



## The puzzle of Accounting

กนกวรรณ	ณอมจิตร
ศิริมา	ไตรรัตน์
พิชญ์สินี	สำเร็จ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

## The puzzle of Accounting

กนกวรรณ	ถนอมจิตร
ศิริมา	ไตรรัตน์
พิชญ์สินี	สำเร็จ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	The puzzle of Accounting		
ผู้จัดทำ	นางสาวกนกวรรณ	ถนนอมจิตร	รหัส 580506
	นางสาวศิริมา	ไตรรัตน์	รหัส 580511
	นางสาวพิชญ์สินี	สำเร็จ	รหัส 580535
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร	โสภา	

---

ได้รับการอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ.2556 สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)

ประธาน

(นางสาวพิมพ์พร โสภา)

กรรมการ

(นางสาวสุนันธิณี ล่อเฮง)

กรรมการ

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการเกม The puzzle of Accounting นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากท่านอาจารย์พิมพ์พร โสภาก อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ อาจารย์ในหมวดวิชาการบัญชี และอาจารย์ในหมวดวิชาคอมพิวเตอร์ทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆมาโดยตลอดจนโครงการนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ และผู้ครอบครัว ที่ให้คอยให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนด้านการศึกษา เป็นกำลังใจสำคัญในการทำงาน เป็นทุกสิ่งทุกอย่างของข้าพเจ้า

ขอขอบใจน้องทุกคนจากชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี ที่ได้ให้ความร่วมมือในการทำแบบประเมินเกม The puzzle of Accounting จนทำให้โครงการสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายขอขอบคุณวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจที่ให้ทุกสิ่งทุกอย่างและคอยขัดเกลาข้าพเจ้าให้เป็นคนดีของสังคม

ประโยชน์อันพึงมีจากโครงการ ผู้จัดทำขอขอบแต่คนที่สนใจในหัวข้อโครงการนี้

กนกวรรณ	ณอมจิตร
ศิริมา	ไตรรัตน์
พิชญ์สินี	สำเร็จ

โครงการ	The puzzle of Accounting	
โดย	นางสาวกนกวรรณ	ถนนมจิตร
	นางสาวศิริมา	ไตรรัตน์
	นางสาวพิชญ์สินี	สำเร็จ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร	โสภา
จำนวนหน้า	68 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการ The puzzle of Accounting นั้นมีความคิดต่อยอดมาจากรายการเวทีทอง พวกเราจึงนำมาปรับใช้เป็นการเรียนรู้ในรูปแบบเกมทายภาพปริศนาคำศัพท์บัญชี โดยเน้นสร้างสรรค์ให้เล่นได้ง่าย และได้ประโยชน์จากการเล่นเกม โดยโครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วยเกม โดยใช้คำศัพท์ทางบัญชี เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาจะได้รับความสนุกสนาน คลายอารมณ์ที่ตึงเครียด เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาฝึกคิด ฝึกไหวพริบในการแก้ปริศนา และเพื่อให้นักเรียน-นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพบัญชี

ผลการดำเนินโครงการ The puzzle of Accounting พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อผลงานเกม The puzzle of Accounting โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.66 , S.D. = 0.41) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด 7 ข้อ โดย ความเหมาะสมของเนื้อหา มีคะแนน ( $\bar{X}$  = 4.96, S.D. = 0.22) รองลงมาได้รับบทเรียนจากโครงการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.96 , S.D. = 0.22) ต่อมาได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีคะแนนเฉลี่ย  $\bar{X}$  (= 4.91 , S.D. = 0.30) ต่อมาได้รับประโยชน์จากกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.77 , S.D. = 0.40) ต่อมาความเหมาะสมของระยะเวลาการทำงาน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.72 , S.D. = 0.46) ต่อมาความสวยงามของชิ้นงาน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.67 , S.D. = 0.48) และได้รับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.67 , S.D. = 0.48)



24

จตุรงค์	มั่งคั่ง
ปรีดา	ยมนา
ณัฐพงศ์	ดารากร ณ อยุธยา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

เกมการศึกษา Board game :The Hacker 24

จตุรงค์	มั่งคั่ง
ปรีดา	ยมนา
ณัฐพงศ์	ดารากร ณ อรุณยา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	เกมการศึกษา Board game :The Hacker 24		
ชื่อนักเรียน	นายจตุรงค์ มั่งคั่ง	รหัสประจำตัว	580574
	นายปรีดา ยมนา	รหัสประจำตัว	580578
	นายณัฐพงศ์ ดารากร ณ อยุธยา	รหัสประจำตัว	580585
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา		
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธินี ล้อเฮง		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)

