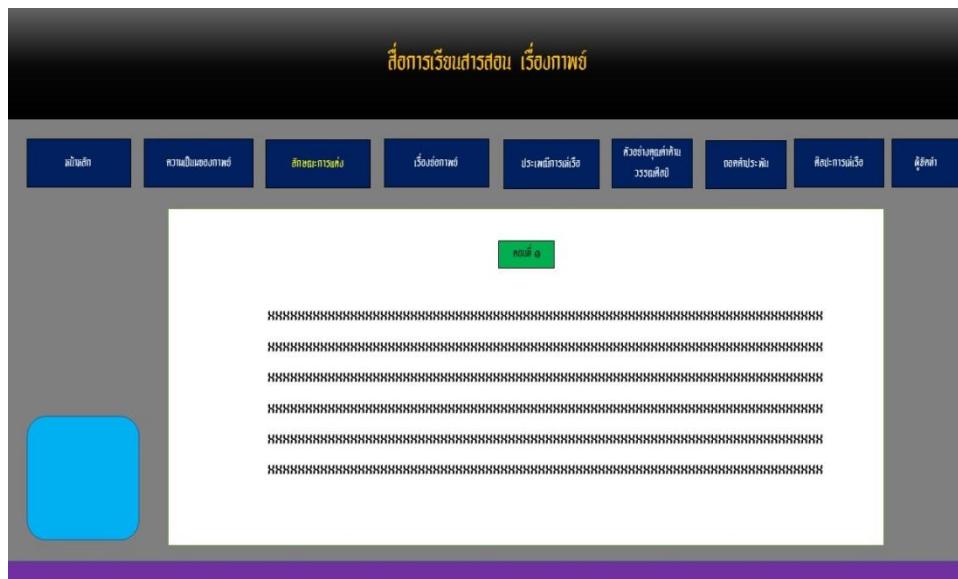
รูปที่ 3.21 การออกแบบหน้า ภาพชนิด 11



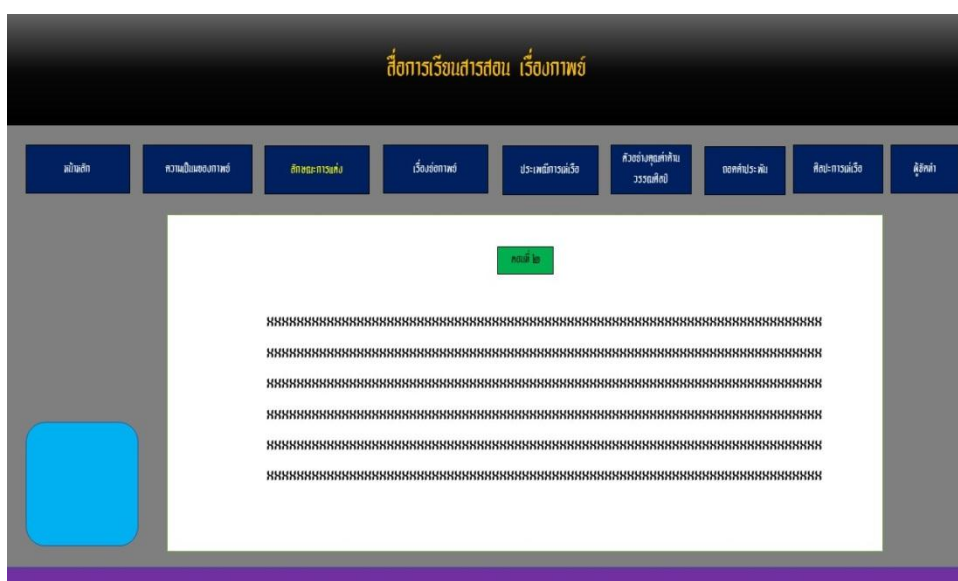
รูปที่ 3.22 การออกแบบหน้า โคลงสี่สุภาพ



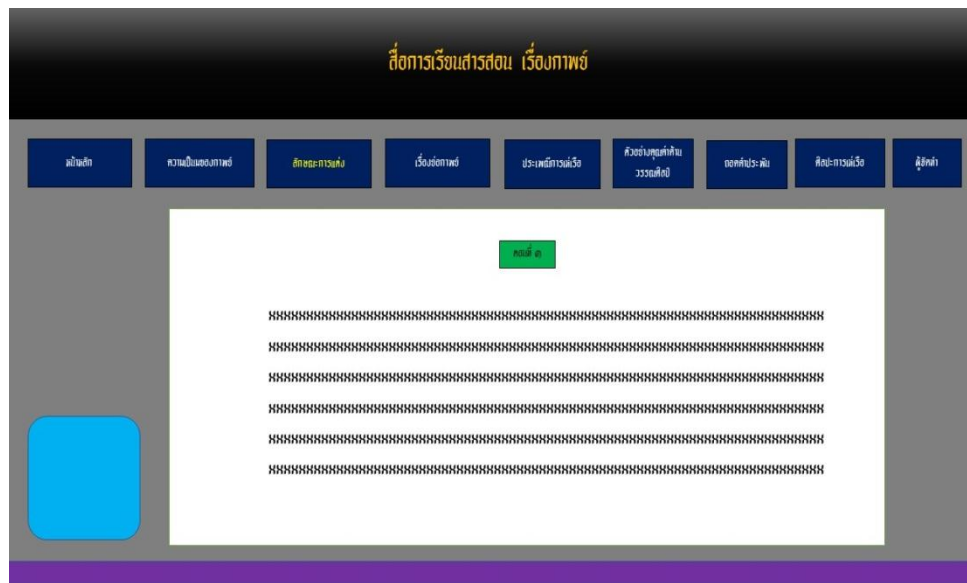
รูปที่ 3.23 การออกแบบหน้า เนื้อหาของภาพ



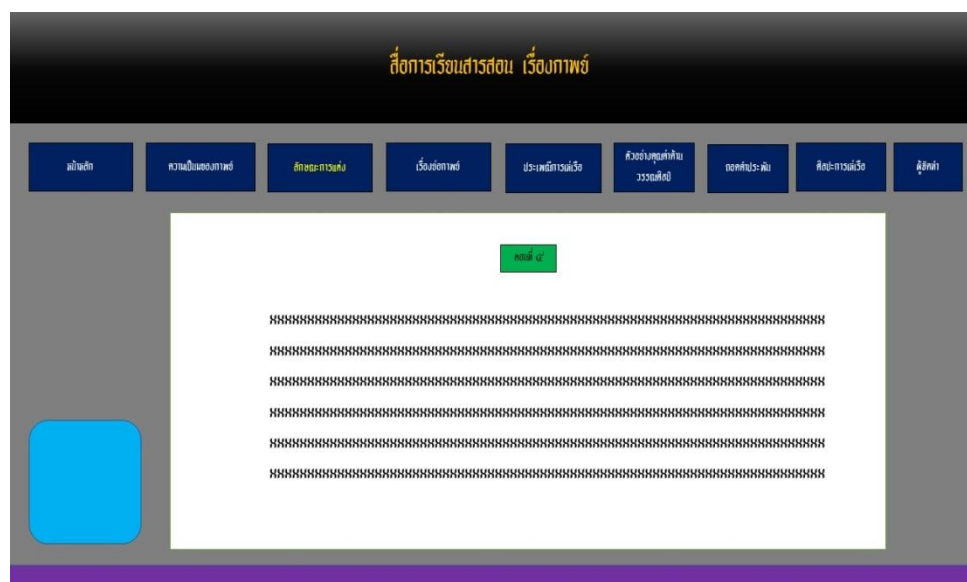
รูปที่ 3.24 การออกแบบหน้า ตอนที่ ๑



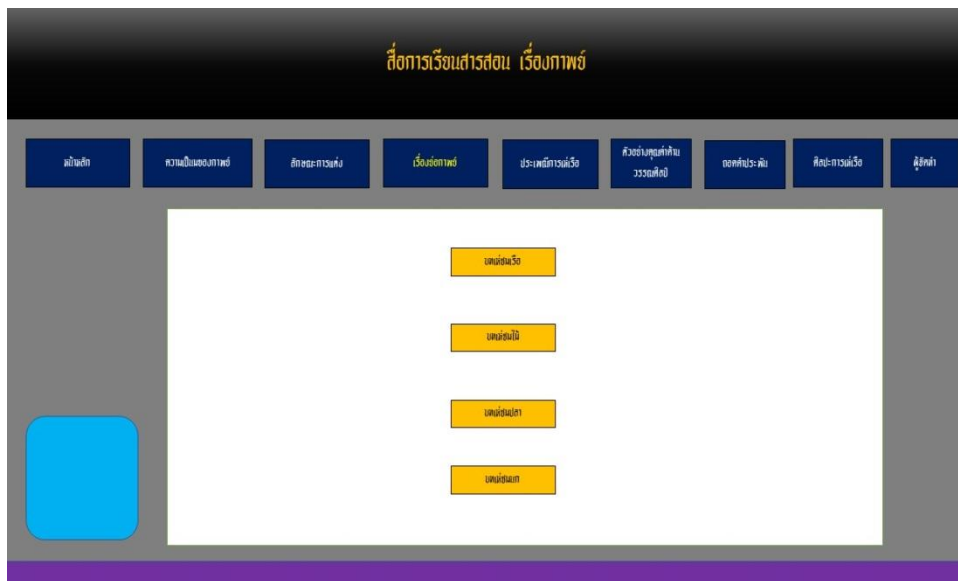
รูปที่ 3.25 การออกแบบหน้า ตอนที่ ๒



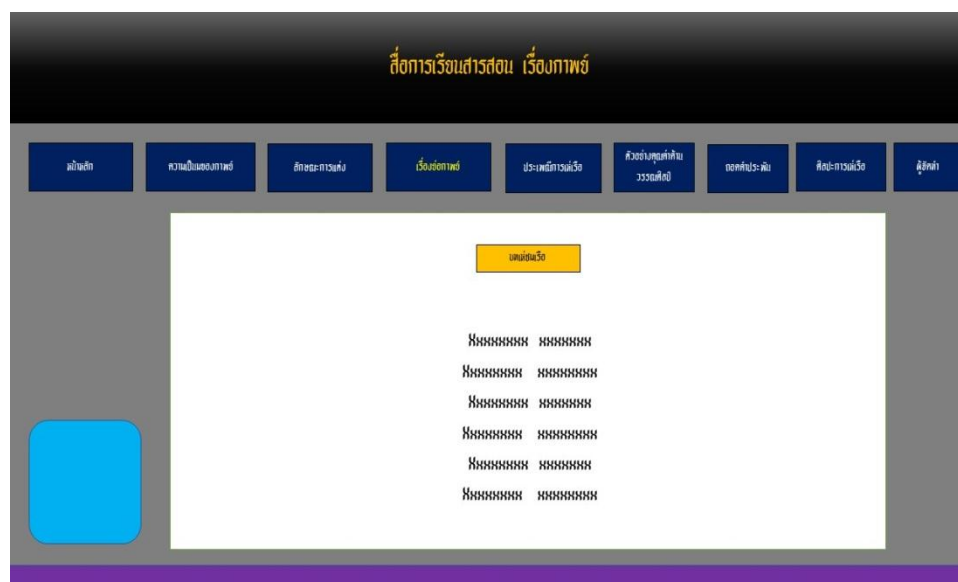
รูปที่ 3.26 การออกแบบหน้า ตอนที่ ๓



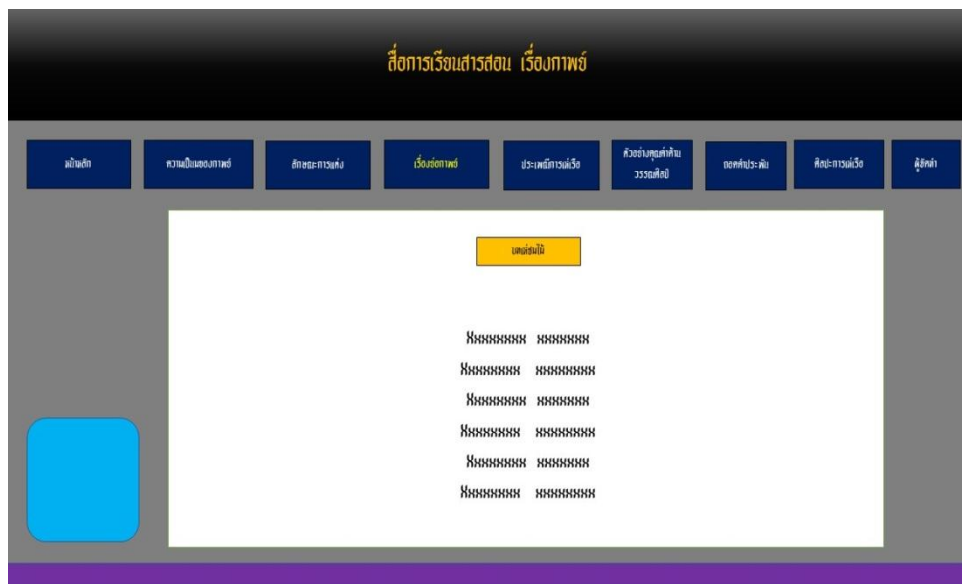
รูปที่ 3.27 การออกแบบหน้า ตอนที่ ๔



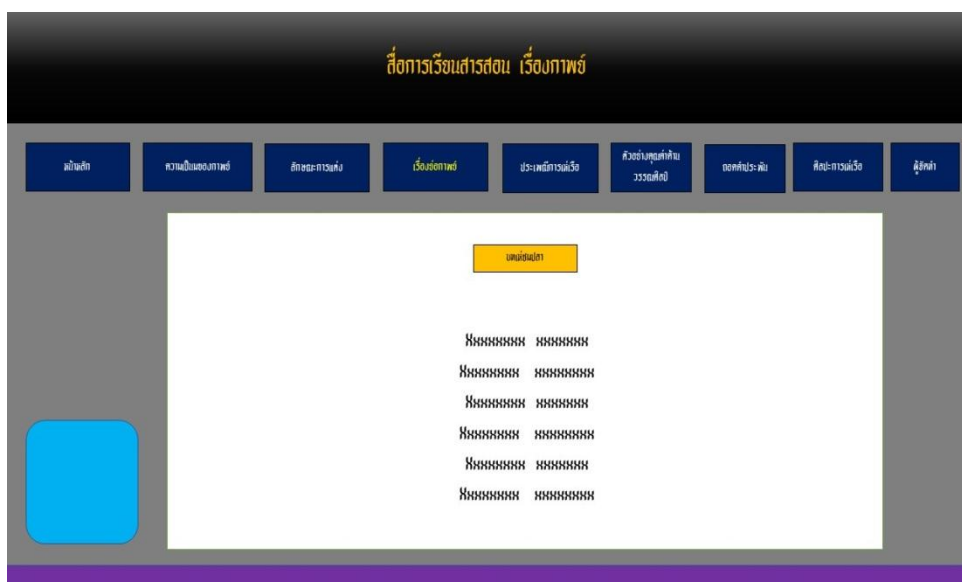
รูปที่ 3.28 การออกแบบหน้า เรื่องย่อภาพย์



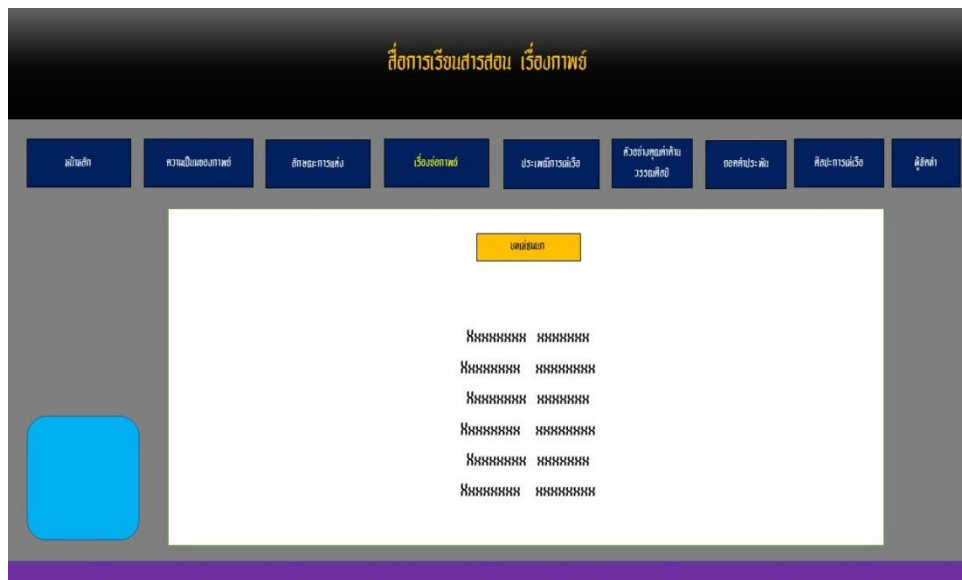
รูปที่ 3.29 การออกแบบหน้า บทแห่งชมเรือ



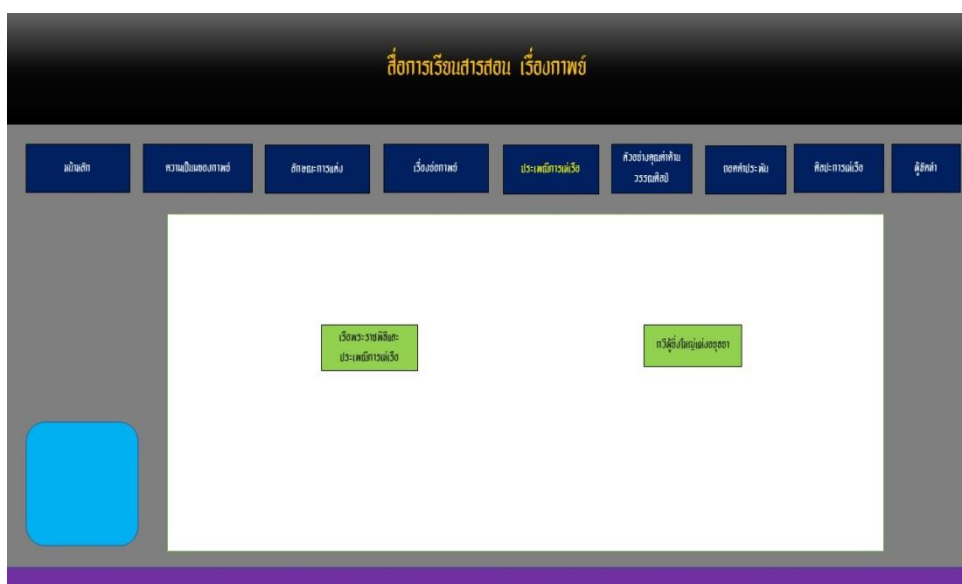
รูปที่ 3.30 การออกแบบหน้า บทเห่ชมไม้



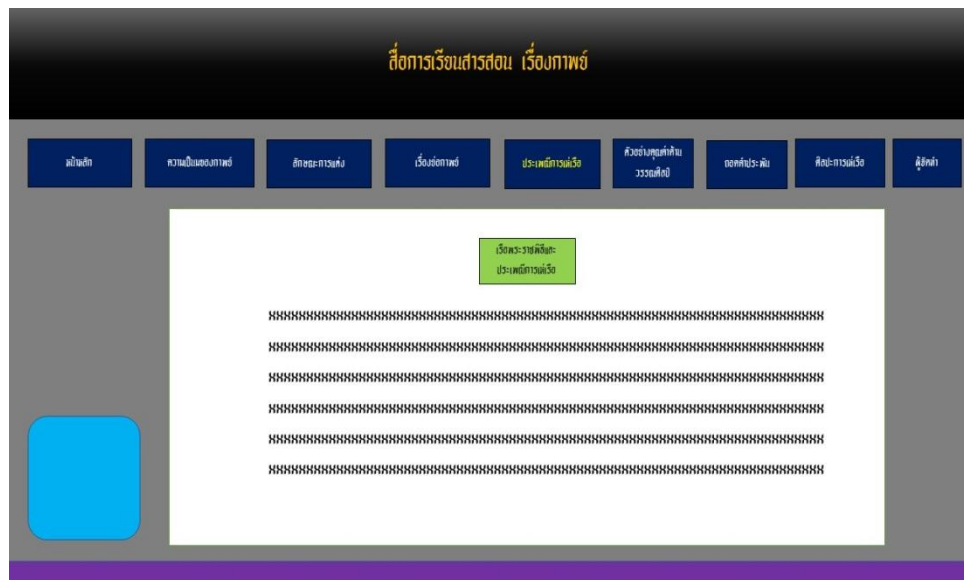
รูปที่ 3.31 การออกแบบหน้า บทเห่ชมปลา



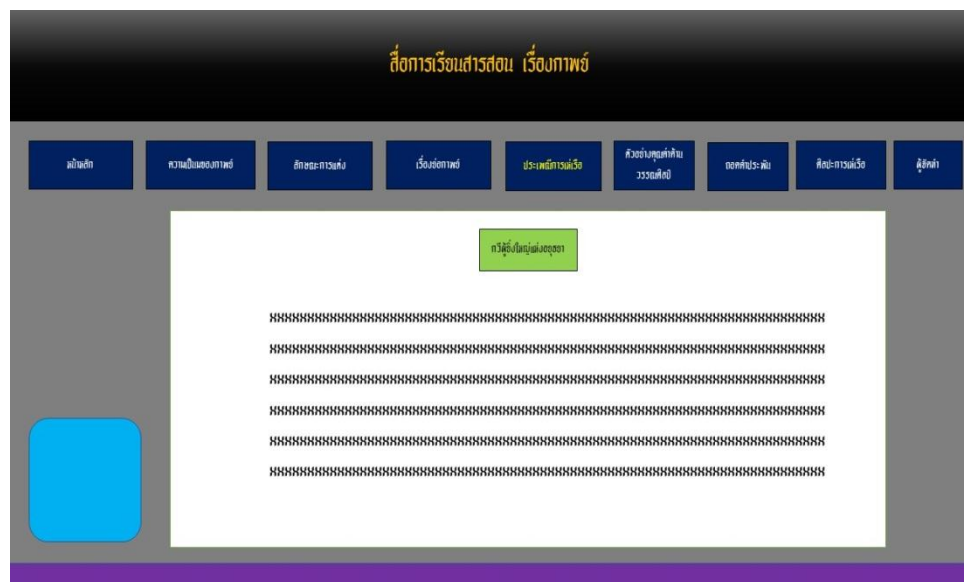
รูปที่ 3.32 การออกแบบหน้า บทเห่ชมมนก



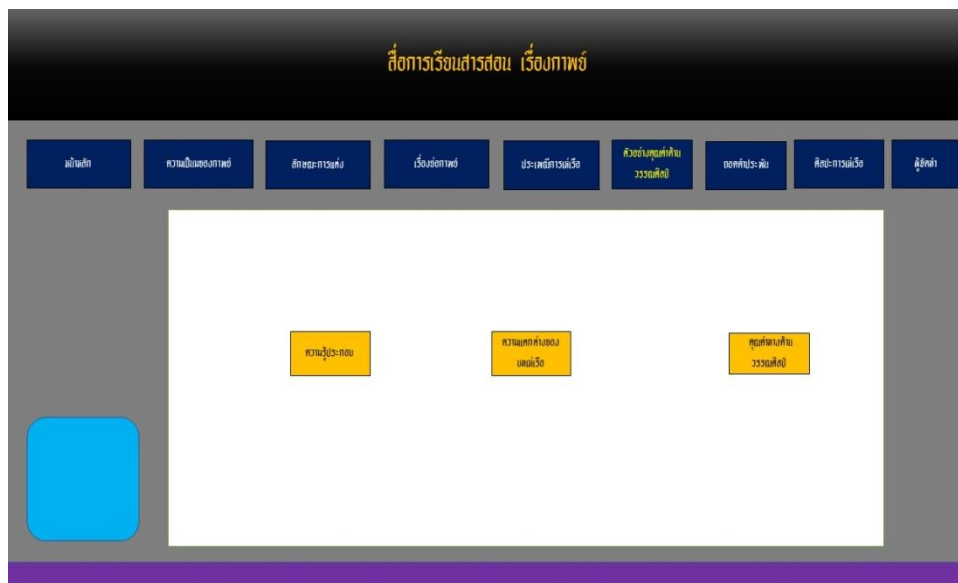
รูปที่ 3.33 การออกแบบหน้า ประเพณีการเห่เรือ



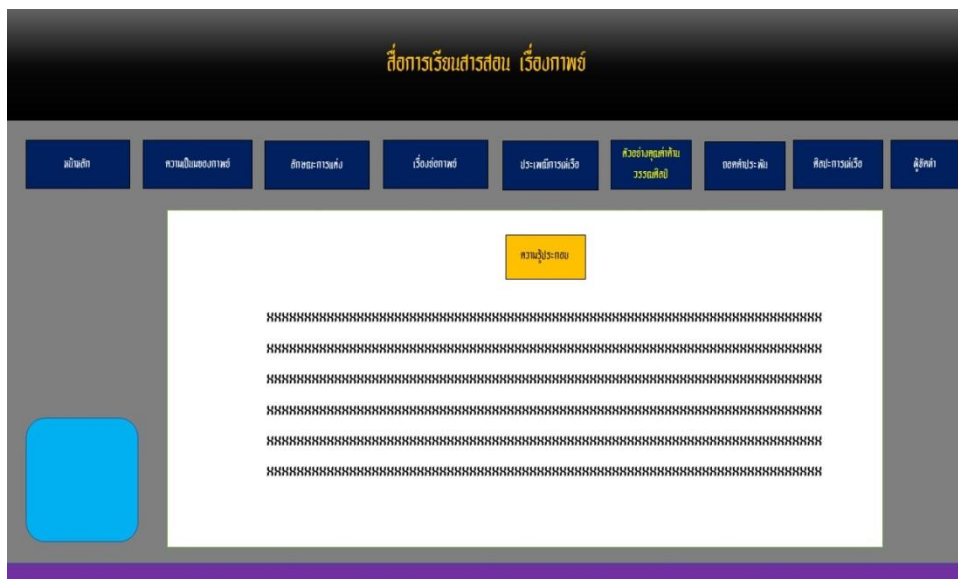
รูปที่ 3.34 การออกแบบหน้า เรื่องพระราชพิธีและประเพณีการเห่เรือ



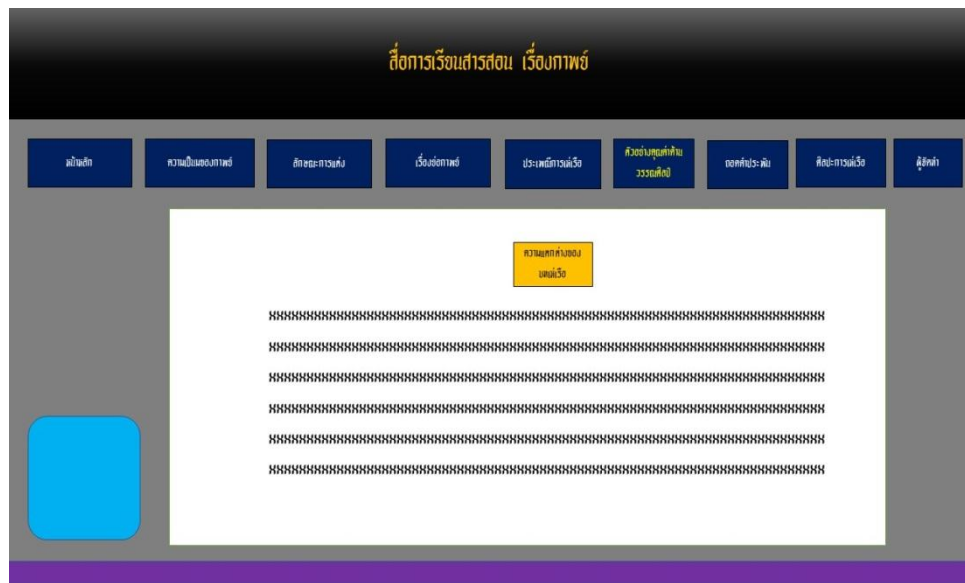
รูปที่ 3.35 การออกแบบหน้า กวีผู้ยิ่งใหญ่แห่งอยุธยา



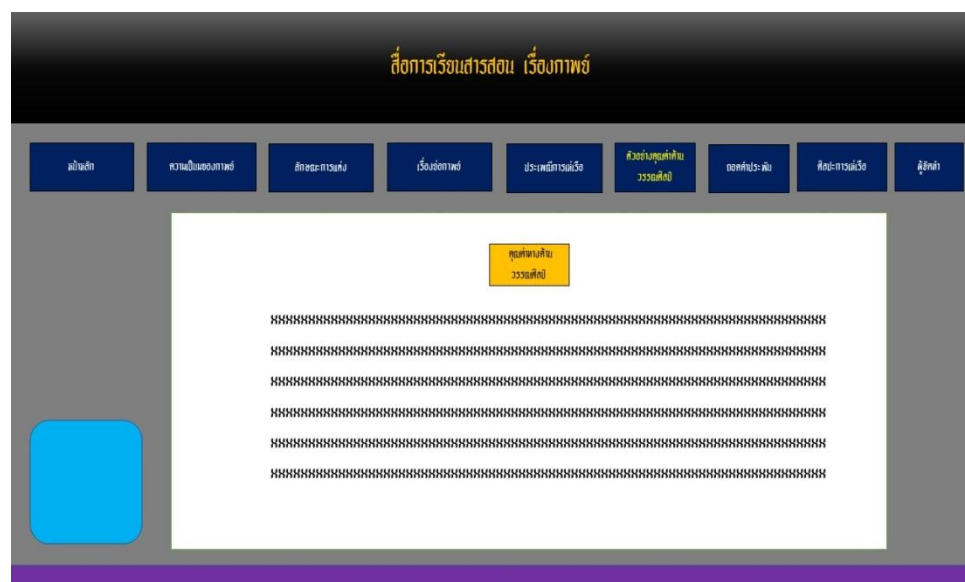
รูปที่ 3.36 การออกแบบหน้า ตัวอย่างคุณค่าด้านวรรณศิลป์