ประธาน

(อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา)

กรรมการ

(อาจารย์สุนันธินี ล้อเฮง)

กรรมการ



โครงการ	เกมการศึกษา Board game :The Hacker 24	
โดย	นายจตุรงค์	มั่งคั่ง
	นายปรีดา	ยมนา
	นายณัฐพงศ์	ดารากร ณ อยุธยา
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์	เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธิณี	ล่อเฮง
จำนวนหน้า	57 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเกมการศึกษา Board game :The Hacker 24 จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับภาษาคอมพิวเตอร์ สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันและเข้าใจความเป็นมาของเนื้อหา

เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่ง โดยการให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานจะต้องป้อนคำสั่งให้กับมัน และต้องเป็นคำสั่งที่เครื่องคอมพิวเตอร์เข้าใจ การนำคำสั่งมาเรียงต่อกันให้ทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งเรียกว่า โปรแกรม เมื่อโปรแกรมถูกป้อนเข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ ตัวเครื่องจะทำงานที่ละคำสั่ง สำหรับการใส่คำสั่งสั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงานนั้น จะต้องใช้ภาษาที่คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจได้

เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้รู้จักความเป็นมาของภาษาคอมพิวเตอร์



กระปุกออมสินแยกเหรียญ

วิภาวดี           นามจุมจัง  
อิสราภรณ์       สายบุตร

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	กระปุกอมสินแยกเหรียญ		
ชื่อนักศึกษา	นางสาววิภาวดี	นามจุมจัง	รหัสประจำตัว 580139
	นางสาวอิสราภรณ์	สายบุตร	รหัสประจำตัว 580141
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนรินรัตน์	กล้าหาญ	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(นางสาวสุนันธินี ล่อเฮง)  
ประธาน

(นางสาวนรินรัตน์ กล้าหาญ)  
กรรมการ

(นายวุฒิพงษ์ เมตตา)  
กรรมการ

โครงการ	กระปุกออมสินเหรียญแยก
โดย	นางสาววิภาวดี นามจุมจั่ง นางสาวอิสราภรณ์ สายบุตร
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ นรินรัตน์ กล้าหาญ
จำนวนหน้า	27 หน้า
ปีการศึกษา	2560

#### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันการใช้เหรียญต่างๆของคนไทย ยังมีจำนวนมาก การจับจ่ายใช้สอย การทอนเงินล้วนแล้วแต่ต้องมีเหรียญ แม้กระทั่งการออม การแยกเหรียญเพื่อนับเงินในปัจจุบันเครื่องแยกเหรียญก็มีขายแต่เนื่องจากราคาค่อนข้างแพง ผู้คนจึงไม่นิยมซื้อ การทำกระปุกออมสินแยกเหรียญจึงช่วยให้ผู้ใช้มีความสะดวก รวดเร็วไม่ต้องเสียเวลามาใช้มือ แยกเหรียญ และสามารถนำไปใช้ได้สะดวกมีต้นทุนต่ำ

จากผลการดำเนินงานกระปุกออมสินแยกเหรียญ สามารถแยกเหรียญได้อย่างสะดวก แม่นยำ ช่วยแบ่งเบาภาระ ของผู้ใช้ในเรื่องของการแยกเหรียญ ซึ่งประกอบไปด้วยเหรียญสิบเหรียญห้าเหรียญสอง เหรียญบาท โดยไม่ต้องเสียเวลาในการนับแยกเหรียญด้วยมือ เมื่อออมเงินเสร็จผู้ใช้ก็สามารถนำเงินไปใช้ได้สะดวก



สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ปี พ.ศ. 2560  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

กานต์มณี

สุนิธี

พรกมล

พระนคร

ลลิตา

บำรุง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ	สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ปี พ.ศ. 2560 กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ		
ชื่อนักเรียน	นางสาวกานต์มณี สุณีธิ		รหัสประจำตัว 580504
	นางสาวพรกมล พระนคร		รหัสประจำตัว 580508
	นางสาวลลิตา บำรุง		รหัสประจำตัว 580530
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวคันสนีย์ แก้วเกตุ		
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวสุนันธิณี ล่อเฮง		