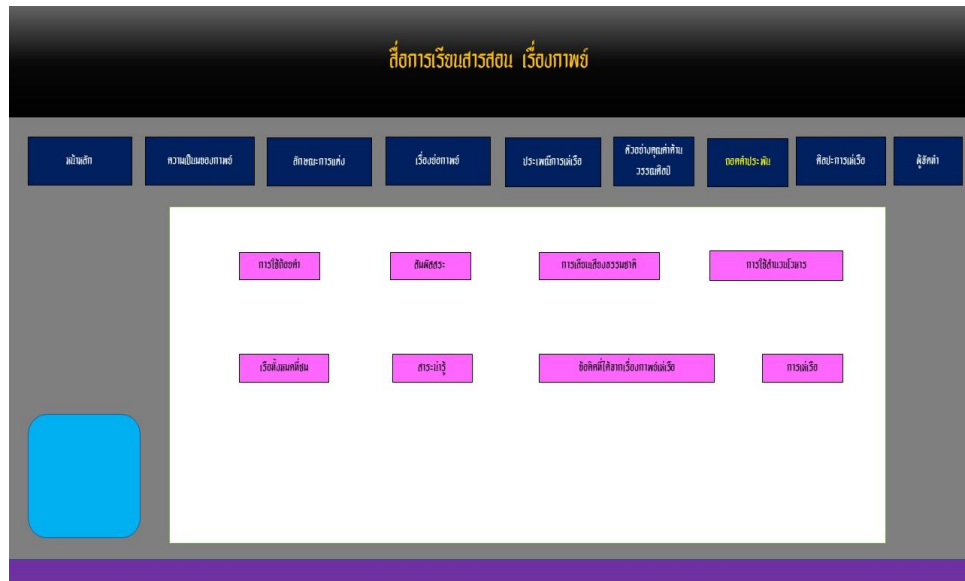
รูปที่ 3.37 การออกแบบหน้า ความรู้ประกอบ



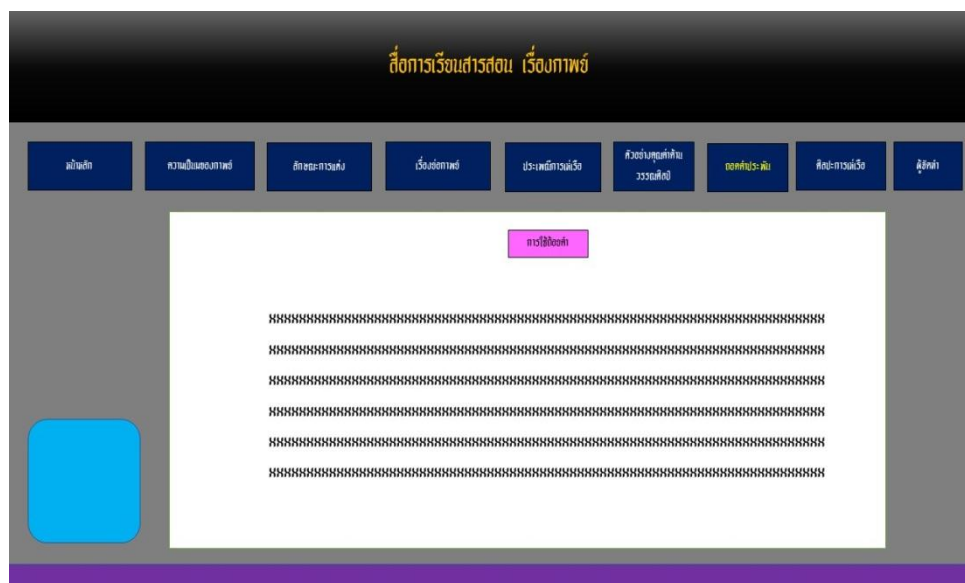
รูปที่ 3.38 การออกแบบหน้า ความแตกต่างของบทเห่เรือ



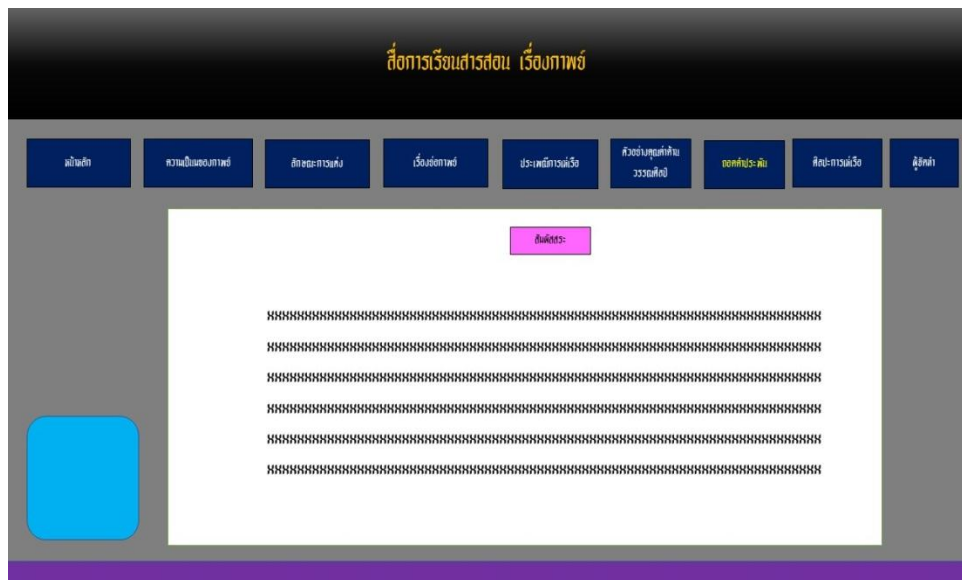
รูปที่ 3.39 การออกแบบหน้า คุณค่าทางด้านวรรณศิลป์



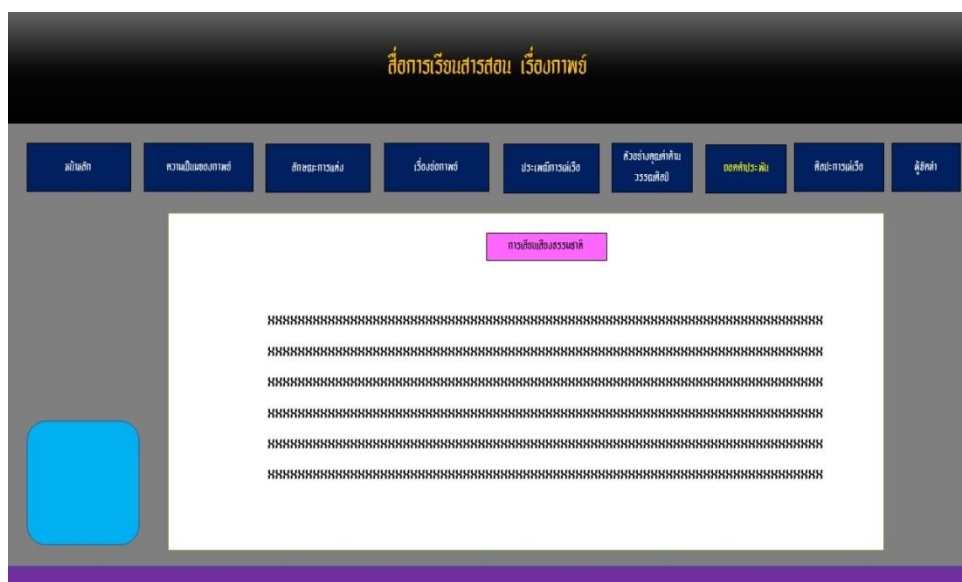
รูปที่ 3.40 การออกแบบหน้า ถอดคำประพันธ์



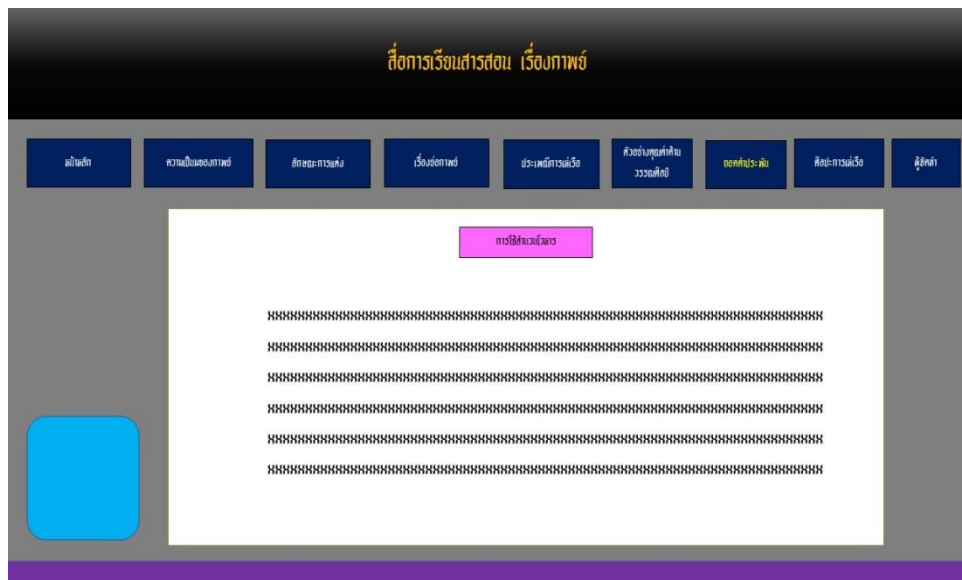
รูปที่ 3.41 การออกแบบหน้า การใช้ถ้อยคำ



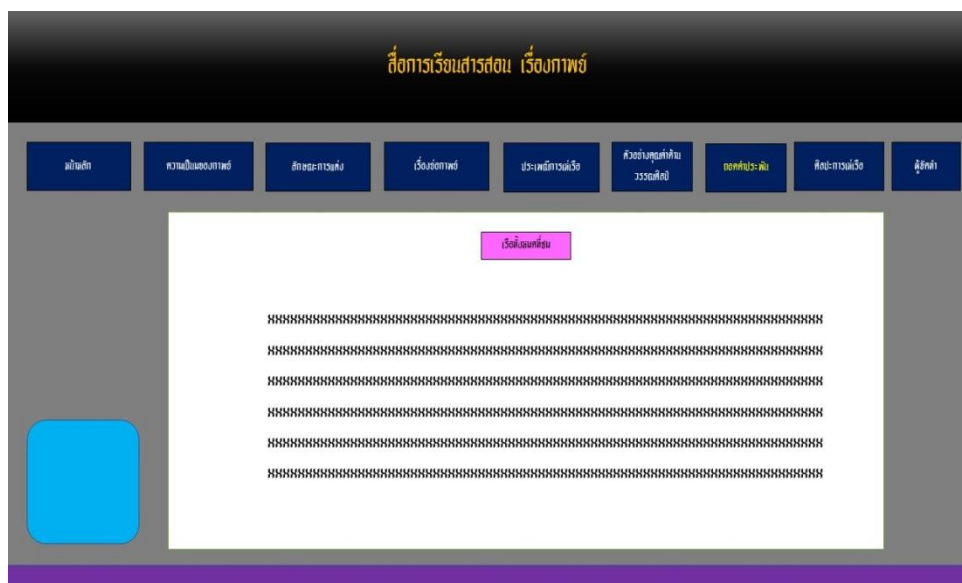
รูปที่ 3.42 การออกแบบหน้า สัมผัสสระ



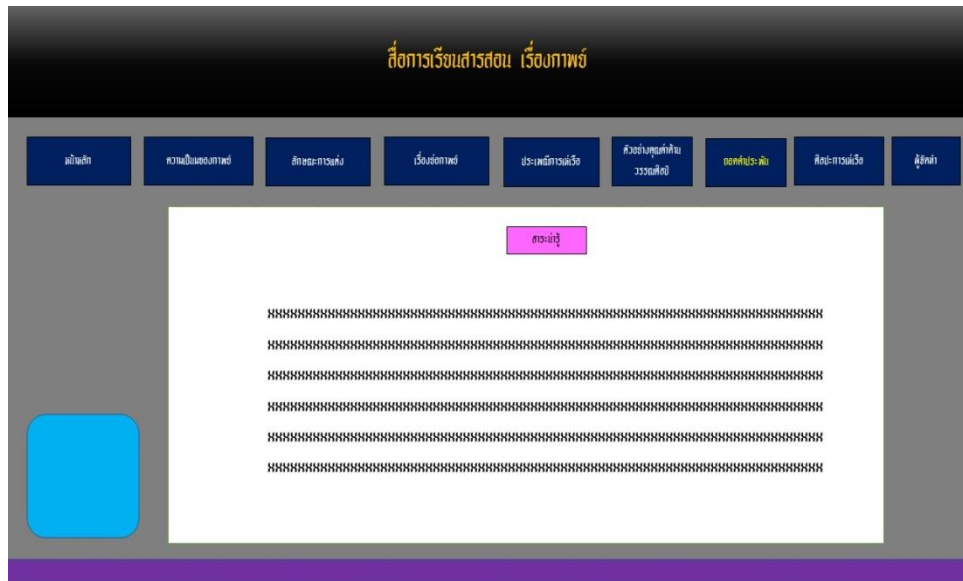
รูปที่ 3.43 การออกแบบหน้า การเขียนเชิงพรรณนา



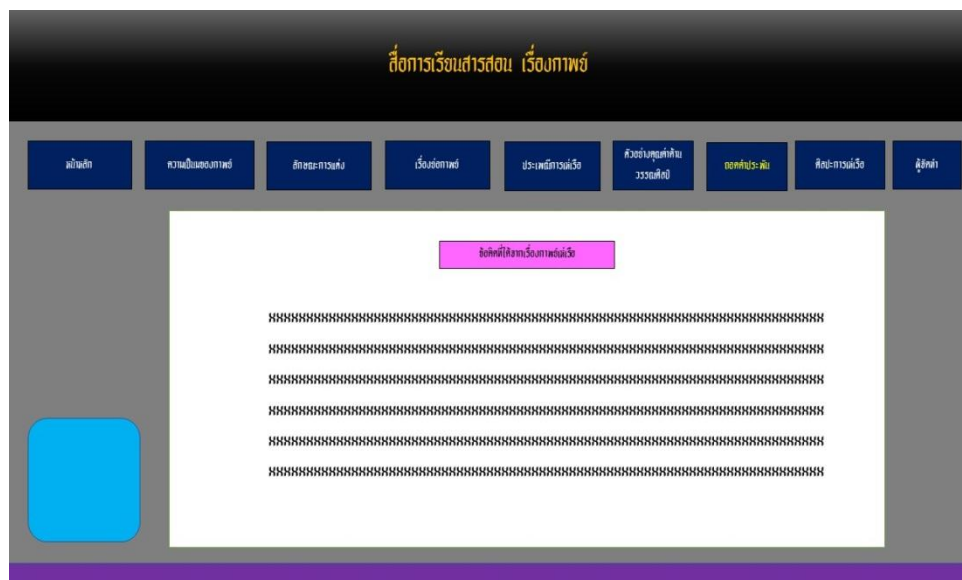
รูปที่ 3.44 การออกแบบหน้า การใช้สำนวนโวหาร