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ. 2560  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวคันสนีย์ แก้วเกตุ)  
กรรมการ

(นางสาวสุนันธิณี ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ปี พ.ศ. 2560	
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวกานต์มณี สุทธิ	
	นางสาวพรกมล	พระนคร
	นางสาวลลิตา	บำรุง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวศันสนีย์	แก้วเกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวสุนันธินี	ล่อเฮง
จำนวนหน้า	35 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

#### บทคัดย่อ

เพื่อให้ผู้ดูเกิดความพอใจ และเชื่อถือข้อมูลที่บันทึกไม่ทำให้เกิดความผิดพลาด ในการเรียนรู้ทางด้านสื่อการเรียนการสอนแบบสมัยใหม่ และตรวจสอบเนื้อหาได้ง่ายรวดเร็ว และเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการให้บริการผู้ดู เพื่อความสะดวกในการเช็คเนื้อหา

โครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา 2560 ปีการศึกษา 2560 โดยมีผลมาจากปัจจุบันนักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจกับสื่อมากกว่าการเรียนอาจเป็นเพราะสื่อมีความน่าสนใจและตื่นเต้นมากกว่า

เพื่อให้นักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจการเรียนการศึกษามากขึ้นกว่าเดิมจึงคิดค้นสื่อมาเป็นการศึกษาขึ้นมาและสอดแทรกข้อมูลความรู้ของรายวิชาเข้าไป

สามารถทำให้มีเด็กนักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจที่จะศึกษารายวิชานี้มากขึ้นกว่าเดิมและยังสามารถนำข้อมูลความรู้นี้ไปใช้ได้จริงกับการเรียนการศึกษา



การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า (วัสดุสิ้นเปลือง)  
ด้วยโปรแกรม Smart Biz  
กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

สุทธิตา  
วาสนา

ควรมั่น  
ชิตย้อยแสง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560





ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(วัสดุสิ้นเปลือง) ด้วยโปรแกรม Smart Biz กรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ		
ชื่อนักเรียน	นางสาวสุทธิดา	ควรมั่น	รหัสประจำตัว 580518
	นางสาววาสนา	ชิตย้อยแสง	รหัสประจำตัว 580516
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์	โสภา	

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)  
พ.ศ.2556 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(อาจารย์พิมพ์ โสภา)  
กรรมการ

(อาจารย์สุนันธิณี ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(วัสดุสิ้นเปลือง) ด้วยโปรแกรม Smart Biz กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวสุทธิดา	ควรมั่น
	นางสาววาสนา	ชิตย้อยแสง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์	โสภา
จำนวนหน้า	52 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องการบันทึกบัญชีด้วยโปรแกรม Smart Biz พัฒนาการทางด้านบัญชีขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจส่วนใหญ่การบัญชีแพร่หลายในยุโรปสมัยกลางของประวัติศาสตร์ก็เนื่องมาจากสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของระบบขุนนางหรือศักดินาในขณะนั้นในสมัยต่อมาเมื่อระบบเศรษฐกิจเป็นระบบคฤหาสน์การบัญชีจำเป็นต้องขยายตัวให้เพียงพอกับความต้องการและความจำเป็นของระบบนั้นด้วยระบบบัญชีคู่เริ่มเกิดขึ้นในประเทศอิตาลีในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ก็เป็นผลเนื่องมาจากขยายตัวทางด้านการหัตถกรรมและพาณิชยกรรมความต้องการให้มีการบันทึกการจัดหมวดหมู่รายการตลอดจนการเสนอผลสรุปของการค้าที่ขยายตัวขึ้นทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมีการปรับปรุงวิธีการบัญชีให้มีประสิทธิภาพสูงกว่าที่เป็นมาแต่ก่อน



โครงการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(เครื่องแบบนักเรียน)  
ด้วยโปรแกรม Istore Xpress  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

รัชนก	ทองมนต์
สุภาภรณ์	อดทน
ภนิดา	แก้ววงษา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(เครื่องแบบนักเรียน) ด้วยโปรแกรม Istore Xpress กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ		
โดย	นางสาวรัชชนก	ทองมนต์	รหัสประจำตัว 580517
	นางสาวสุภาภรณ์	อดทน	รหัสประจำตัว 580710
	นางสาวภนิตา	แก้ววงษา	รหัสประจำตัว 580524
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร	โสภา	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-		