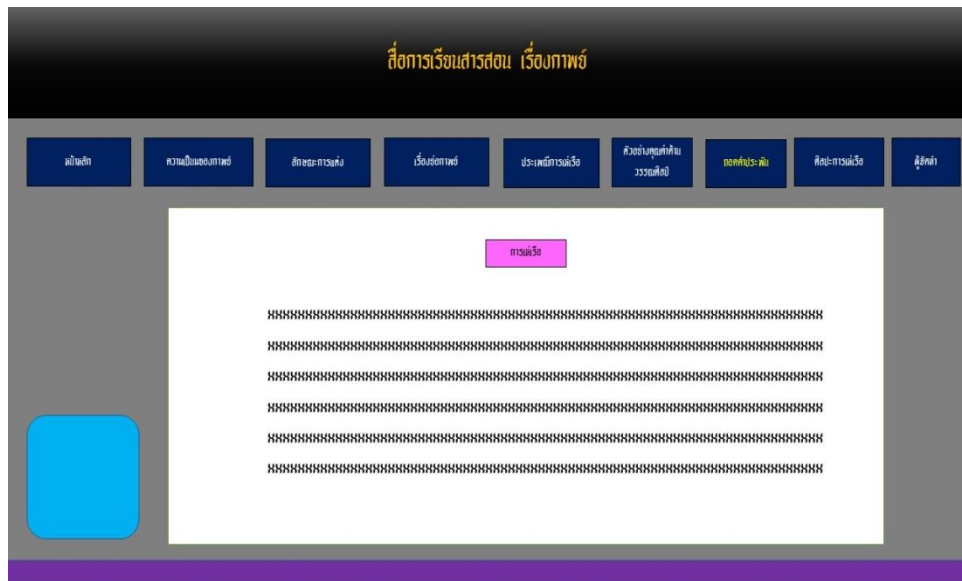
รูปที่ 3.45 การออกแบบหน้า เรื่องทั้งหมดที่ชม



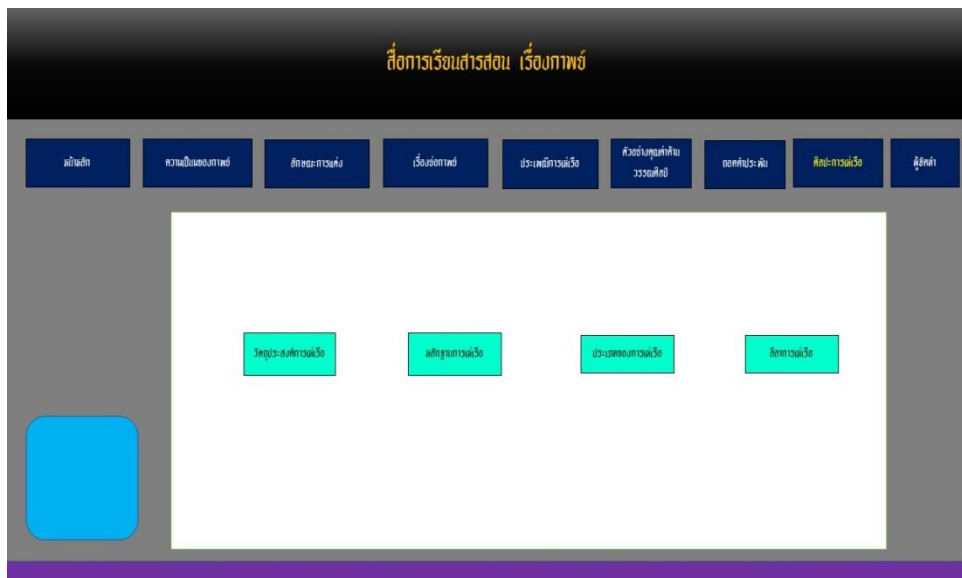
รูปที่ 3.46 การออกแบบหน้า สารน่ารู้



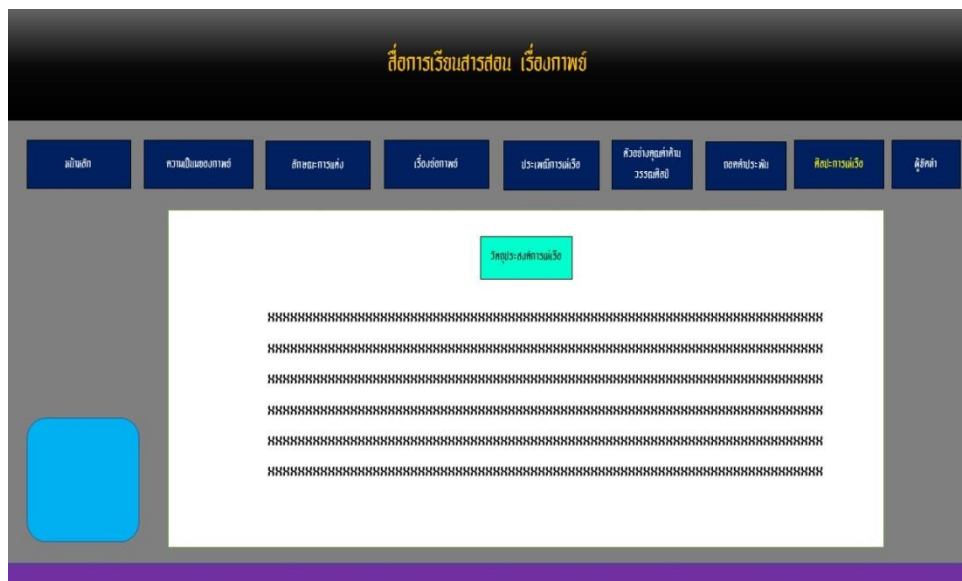
รูปที่ 3.47 การออกแบบหน้า ข้อคิดที่ได้จากรื่องกาพย์เห่เรือ



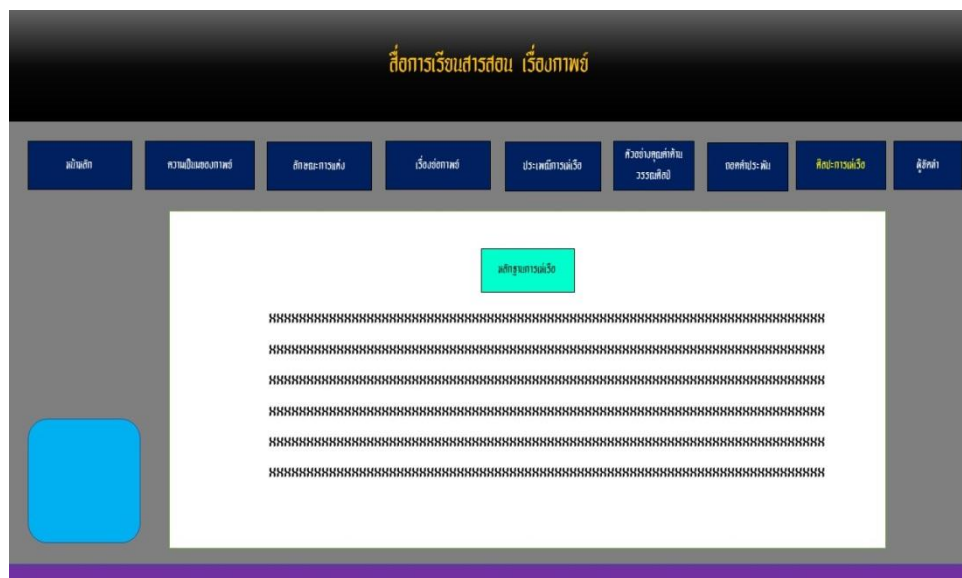
รูปที่ 3.48 การออกแบบหน้า การเห็นเรื่อง



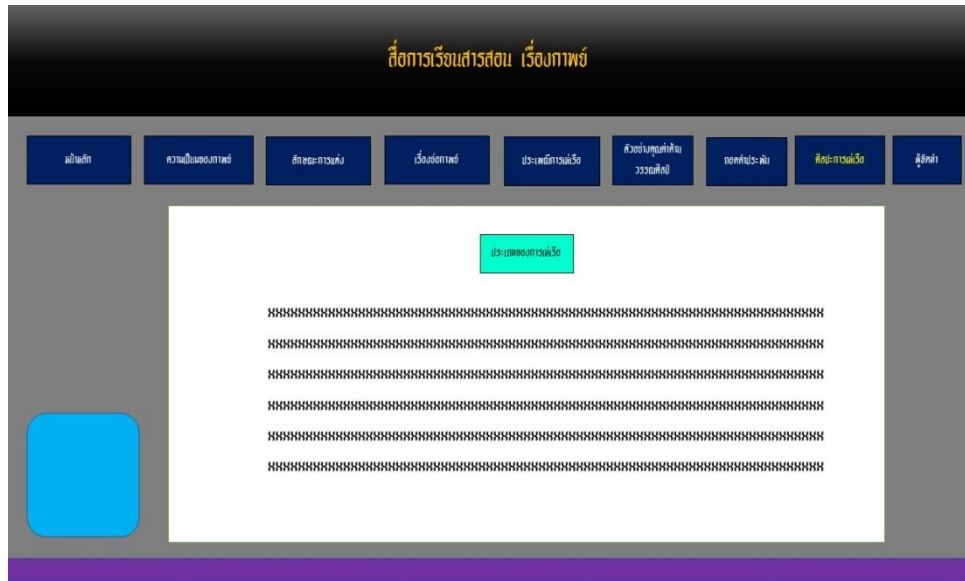
รูปที่ 3.49 การออกแบบหน้า ศิลปะการเห็นเรื่อง



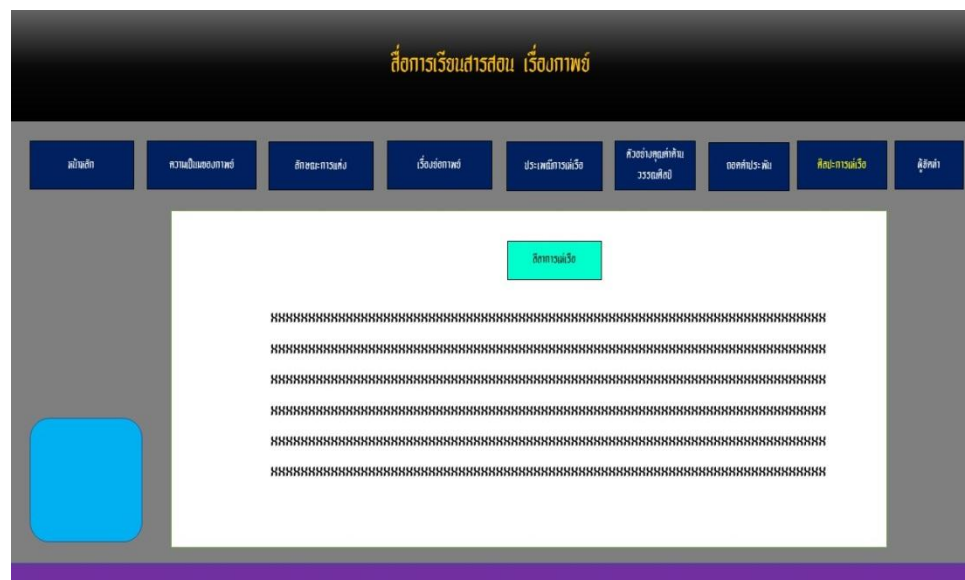
รูปที่ 3.50 การออกแบบหน้า วัตถุประสงค์การเรียนรู้



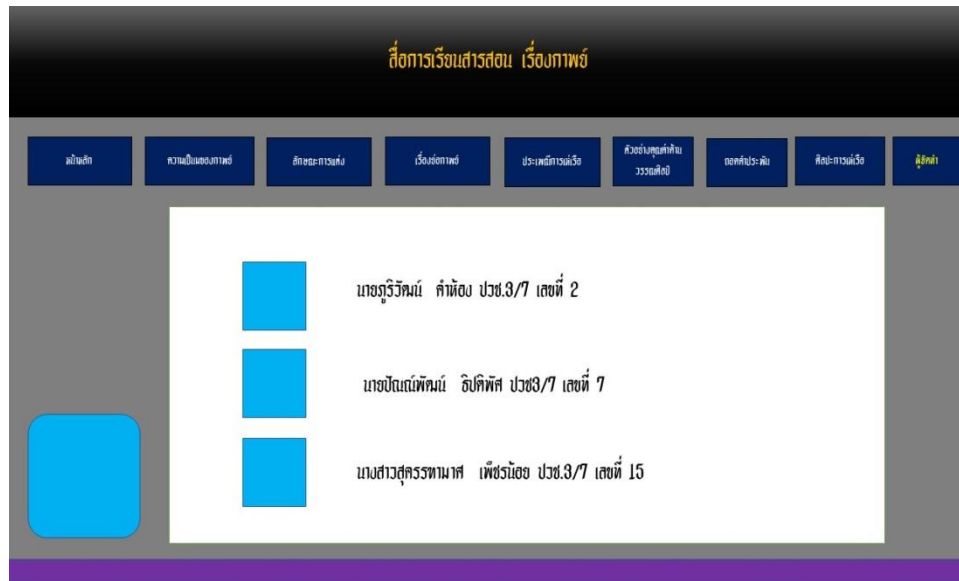
รูปที่ 3.51 การออกแบบหน้า หลักฐานการเรียนรู้



รูปที่ 3.52 การออกแบบหน้า ประเภทของการเหวี่ยง



รูปที่ 3.53 การออกแบบหน้า ลีลาการเหวี่ยง



รูปที่ 3.54 การออกแบบ ผู้จัดทำ

3.3 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Design)

1. Index
2. หน้าหลัก
3. ความเป็นมาของกายวิภาคศาสตร์
 - 3.1 ความรู้ที่ได้จากเรื่อง
 - 3.2 การพิจารณาคุณค่า
 - 3.3 ลักษณะพิเศษของกายวิภาคศาสตร์
 - 3.4 คุณค่าที่ได้รับ
 - 3.4.1 คุณค่าด้านสังคม
 - 3.4.2 คุณค่าด้านเนื้อหา
 - 3.5 ความแตกต่างของบทแห่งเรื่อง
 - 3.6 ประวัติเจ้าฟ้าธรรมธิเบศร์
 - 3.7 ลักษณะวรรณคดีนิราศในกายวิภาคศาสตร์
 - 3.8 ลักษณะพิเศษของกายวิภาคศาสตร์เจ้าฟ้าธรรมธิเบศร์
 - 3.8.1 ลักษณะที่ ๑
 - 3.8.2 ลักษณะที่ ๒
 - 3.8.3 ลักษณะที่ ๓

4. ลักษณะการแต่ง

4.1 กาพย์ยานี 11

4.2 โคลงสี่สุภาพ

4.3 เนื้อหาของกาพย์

4.3.1 ตอนที่ ๑

4.3.2 ตอนที่ ๒

4.3.4 ตอนที่ ๓

4.3.5 ตอนที่ ๔

5. เรื่องย่อกาพย์

5.1 บทเห่ชมเรือ

5.2 บทเห่ชมไม้

5.3 บทเห่ชมปลา

5.4 บทเห่ชมนก

6. ประเพณีการเห่เรือ

6.1 เรือพระราชพิธีและประเพณีการเห่เรือ

6.2 กวีผู้ยิ่งใหญ่แห่งอยุธยา

7. ตัวอย่างคุณค่าด้านวรรณศิลป์

7.1 ความรู้ประกอบ

7.2 ความแตกต่างของบทเห่เรือ

7.3 คุณค่าทางด้านวรรณศิลป์

8. ถอดคำประพันธ์

8.1 การใช้ถ้อยคำ

8.2 สัมผัสสระ

8.3 การเลียนเสียงธรรมชาติ

8.4 การใช้สำนวนโวหาร

8.5 เรือทั้งหมดที่ชม

8.6 สารนาฏ

8.7 ข้อคิดที่ได้จากเรื่องกาพย์เห่เรือ

8.8 การเห่เรือ

9. ศิลปะการเห่เรือ

9.1 วัตถุประสงค์การเห่เรือ

9.2 หลักฐานการเห่เรือ

9.3 ประเภทของการเห่เรือ

9.4 ลีลาการเห่เรือ

10. ผู้จัดทำ

3.4 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Design)