โครงการนี้ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ลงชื่อ.....  
(อาจารย์บุญเรือน มรกต)  
ประธาน

ลงชื่อ.....  
(อาจารย์พิมพ์พร โสภา)  
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

ลงชื่อ.....  
(อาจารย์คันสนีย์ แก้วเกต)  
คณะกรรมการ

ชื่อโครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(เครื่องแบบนักเรียน) ด้วยโปรแกรม Istore Express กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
ชื่อผู้จัดทำ	นางสาวรัชก	ทองมนต์
	นางสาวสุภาภรณ์	อดทน
	นางสาวภนิดา	แก้ววงษา
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร โสภากา	
จำนวนหน้า	67 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

#### บทคัดย่อ

การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้าด้วยโปรแกรมจัดทำเพื่อให้ผู้บริหารได้เห็นประโยชน์ของการจัดทำบัญชี รู้การเข้า-ออก ของสินค้า การรู้สินค้าที่คงเหลือในสต็อก การรับรู้รายได้ และการรับรู้ค่าใช้จ่าย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการประกอบธุรกิจและจำเป็นต้องมีการจัดทำบัญชี ซึ่งจะเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้บริหารทราบถึงผลการดำเนินงาน เพื่อให้ได้ศึกษาโปรแกรมสำเร็จรูปทางบัญชีและเพื่อให้กิจการมีการบันทึกบัญชีให้มีความเป็นระบบมากขึ้น จากการทำโครงการนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ โดย การแสดงรายงานต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.90$ , S.D. = 0.31) และการออกแบบโปรแกรม สวยงามเป็นระเบียบ มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 4.40$ , S.D. = 0.60) จากการทดสอบโปรแกรม Istore Express พบว่าผู้ใช้งานสามารถจัดทำบัญชีได้สะดวก รวดเร็ว ลดความยุ่งยาก เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้น



## The puzzle of Accounting

กนกวรรณ	ณอมจิตร
ศิริมา	ไตรรัตน์
พิชณลีณี	สำเร็จ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	The puzzle of Accounting		
ผู้จัดทำ	นางสาวกนกวรรณ	ถนอมจิตร	รหัส 580506
	นางสาวศิริมา	ไตรรัตน์	รหัส 580511
	นางสาวพิชญ์สินี	สำเร็จ	รหัส 580535
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร	โสภา	

---

ได้รับการอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ.2556 สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)

ประธาน

(นางสาวสุนันธิณี ส่อเฮง)

กรรมการ

(นางสาวพิมพ์พร โสภา)

กรรมการ

โครงการ	The puzzle of Accounting	
โดย	นางสาวกนกวรรณ	ณอมจิตร
	นางสาวศิริมา	ไตรรัตน์
	นางสาวพิชญ์สินี	สำเร็จ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร	โสภา
จำนวนหน้า	68 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการ The puzzle of Accounting นั้นมีความคิดต่อยอดมาจากรายการเวทีทอง พวกเราจึงนำมาปรับใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมทายภาพปริศนาคำศัพท์บัญชี โดยเน้นสร้างสรรค์ให้เล่นได้ง่าย และได้ประโยชน์จากการเล่นเกม โดยโครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วยเกม โดยใช้คำศัพท์ทางบัญชี เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาจะได้รับความสนุกสนาน คลายอารมณ์ที่ตึงเครียด เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาฝึกคิด ฝึกไหวพริบในการแก้ปริศนา และเพื่อให้นักเรียน-นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพบัญชี

ผลการดำเนินโครงการ The puzzle of Accounting พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อผลงานเกม The puzzle of Accounting โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.66 , S.D. = 0.41) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด 7 ข้อ โดย ความเหมาะสมของเนื้อหา มีคะแนน ( $\bar{X}$  = 4.96, S.D. = 0.22) รองลงมา ได้รับบทเรียนจากโครงการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.96 , S.D. = 0.22) ต่อมาได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีคะแนนเฉลี่ย  $\bar{X}$  (= 4.91 , S.D. = 0.30) ต่อมาได้รับประโยชน์จากกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.77 , S.D. = 0.40) ต่อมาความเหมาะสมของระยะเวลาการทำกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.72 , S.D. = 0.46) ต่อมาความสวยงามของชิ้นงาน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.67 , S.D. = 0.48) และได้รับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.67 , S.D. = 0.48)