1. นำเสนอเว็บไซต์เพื่อสอนวิชาโครงการผ่านโปรเจกเตอร์
2. นำเสนอเว็บไซต์ออกทางคอมพิวเตอร์เพื่อแสดงผลเป็นเว็บไซต์ที่สมบูรณ์
3. นำข้อมูลทั้งหมดที่นำมาทำเว็บไซต์เพื่อเป็นการสื่อถึงเรื่องที่ทำอย่างสมบูรณ์

บทที่ 4

การพัฒนาเว็บไซต์ สื่อการเรียนการสอน เรื่อง ภาพ

4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้

1. คอมพิวเตอร์

- AMD Ryzen 3 2200G with Radeon VegaGraphics 3.49 GHz
- 8.00 GB
- 64-bit Operating System, x64-based processor
- No Pen or Touch Input is available for this Display

2. เมาส์

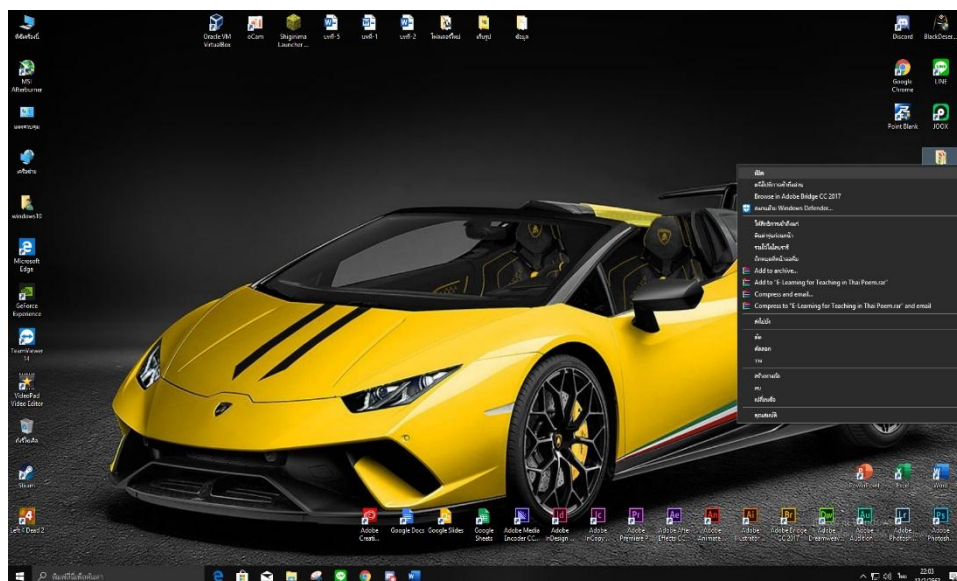
3. คีย์บอร์ด

4. กระดาษ A4 สำหรับปริ้นเอกสาร

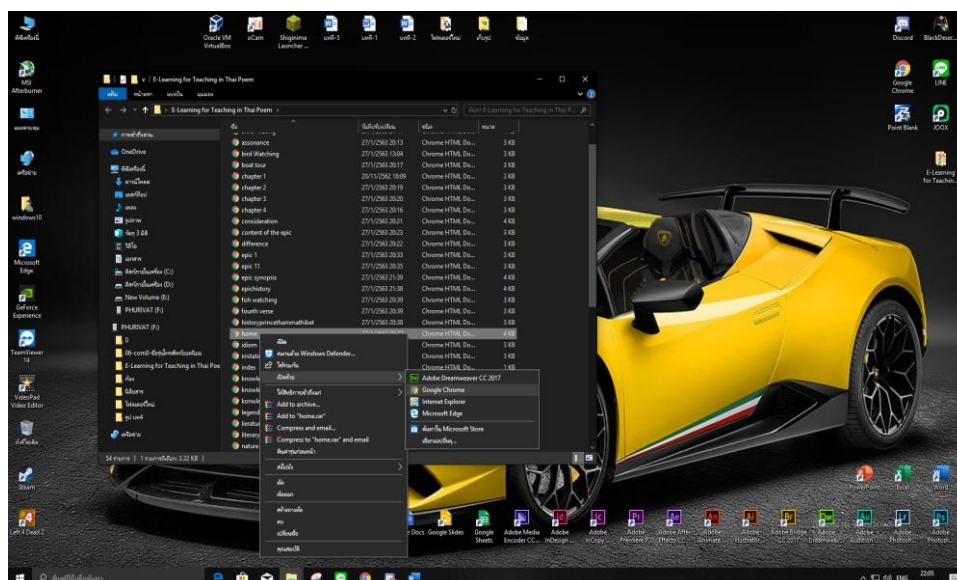
4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้ในการพัฒนา

1. Adobe Dreamweaver CC6 ใช้ในการสร้างเว็บไซต์
2. Adobe Photoshop CC6 ใช้ในการตกแต่งรูปภาพ
3. Microsoft Word 2019 ใช้ในการทำเอกสาร
4. Microsoft Powerpoint 2016 ใช้ในการทำตัวอย่างรูปภาพประกอบ

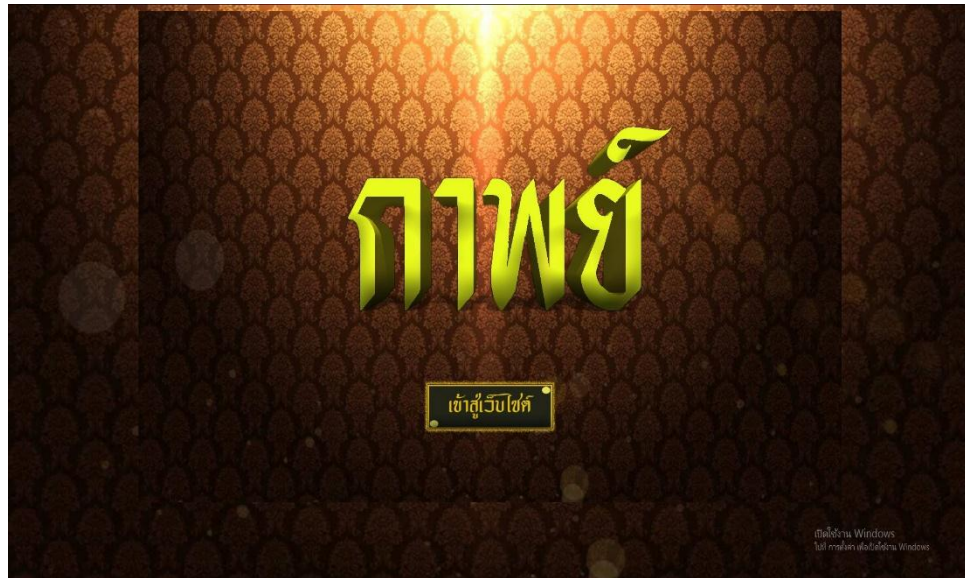
4.3 วิธีการติดตั้งโปรแกรม



รูปที่ 4.1 เปิดไฟล์ในพื้นทีที่เก็บไว้ก่อนหน้า



รูปที่ 4.2 เลื่อนหาไฟล์ที่ชื่อว่า Index.html คลิกขวา > Open with > Google Chrome



รูปที่ 4.3 แสดงหน้า Index



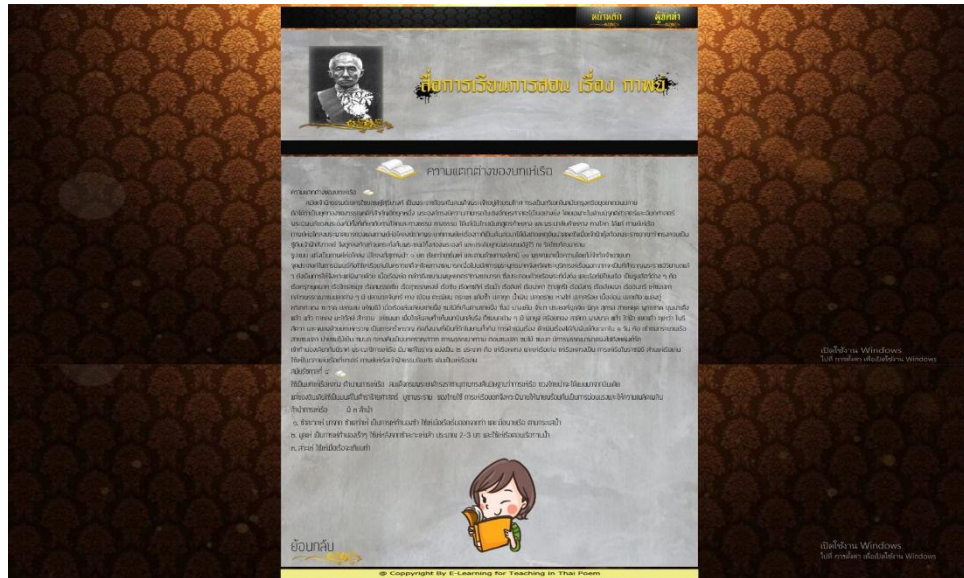
รูปที่ 4.4 แสดงหน้า Home



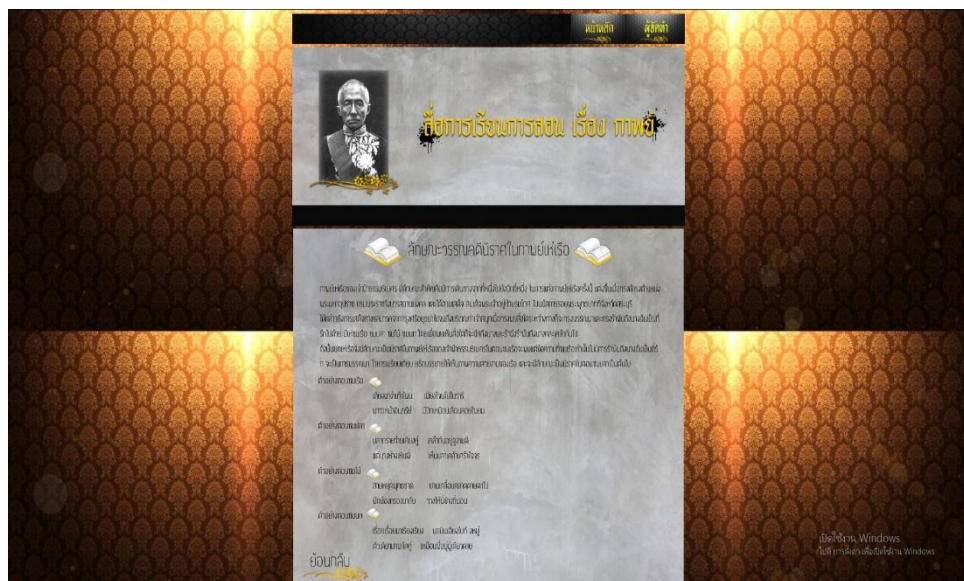
รูปที่ 4.5 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์



รูปที่ 4.6 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์ > ความรู้ที่ได้จากเรื่อง



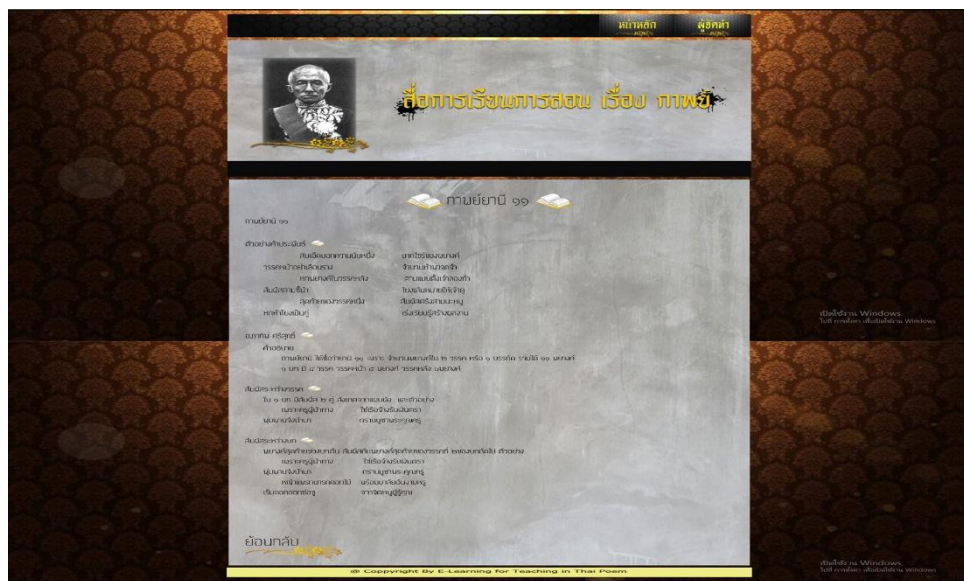
รูปที่ 4.9 แสดงหน้าความเป็นมาของกาพย์ > ความแตกต่างของบทเห่เรือ



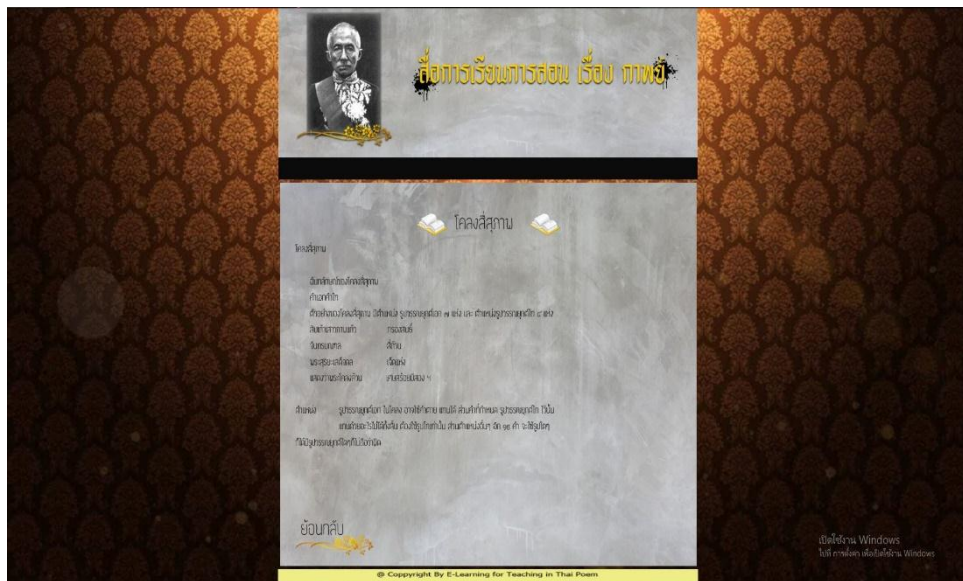
รูปที่ 4.10 แสดงหน้าความเป็นมาของภาพ > ลักษณะวรรณคดีในภาพเหนือ



รูปที่ 4.11 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง



รูปที่ 4.12 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > กาพย์ยานี ๑๑



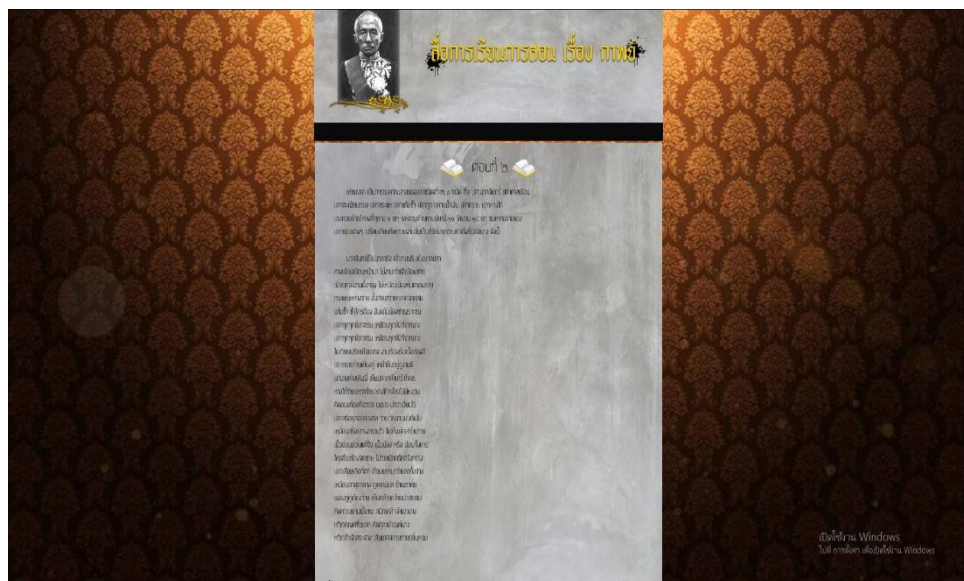
รูปที่ 4.13 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > โคลงสี่สุภาพ



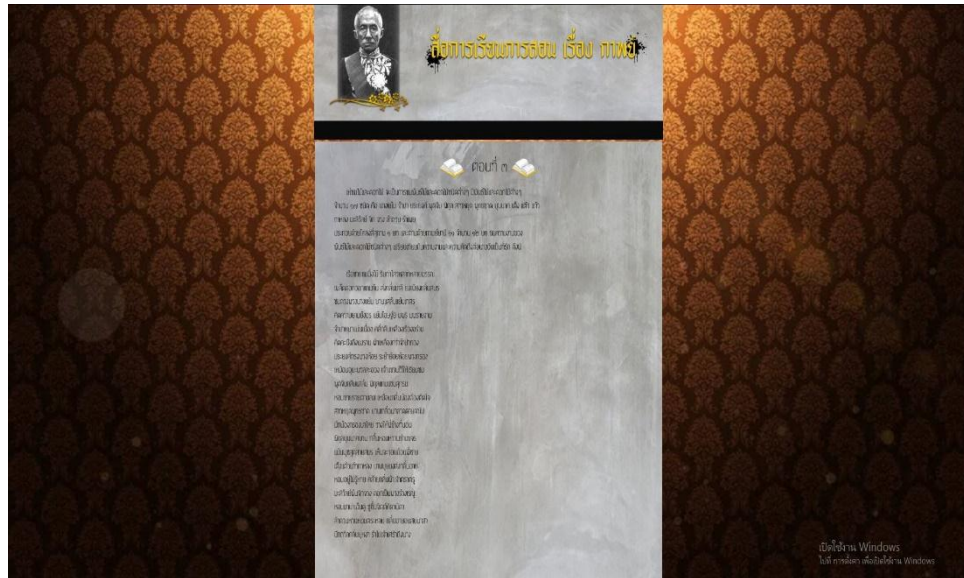
รูปที่ 4.14 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของภาพ



รูปที่ 4.15 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของกาพย์ > ตอนที่ 1



รูปที่ 4.16 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของกาพย์ > ตอนที่ 2



รูปที่ 4.17 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของภาพ > ตอนที่ 3



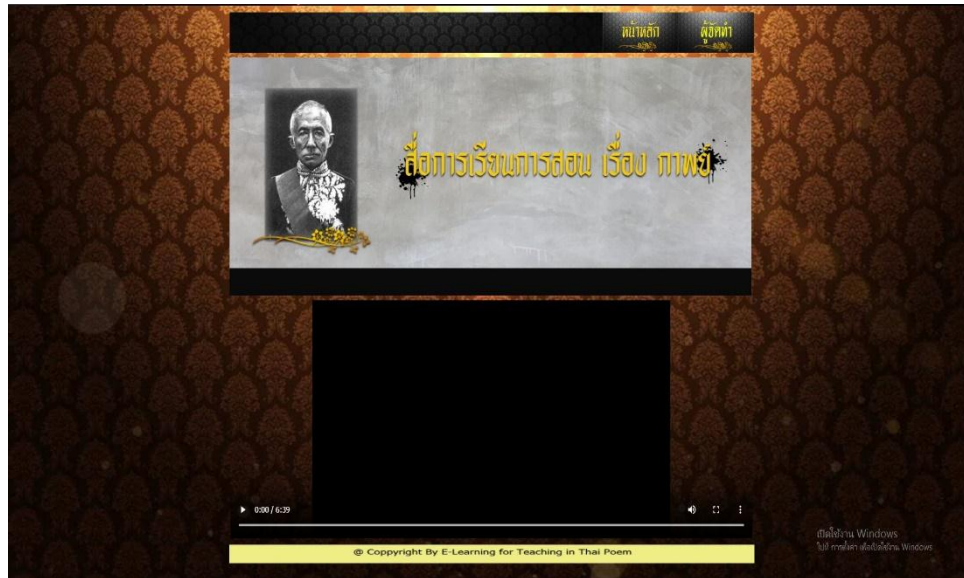
รูปที่ 4.18 แสดงหน้าลักษณะการแต่ง > เนื้อหาของภาพ > ตอนที่ 4



รูปที่ 4.19 แสดงหน้าเรื่องย่อภาพ



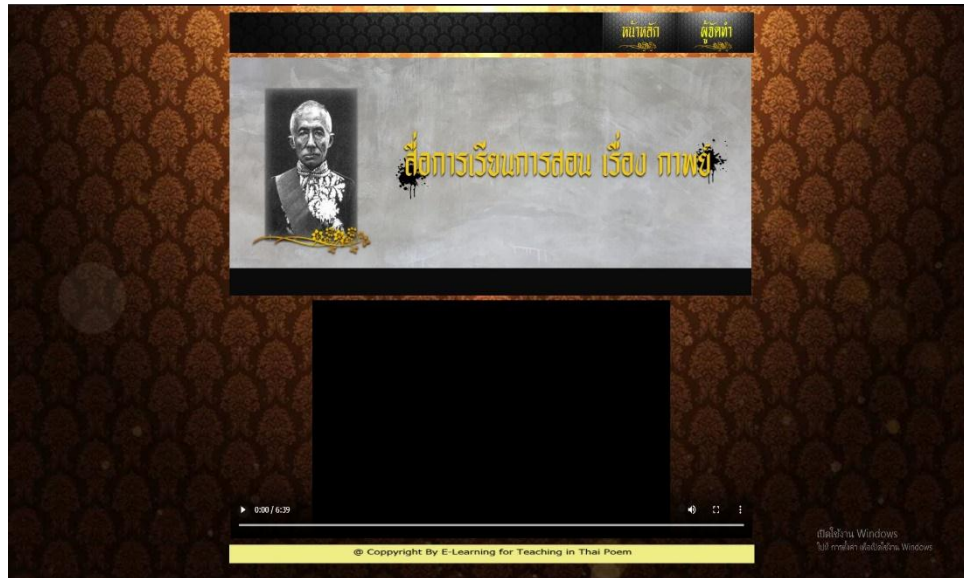
รูปที่ 4.20 แสดงหน้าเรื่องย่อภาพ > บทเห่ ชมเรือ



รูปที่ 4.21 แสดงหน้าเรื่องย่อกาพย์ > บทเห่ ชมไม้



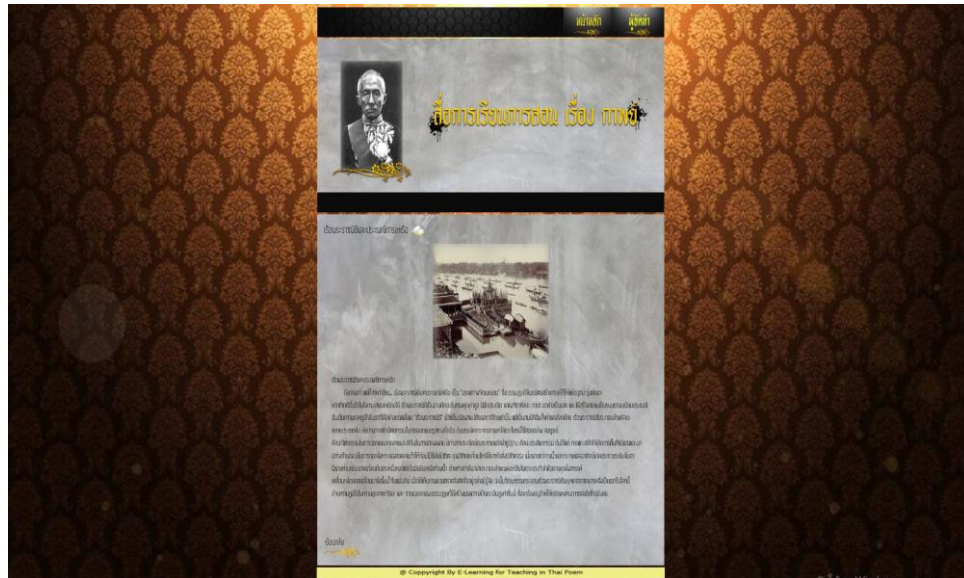
รูปที่ 4.22 แสดงหน้าเรื่องย่อกาพย์ > บทเห่ ชมปลา



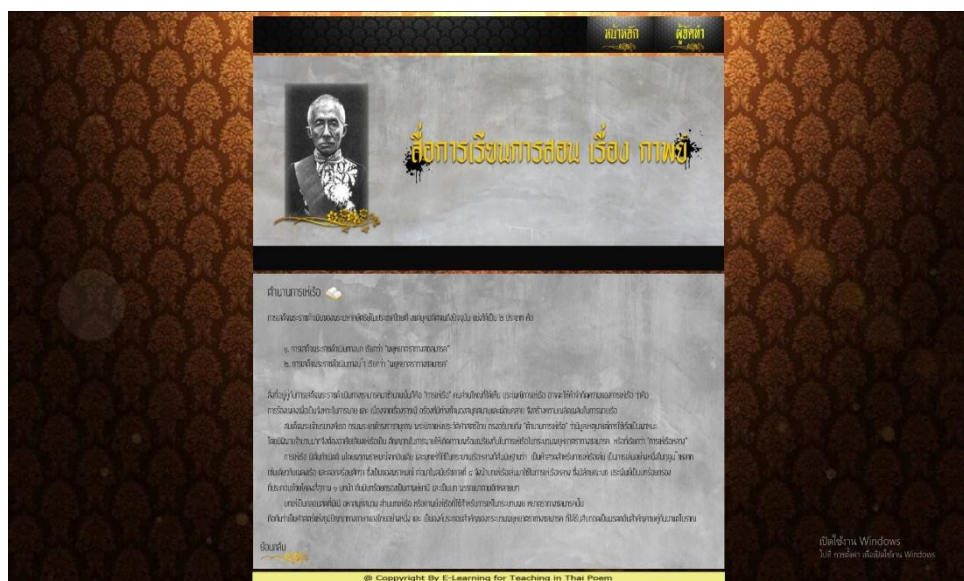
รูปที่ 4.23 แสดงหน้าเรื่องย่อกาพย์ > บทเห่ ชมนก



รูปที่ 4.24 แสดงหน้าประเพณีการเห่เรือ



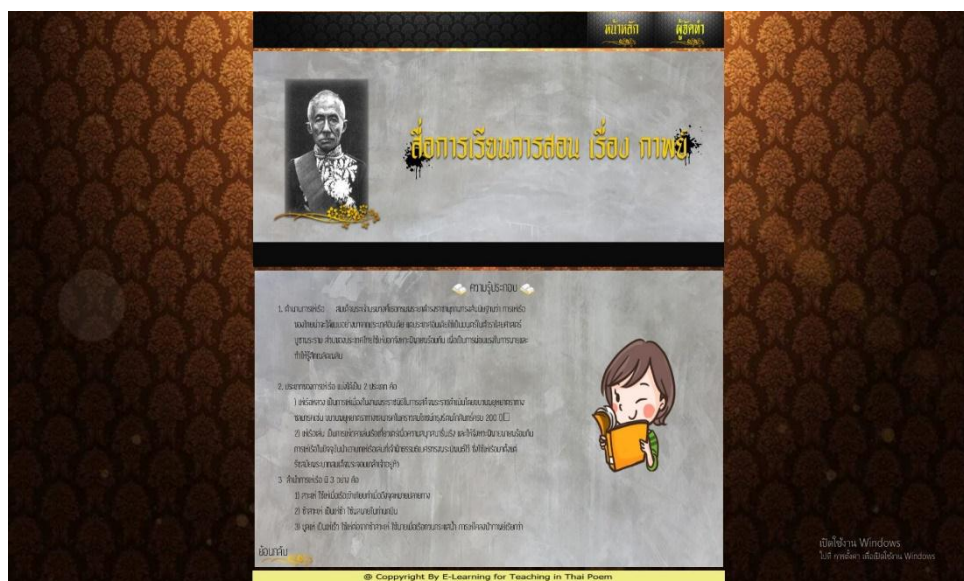
รูปที่ 4.25 แสดงหน้าประเพณีการเห่เรือ > เรือพระราชพิธีและประเพณีการเห่เรือ



รูปที่ 4.26 แสดงหน้าประเพณีการเห่เรือ > ดำนันทเห่เรือ



รูปที่ 4.27 แสดงหน้าคุณค่าด้านวรรณศิลป์



รูปที่ 4.28 แสดงหน้าคุณค่าด้านวรรณศิลป์ > ความรู้ประกอบ



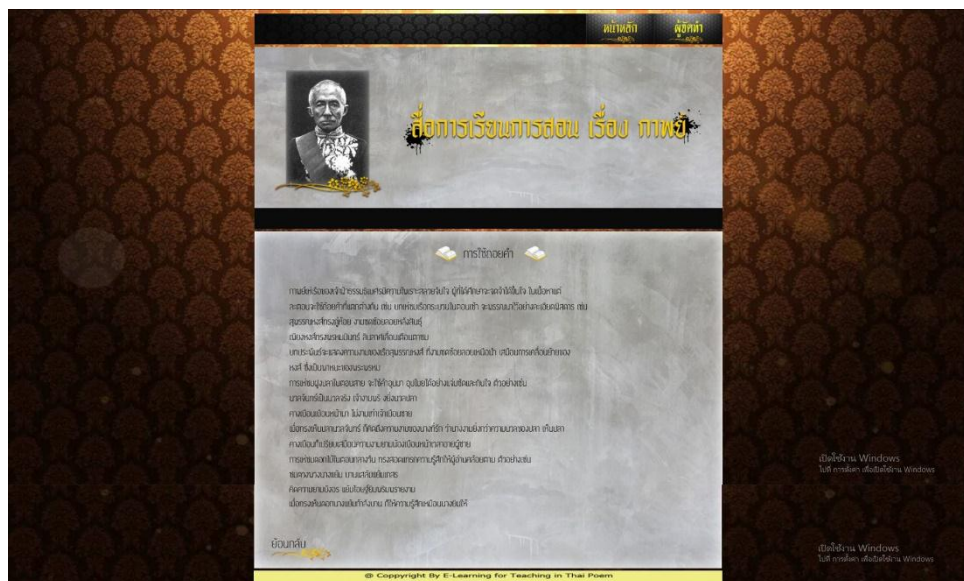
รูปที่ 4.29 แสดงหน้าคุณค่าด้านวรรณศิลป์ > ความแตกต่างการเห่เรือ



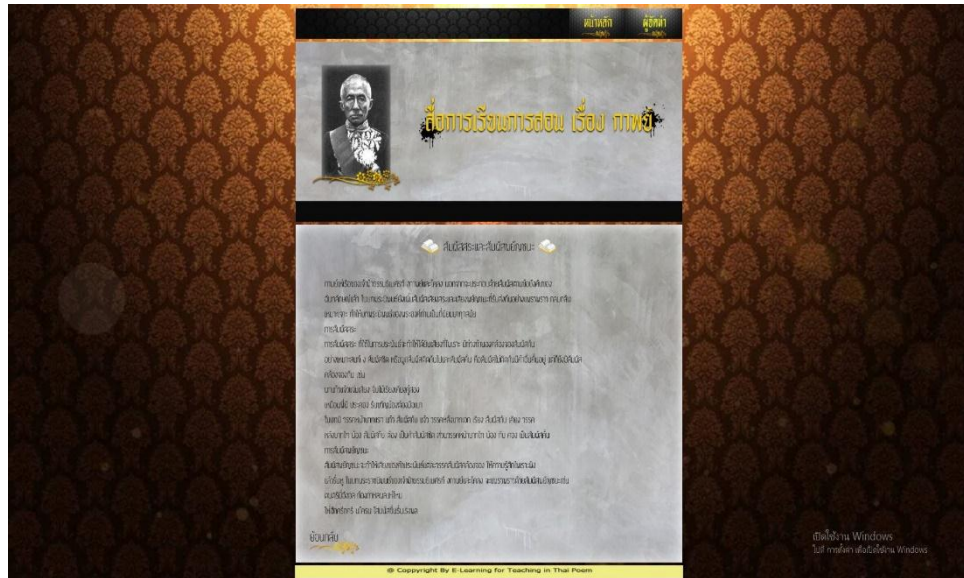
รูปที่ 4.30 แสดงหน้าคุณค่าด้านวรรณศิลป์ > คุณค่าด้านวรรณศิลป์



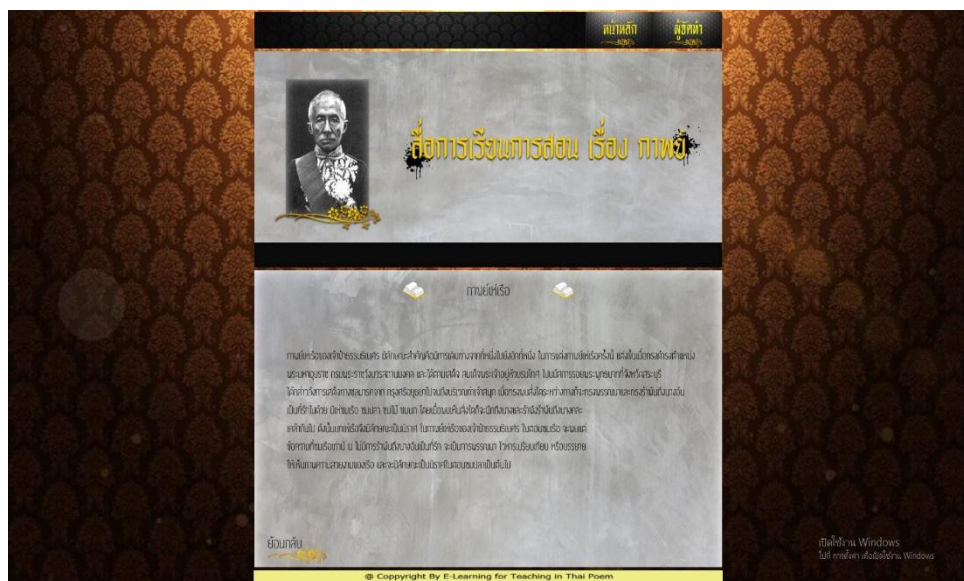
รูปที่ 4.31 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์



รูปที่ 4.32 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์ > การใช้ถ้อยคำ



รูปที่ 4.33 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์ > สัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ



รูปที่ 4.34 แสดงหน้าถอดคำประพันธ์ > กาพย์เห่เรือ



รูปที่ 4.35 แสดงหน้าจอคำประพันธ์ > การเหวี่ยง



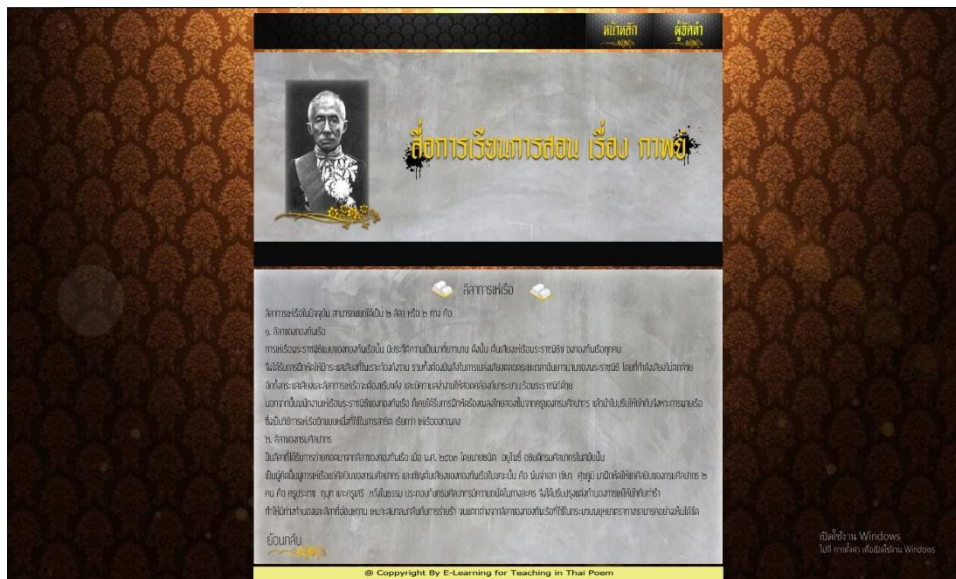
รูปที่ 4.36 แสดงหน้าศิลปะการเหวี่ยง



รูปที่ 4.37 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ > วัตถุประสงค์ของการเห่เรือ



รูปที่ 4.38 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ > หลักฐานการเห่เรือ



รูปที่ 4.41 แสดงหน้าศิลปะการเห่เรือ > ลีลาการเห่เรือ



รูปที่ 4.42 ผู้จัดทำ

บทที่ 5

สรุปผลการทำโครงการ

5.1 สรุปผลโครงการ

1. ได้เว็บไซต์ที่ผู้ศึกษานั้นมีความรู้ความเข้าใจและรู้จักภาพมากยิ่งขึ้น
2. ได้ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Microsoft PowerPoint
3. ออกแบบแบนเนอร์ได้สอดคล้องกับเว็บไซต์
4. มีรูปภาพประกอบและวิดีโอเพื่อความเข้าใจมากขึ้น
5. ได้เว็บไซต์ที่ผู้ใช้นั้นสามารถเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับ เรื่อง ภาพมากยิ่งขึ้น

5.1.1 ขนาดของโปรแกรมแต่ละไฟล์แจ้งให้ทราบทั้งหมด

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
1	index	1 KB	หน้าเข้าสู่เว็บไซต์
2	home	4 KB	หน้าแรก
3	art of waxing	4 KB	ศิลป์การเห่เรือ
4	assonance	0 KB	กาพย์เห่เรือ
5	bird Watching	3 KB	บทเห่ ชมนก
6	boat tour	3 KB	บทเห่ ชมเรือ
7	chapter 1	3 KB	ตอนที่ 1
8	chapter 2	3 KB	ตอนที่ 2
9	chapter 3	3 KB	ตอนที่ 3
10	chapter 4	3 KB	ตอนที่ 4
11	consideration	4 KB	การพิจารณาคุณค่า
12	content of the epic	3 KB	เนื้อหาของกาพย์
13	difference	3 KB	ความแตกต่างของบทเห่เรือ

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
14	epic 1	3 KB	ภาพยนต์เหวี่ยง
15	epic 11	3 KB	ภาพยนต์เหวี่ยง ๑๑
16	epic synopsis	4 KB	เรื่องย่อภาพยนต์
17	epichistory	4 KB	ความเป็นมาของภาพยนต์
18	fish watching	3 KB	บทเหวี่ยง ชมปลา
19	fourth verse	3 KB	โครงสัณฐานภาพ
20	historyprincethammathibet	3 KB	ประวัติเจ้าฟ้าธรรมธิเบศ
21	idiom	3 KB	การใช้สำนวนโวหาร
22	imitating nature sounds	3 KB	การเลียนเสียงธรรมชาติ
23	knowledge matter	3 KB	สาระน่ารู้
24	knowledge	3 KB	ความรู้ประกอบ
25	konwledge	3 KB	ความรู้ที่ได้จากเรื่อง
26	legend	3 KB	ตำนานภาพยนต์เหวี่ยง
27	lierature value 2	3 KB	คุณค่าด้านวรรณศิลป์
28	literary value	3 KB	คุณค่าด้านวรรณศิลป์
29	nature	4 KB	ลักษณะพิเศษของภาพยนต์เหวี่ยง
30	nature-A1	3 KB	ลักษณะที่ 1
31	nature-AA2	3 KB	ลักษณะที่ 2
32	nature-AAA3	3 KB	ลักษณะที่ 3
33	natureliterature	3 KB	ลักษณะวรรณคดีราศในภาพยนต์เหวี่ยง
34	natureprincethamamathibet	4 KB	ลักษณะพิเศษของภาพยนต์เหวี่ยง เจ้าฟ้าธรรมธิเบศ
35	proof of the boat	3 KB	หลักฐานภาพยนต์เหวี่ยง
36	provider	3 KB	ผู้จัดทำ
37	purpose of the rigging	3 KB	วัตถุประสงค์ภาพยนต์เหวี่ยง
38	rigging	3 KB	ภาพยนต์เหวี่ยง
39	royal boat	3 KB	เรือพระราชพิธีและประเพณีภาพยนต์เหวี่ยง

ตารางที่ 5.2 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม(ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	ขนาด	หมายเหตุ
40	sailing tradition	3 KB	ประเพณีกาพย์เห่เรือ
41	ship	3 KB	เรือทั้งหมดที่ชม
42	style of clothing	3 KB	ลีลาการเห่เรือ
43	style of dressing	3 KB	ลักษณะการแต่ง
44	the difference of the boat	3 KB	ความแตกต่างของบทเห่เรือ
45	the insights from the story	3 KB	ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง
46	transcribe	4 KB	ถอดคำประพันธ์
47	types of garments	3 KB	ประเภทของกาพย์เห่เรือ
48	using word retreat	3 KB	การใช้ถ้อยคำ
49	value	3 KB	คุณค่าที่ได้รับ
50	value-A1	3 KB	คุณค่าด้านสังคม
51	value-AA2	3 KB	คุณค่าด้านเนื้อหา
52	woodwork	3 KB	บทเห่ ชมไม้

ตารางที่ 5.3 แสดงขนาดของไฟล์โปรแกรม(ต่อ)

5.1.2 ข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน

1. Background แก้ให้พื้นที่เต็ม 100%
2. แก้ปกให้ดูมีสีส้มมากขึ้น
3. แก่รูปข้างในให้เป็นหัวข้อต่าง ๆ

5.1.3 ข้อผิดพลาดที่มีในโปรแกรม

1. การพิมพ์หน้าหน่วยการเรียนรู้ต้องใช้เวลานาน
2. ไม่มีปุ่มย้อนไปหรือถัดไปจึงต้องแก้ไข
3. ตัวอักษรไม่ขึ้นบางตัวจึงต้องเปลี่ยนตัวอักษรใหม่หมด
4. หน่วยการเรียนรู้ที่จัดทำเป็นเวอร์ชัน 2010 จึงต้องเปลี่ยนเป็นเวอร์ชันล่าสุด

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

1. ไฟล์งานเอกสารในแฟลชไดรฟ์หายจึงต้องกู้ใหม่
2. สมาชิกกลุ่มมีเวลาไม่ตรงกัน ทำให้งานมีความล่าช้ากว่ากำหนด
3. สมาชิกในกลุ่มยังขาดประสบการณ์ในการพัฒนาจึงทำให้ใช้เวลาในการศึกษามาก
4. ในการทำงานสมาชิกในกลุ่มยังขาดการวางแผนจึงทำให้เกิดความผิดพลาดบ่อยครั้ง
5. ในการพิมพ์เนื้อหาเรื่องต่าง ๆ มีจำนวนมาก และต้องใช้เวลานาน

5.3 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

กำหนดการ โครงการสอบและนำเสนอวิชาโครงการ ปีการศึกษา 2562 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1-2																	
รายการ ภาคเรียนที่ 1	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
อบรมการทำโครงการนักศึกษา ปวช.3 และปวส.2																	11-12 มิถุนายน 62
เสนอหัวข้อ ATC.01โครงการ รอบที่ 1 เอกสาร บทที่ 1																	14 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1																	17 มิถุนายน 62
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2																	19 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2																	21 มิถุนายน 62
ลงทะเบียนหัวข้อออนไลน์ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม																	18-30 มิถุนายน 62
ส่งเอกสารบทที่ 2																	8-14 กรกฎาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 3																	15-31กรกฎาคม62
สอบนำเสนอข้อโครงการ (รอบเอกสาร)																	17 สิงหาคม 62
ประกาศผลสอบ (รอบเอกสาร)																	22 สิงหาคม 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50%																	9-15 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60%																	16-22 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70%																	23-30 กันยายน 62
รายการ ภาคเรียนที่ 2	พฤศจิกายน 63				ธันวาคม 63				มกราคม 63				กุมภาพันธ์ 63				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 90%																	1-8 พฤศจิกายน 62
ส่งความคืบหน้า 100%																	9-13พฤศจิกายน62
สอบนำเสนอโครงการ ระดับปวช.3																	7 ธันวาคม 62
ประกาศผลสอบ (รอบ โปรแกรม)																	11 ธันวาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 4																	6-19 มกราคม 63
ส่งเอกสารบทที่ 5																	20-26 มกราคม 63
ส่งงบประมาณในการทำโครงการ (แบบออนไลน์)																	26-30 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ชีดี ชำระค่าเข้าเล่ม																	1-20 กุมภาพันธ์ 63

ตารางที่ 5.4 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

หมายเหตุ ◀▶เส้นสีดำ คือ ระยะเวลาที่กำหนด ◀▶เส้นสีแดง คือ ระยะเวลาดำเนินงาน

5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
1	กระดาษ A4	2 รีม	300
2	ตลับหมึกเครื่องปริ้น	1 ตลับ	650
3	ค่าเช่าเล่มเอกสาร	1 เล่ม	250
รวมเป็นเงิน			1,200

ตารางที่ 5.5 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง

บรรณานุกรม

- เกียรติศักดิ์ กล้างาม และคณะ. (2561). โครงการเว็บไซต์เพื่อการเรียนการสอนวิชาโปรแกรมตาราง
คำนวณ. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยี
อรรถวิทย์พัฒนวิชาการ.
- จิรวัดน์ โกมลสุทธี และคณะ. (2561). โครงการเว็บไซต์ระบบสื่อการเรียนการสอนออนไลน์วิชาการ
สื่อสารข้อมูลเครือข่าย. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัย
เทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ.
- บริษัท ซอฟต์แวร์ จำกัด. (2560). ทฤษฎีสี (Color Theory) สำหรับงานออกแบบเว็บไซต์.
ค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.softmelt.com/article.php?id=365>
- พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. (2558). การสร้างเว็บไซต์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ ; ชัคเชส มีเดีย จำกัด.
- มูลนิธิวิกิมีเดีย. (2558). ภาพยนตร์. ค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ภาพยนตร์>
- มูลนิธิวิกิมีเดีย. (2561). ภาพยนตร์. ค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ภาพยนตร์>
- มูลนิธิวิกิมีเดีย. (2561). โครงสร้าง. ค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/โครงสร้าง>
- ยศวริศ คำเก่า และคณะ. (2561). โครงการเว็บไซต์เพื่อการเรียนการสอนออนไลน์วิชาโปรแกรม
จัดการฐานข้อมูล. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัย
เทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ.

๐ วรรณ
อนุชิต

ประวัติผู้จัดทำ

นายภูริวัฒน์ คำห้อง เกิดเมื่อวันที่ 3 เมษายน 2544
สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนสิริศึกษา ปัจจุบัน
กำลังศึกษาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) สาขาวิชา
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ อยู่ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ
ปีการศึกษา 2562 ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 2/177 ต.แพรกษา
อ.เมือง จ.สมุทรปราการ 10280

เบอร์โทรศัพท์ 094-951-0959

E-mail : wee20155dkm@gmail.com

Line ID: nongboomzaa



นายปณณพัฒน์ ธิปดิพัศ เกิดเมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2544
สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนอานวยวิทย์
ปัจจุบันกำลังศึกษาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ อยู่ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์
พัฒนวิชาการ ปีการศึกษา 2562 ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 19/425
หมู่ 17 ต.บางหญ้าแพรก อ.พระประแดง จ.สมุทรปราการ 10130
เบอร์โทรศัพท์ 064-221-7021

E-mail : asdyui159@gmail.com

Line ID : asdyui159



ภาคผนวก

- ใบเสนอขออนุมัติการทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.01)
- ใบอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (ATC.02)
- ใบขอสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)
- รายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (AT.C.04)
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ (AT.C.05)
- ใบขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสาร (AT.C.06)



ATC.01

កម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈ

ការបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈ
វិស័យការងារបណ្តុះបណ្តាល
ថ្ងៃទី 15 ធ្នូ ឆ្នាំ ២០២២

- ពីរ៖ កម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាល
ពីរ៖ បណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាល
ទីតាំង 1. បណ្តុះបណ្តាល ទីតាំង 1. បណ្តុះបណ្តាល 2022 2022 ឆ្នាំ 2022
2. បណ្តុះបណ្តាល ទីតាំង 2. បណ្តុះបណ្តាល 2022 2022 ឆ្នាំ 2022

កម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាល ឆ្នាំ ២០២២ ថ្ងៃទី 15
កម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាល ឆ្នាំ ២០២២ ថ្ងៃទី 15
កម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាល ឆ្នាំ ២០២២ ថ្ងៃទី 15
កម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាល ឆ្នាំ ២០២២ ថ្ងៃទី 15
កម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាល ឆ្នាំ ២០២២ ថ្ងៃទី 15
កម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈបណ្តុះបណ្តាល ឆ្នាំ ២០២២ ថ្ងៃទី 15

ឈ្មោះ បណ្តុះបណ្តាល បណ្តុះបណ្តាល
បណ្តុះបណ្តាល បណ្តុះបណ្តាល
បណ្តុះបណ្តាល បណ្តុះបណ្តាល

☒ ទំនាក់ទំនង ☐ បណ្តុះបណ្តាល
បណ្តុះបណ្តាល បណ្តុះបណ្តាល

ឈ្មោះ បណ្តុះបណ្តាល
បណ្តុះបណ្តាល បណ្តុះបណ្តាល

ឈ្មោះ បណ្តុះបណ្តាល
បណ្តុះបណ្តាល បណ្តុះបណ្តាល



ATC.02

เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีธรรมาภิบาล
วันที่ 19 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญอาจารย์เป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการ

เรียน อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์

ข้าพเจ้า 1. นายภูริวัฒน์ คำห้อง รหัสนักศึกษา 39183 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายปณัฒพัฒน์ ธิปคิพส์ รหัสนักศึกษา 39293 ระดับ ปวช. 3/7

มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญ อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์ มาเป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการของกลุ่มข้าพเจ้า
ซึ่งได้จัดทำโครงการประเภท เว็บไซต์ ชื่อโครงการสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย เรื่อง กาพย์
พร้อมนี้ได้แนบบอกสารประกอบการเสนอหัวข้อโครงการมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ ภูริวัฒน์ คำห้อง นักศึกษา
(นายภูริวัฒน์ คำห้อง)

ลายมือชื่อ นายปณัฒพัฒน์ ธิปคิพส์ นักศึกษา
(นายปณัฒพัฒน์ ธิปคิพส์)

ลายมือชื่อ ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์)



ATC 00

आचार्यजीकडून मला काय घ्यायला मिळेल?

[illegible]

วิธีสังเกตผลในโหลี่ฮวงเตวี่กับขมิ้นชัน

Figure 3. *Mean annual precipitation* (mm) 1961-2007.[illegible]

វិធីប្រើ គឺជាការបោះពុម្ពផ្សាយនៅក្នុងស្ថានភាពស្របច្បាប់ ដោយមានការអនុញ្ញាតពីអ្នកក្រសួង

จำนวนที่ 1. มาตรา 107

3. นายวิวัฒน์พงษ์ศิริ จ.ปทุมธานี รหัสนักเรียน 39293 ผลิตฯ ปวช. 17

มีความรู้และสันทัดด้านคอมพิวเตอร์และระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ๕ ปีขึ้นไป มีประสบการณ์ (วัน/ปี)

จังหวัดภูเก็ต ตั้งอยู่ชายฝั่งทะเลอันดามันด้านใต้

4. *Teacher's Learning for Teaching in Thai Poom*

ខ្ញុំសូម បញ្ជាក់ពីឋានៈអនិច្ចាតិ គឺថា ការការព្រមបោះឆ្នោត ដោយ

ការពារដីក្រៃក្រវែង គឺ ការបង្កើនដី ឯកសារ

พริมาเป็นลูกคนแรกที่เกิดมาท่ามกลางความยากลำบากในสงครามเวียดนาม

© 2015 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved.

๒๕. โครงการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์เพื่อจัดการเอกสาร (๒๕๕๓) ๑๕๐ ๕๐๐

จังหวัดขอนแก่น ๒๕๖๒

ឧបនិពន្ធ: វិបុលវណ្ណ ជំនាញ
(ឈ្មោះពេញលេញ ច្បាស់លាស់)
អំណាចត្រូវបានផ្តល់



ATC.03

ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีวรเวทย์พัฒนศึกษา
วันที่ 17 เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ครั้งที่ 1)

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า 1. นายอุไรวัฒน์ คำห้อง รหัสนักศึกษา 39183 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายปณัฒพัฒน์ จิปลิพัทธ์ รหัสนักศึกษา 39293 ระดับ ปวช. 3/7

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท เว็บไซต์

ชื่อภาษาไทย สื่อการเรียนการสอน เรื่อง กาพย์

ชื่อภาษาอังกฤษ E-Learning for Teaching in Thai Poem

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์สมภารณ์ เย็นดี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ อาจารย์ฐิติวิทย์ นัยพัฒน์

พร้อมนี้ได้แนบบอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

- | | |
|--|-------------|
| ☒ โปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์ (Software) | จำนวน 1 ชุด |
| ☒ โครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (เอกสารบทที่ 1-3) | จำนวน 1 ชุด |
| จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ | |

ลายมือชื่อ นาย ปณัฒพัฒน์ จิปลิพัทธ์ นักศึกษา
(นายปณัฒพัฒน์ จิปลิพัทธ์)
หัวหน้ากลุ่มโครงการ



ATC.04

ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

โครงการ สื่อการเรียนการสอน เรื่อง ภาพ

E-Learning for Teaching in Thai Poen

ที่ปรึกษาหลักโครงการ อาจารย์สมภารณ์ เข็นดี

ที่ปรึกษาร่วมโครงการ อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์

ลำดับ	รายการ	วันเดือนปี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
ภาคเรียนที่ 1/2562				
1	เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1	14/ธ.ค./62	กช	
2	ส่งเอกสารบทที่ 1	18/ธ.ค./62	กช	
3	ส่งเอกสารบทที่ 2	19/ธ.ค./62	กช	
4	ส่งเอกสารบทที่ 3	14/ธ.ค./62	กช	
5	ส่งเอกสาร และ PowerPoint เพื่อการนำเสนอ เอกสารบทที่ 1 - 3	14/ธ.ค./62	กช	ก
6	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 50%	1/ธ.ค./62	กช	กช
7	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 60%	2/ธ.ค./62	กช	กช
8	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 80%	2/ธ.ค./62	กช	กช
ภาคเรียนที่ 2/2562				
9	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 100%	3/ธ.ค./62	กช	กช
10	ส่งเอกสาร และ โปรแกรมโครงการ เพื่อการนำเสนอ โปรแกรมโครงการ	7/ธ.ค./62	กช	
11	ส่งเอกสารบทที่ 4	2/ธ.ค./62	กช	
12	ส่งเอกสารบทที่ 5	3/ธ.ค./62	กช	
13	ส่งเอกสารรูปเล่ม ฉบับสมบูรณ์	4/ธ.ค./62	กช	
14	ส่งซีดี	20/ก.พ./62	กช	
15	ชำระค่าเข้าเล่ม	20/ก.พ./62	กช	



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

แผ่นที่ 1

ข้าพเจ้า 1. นายภูริวัฒน์ คำห้อง รหัสนักศึกษา 39183 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายปิ่นพัฒน์ จิปลัทธ รหัสนักศึกษา 39293 ระดับ ปวช. 3/7

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง สื่อการเรียนการสอน เรื่อง กาพย์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สมภรณ์ เข็นดี

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์อุทิศรัตน์ นัยพัฒน์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
1	28/12/62	พบครั้งแรก 1. ATC 01		
2	19/12/62	จัดทำเอกสาร บทที่ 1		
		- แก้ไข กรอบตัว และภาพประกอบ		
		- แก้ไข จัดทำภาพประกอบ		
		- แก้ไข ใส่นามโรงเรียน		
		- จัดทำหน้าปก		
3.	25/12/62	ส่งเอกสารบทที่ 1 ครั้งที่ 1		
		- แก้ไข กรอบตัว		
		- ป้อนคำ		
		- แก้ไข ใส่หน้าชื่อโรงเรียน		
4.	10/12/62	ส่งเอกสารบทที่ 1 ครั้งที่ 2		
		- แก้ไข กรอบตัว		
		- แก้ไข ใส่หน้าชื่อโรงเรียน		



สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีบูรพาวิทยา
หน้าที่ 2

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ยัฐฉัตรณ์ นัยพัฒน์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
5	1/10/25	เสนอ 02 ของศูนย์ปฏิบัติการ (AIC 02)		
6	1/10/25	ดูบันทึก 1 ลงวันที่ 1	Niz	
		- ขออนุมัติ 7. 7 ข้อต่อไป		
		- ขออนุมัติ 8. 9 ข้อต่อไป 1 ข้อ		
		- ขออนุมัติ 10 ข้อต่อไปทั้งหมด		
		- หน้า 14. Enter ลวง		
		- หน้า 14. เปรียบเทียบ		
		- หน้า 27 เปรียบเทียบเอกสารของกรม		
		- หน้า 24 เปรียบเทียบ		
		- หน้า 37 เปรียบเทียบเรื่อง		
		- หน้า 38 เปรียบเทียบเรื่อง		
		- หน้า สรุปท้ายบทเรียน 1 ข้อ		



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ
แผ่นที่ 3

ข้าพเจ้า 1. นายภูริวัฒน์ คำห้อง รหัสนักศึกษา 39183 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายปณณัฏฐ์ ชิปติพัท รหัสนักศึกษา 39293 ระดับ ปวช. 3/7

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง สื่อการเรียนการสอน เรื่อง ภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สมภารณ์ เ็นดี

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
7	15/11/61	ส่งเอกสารหน้า 2 หน้า 2		
		แก้คำอธิบายใบที่ 10		
		ส่งหน้า 2 หน้า 3		
		หน้า 18: ปิดจากหน้าแรก		
8	16/11/61	ส่งเอกสารหน้า 3 หน้า 1		
		แก้ข้อบกพร่อง เอกสารฉบับต้นฉบับ		
		เพิ่มโครงสร้างหน้า 50 หน้า		
9	17/11/61	ส่งเอกสารหน้า 3 หน้า 2		
		แก้ไขฉบับนำแรก		
		แก้ไขข้อบกพร่อง		
		เอกสารประกอบ		
		โอน อนุสาวรีย์ Index		



สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยานิติศาสตร์
แผ่นที่ 4

อาจารย์ที่ปรึกษา ร่วม อาจารย์ชฎิวิทย์ นัยทัศน์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	สาขารับ	หมายเหตุ
1	11/๑๓/๖๒	ส่ง Index - Home	จัดซื้อ	
2	1๔/๑๓/๖๒	การซื้อ	จัดซื้อ	
3	17/๓.๖๒	แจ้งขออนุญาตใน ฟ้องเรียนในชั้นศาล	จัดซื้อ	
4	19/๓.๖๒	แจ้ง	จัดซื้อ	
5	๒๓/๓.๖๒	ส่งมอบสัญญา ๖๓๓๓๓๓๓๓๓๓	จัดซื้อ	
6	26/๓.๖๒	ส่งมอบสัญญา ๖๓๓๓๓๓๓๓๓๓	จัดซื้อ	
7	๓๑/๓.๖๒	ส่งมอบสัญญา ๖๓๓๓๓๓๓๓๓๓	จัดซื้อ	
8	16/๓.๖๒	ผู้จัดทำ	จัดซื้อ	
9	16/๓.๖๒	ผู้จัดทำ	จัดซื้อ	
10	16/๓.๖๒	ผู้จัดทำ	จัดซื้อ	
11	16/๓.๖๒	copyright	จัดซื้อ	



สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีรรดวิทย์พัฒนวิชาการ
แผ่นที่ 5

อาจารย์ที่ปรึกษา ร่วม อาจารย์ชยุตพรคนี นัยพัฒน์

[illegible]



ATC.06

ขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสาร

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีบรรณวิทย์พัฒนการ
วันที่ 9 เดือน มกราคม พ.ศ. 2563

เรื่อง ขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสารบทที่ 4-5

เรียน อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์

ข้าพเจ้า 1. นายภูริวัฒน์ คำห้อง รหัสนักศึกษา 39183 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายปิ่นพัฒน์ ธิปติพัส รหัสนักศึกษา 39293 ระดับ ปวช. 3/7

มีความประสงค์จะขออนุญาตจัดทำเอกสาร บทที่ 4 และ บทที่ 5 เนื่องจากได้จัดทำโปรแกรมเสร็จ
สมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์เรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....ภูริวัฒน์.....นักศึกษา
(นายภูริวัฒน์ คำห้อง)

ลายมือชื่อ.....ปิ่นพัฒน์.....นักศึกษา
(นายปิ่นพัฒน์ ธิปติพัส)

ลายมือชื่อ.....ฐิติรัตน์.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์)