ผลิตการสร้างสื่อวีดีโอการใช้โปรแกรม Smart Biz Accounting

ปรียาภรณ์	ศรีหัง
สุดารัตน์	เนตรบางเพ็รียง
จุฑามณี	ลิมสวัสดิ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ      ผลิตการสร้างสื่อวีดีโอการใช้โปรแกรม Smartbiz Accounting

ชื่อนักเรียน      นางสาวปรียาภรณ์      ศรีทั้ง      รหัสประจำตัว 580500  
                                 นางสาวสุภารัตน์      เนตรบางเพ็ริ่ง      รหัสประจำตัว 580520  
                                 นางสาวจุฑาภรณ์      ลิมสวัสดิ์      รหัสประจำตัว 580509

อาจารย์ที่ปรึกษา      นางสาวคันสนีย์      แก้วเกต  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม -

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวคันสนีย์ แก้วเกต)  
ที่ปรึกษาโครงการ

(นางสาวสุนันธิ์ ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	ผลิตการสร้างสื่อวิดีโอการใช้โปรแกรม Smartbiz Accounting	
โดย	นางสาวปรียาภรณ์	ศรีทัง
	นางสาวสุดารัตน์	เนตรบางเพรียง
	นางสาวจุฑามณี	ลิมสวัสดิ์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คันสนีย์	แก้วเกตุ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	35 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องผลิตการสร้างสื่อวิดีโอการใช้โปรแกรม Smartbiz Accounting ด้วยโปรแกรม Smartbiz Accounting ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมากเนื่องจากระบบการทำงานในปัจจุบันของโปรแกรม Smartbiz Accounting บางแห่งยังไม่มีโปรแกรมที่เข้ามาช่วยใน Smartbiz Accounting และคิดเงินอย่างเป็นระบบ จึงทำให้ไม่สะดวกในการคิดหาค่าศัพท์ ทำให้เกิดข้อผิดพลาดบ่อยครั้ง ในการบริหารงาน เพื่อสอนการเรียนรู้ในวิชาบัญชี เพื่อลดการสูญหายของข้อมูลและการเรียกดูข้อมูลต่างๆ ได้สะดวกและรวดเร็วกว่าระบบเดิม ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำการสร้างสื่อวีดิโอขึ้นมาโดยโปรแกรม Smartbiz Accounting



การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาการบัญชี

The sword puzzles of Accounting

อุไรรัตน์ ผากา

พนิตนารี พงษ์พัฒนเจริญ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556

สาขาวิชาการบัญชี ประเภทพาณิชยกรรม

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาการบัญชีตัวเงิน The sword puzzles of accounting		
โดย	นางสาวอุไรรัตน์ ผากา	รหัสประจำตัว	580515
	นางสาวพนิตนารี พงษ์พัฒน์เจริญ	รหัสประจำตัว	580522
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวพิมพ์พร โสภา		

---

โครงการนี้ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2560 สาขาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ลงชื่อ .....  
(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

ลงชื่อ .....  
(นางสาวพิมพ์พร โสภา)  
ที่ปรึกษาโครงการ

ลงชื่อ .....  
(นางสาวสุนันธินี ล้อเฮง)  
คณะกรรมการ

โครงการ	The sword puzzles of accounting
โดย	นางสาวไรรัตน์ ผากา นางสาวพนิตนารี พงษ์พัฒนเจริญ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร โสภา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	55 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง The sword puzzles of accounting (ซัดดาบปริศนา) มีผลการศึกษาของวิชาการบัญชี ที่นำเสนอในบทความเรื่อง การบัญชีตัวเงิน สาขาการบัญชีในระดับชั้นปีการศึกษาประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 เป็นโครงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษาและให้ความรู้ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้สิ่งประดิษฐ์มาควบคู่กับสื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำจะจัดทำสื่อในโปรแกรม Microsoft office PowerPoint2016 ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษาเรื่อง “การบัญชีตัวเงิน” และการประเมินความพึงพอใจพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโครงการ The sword puzzles of accounting โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.53$ , S.D. = 0.88) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผลอยู่ในระดับมาก ๕ ข้อ โดยมีทัศนคติต่อการวัดและประเมินผลว่า การออกแบบสื่อการสอนสามารถอ่านง่ายและชัดเจน มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{x} = 4.53$ , S.D. = 0.88) รองลงมา ความสนใจของโครงการ มีคะแนน ( $\bar{x} = 4.40$ , S.D. = 0.74) ต่อมาการออกแบบขึ้นโครงการสวยงามเป็นระเบียบ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.27$ , S.D. = 0.88) ต่อมาความถูกต้องของสื่อการสอนวิชาการบัญชีตัวเงินในครั้งนี้ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.20$ , S.D. = 0.86) และการแสดงรายงานต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.20$ , S.D. = 1.01)



การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(หนังสือเรียน)  
ด้วยโปรแกรม EASY-ACC  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

จักรกฤษ	วงศ์เนียม
ชัยณรงค์	วิรุณพันธ์
เพชร	สิทธิบุศย์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ไปรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า (หนังสือเรียน) ด้วยโปรแกรม EASY-ACC กรณีศึกษา:วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ		
ผู้จัดทำ	นายจักรกฤษ	วงศ์เนียม	รหัส 580513
	นายชัยณรงค์	วิรุณพันธ์	รหัส 580511
	นายเพชร	สิทธิบุศย์	รหัส 580535
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นฤมล	นิคมสวรรค์	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-		

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)

ประธาน

(อาจารย์พิมพ์ โสภา)

กรรมการ

(นางสาวนฤมล นิคมสวรรค์)

กรรมการ



โครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า (หนังสือเรียน) ด้วยโปรแกรม EASY-ACC กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นายจักรกฤษ วงศ์นิยม	
	นายชัยณรงค์ วิรุณพันธ์	
	นายเพชร สิทธิบุศย์	
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นฤมล	นิคมสุวรรณค์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	37	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าผ่านออนไลน์ รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในสอน เพื่อที่นักเรียน นักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนนั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงคิดที่จะจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นและนำโปรแกรม EASY-ACC มาจัดทำ

โปรแกรม EASY-ACC โปรแกรมที่ได้รับการความนิยมมากที่สุด เนื่องจากโปรแกรม EASY-ACC ควบคุมการทำงานด้านกราฟิกการออกแบบและประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ เช่น การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ภาพ การเพิ่มลูกเล่นให้กับชิ้นงานต่างๆ ซึ่ง EASY-ACC เป็นโปรแกรมสร้างงานกราฟิกตกแต่งรูปภาพและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ได้รับความนิยมเป็น อันดับต้นๆอีกทั้งยังออกแบบงานกราฟิกสวยๆขึ้นมาได้ด้วยตนเองภายในเวลาอันรวดเร็ว ที่บุคลากรใน หลายสาขาอาชีพให้ความสนใจ ผู้จัดทำโครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นมา เพื่อให้บุคคลทั่วไปที่สนใจได้นำไปศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้งานและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆของตนได้ และเห็นได้ว่าสามารถนำไปใช้ได้จริงและพอใจกับสื่อการเรียนการสอนที่เราจัดทำขึ้น



โครงการผลิตสื่อเกมการศึกษา  
ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010

วรากร	ปางจันทร์
กิตติพันธ์	เจริญยิ่ง
โสภิตนภา	ไตรจักร์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ	ผลิตสื่อเกมการศึกษา ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010		
ชื่อนักเรียน	นายวรากร	ปรางจันทร์	รหัสประจำตัว 580555
	นายกิตติพันธ์	เจริญยิ่ง	รหัสประจำตัว 580551
	นางสาวโสภิตนภา	ไตรจักร์	รหัสประจำตัว 580562

อาจารย์ที่ปรึกษา นางสาวสุนันธิ์ ส่อเฮง  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม -

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวสุนันธิ์ ส่อเฮง)  
กรรมการ

(นายวุฒิพงศ์ เมตตา)  
กรรมการ

โครงการ	การผลิตสื่อเกมการศึกษาด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010	
โดย	นายวรากร	ปรางจันทร์
	นายกิตติพันธ์	เจริญยิ่ง
	นางสาวโสภิตนภา	ไตรจักร์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธิ์	ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	51 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องการผลิตสื่อเกมการศึกษาจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 กรณีศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ มีผลการศึกษาที่จะนำเสนอ ดังนี้ โครงการเรื่อง " การผลิตสื่อเกมการศึกษาจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010" นี้เป็นโครงการพัฒนาสื่อเพื่อนการศึกษาและให้ความรู้ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำ ได้ สร้างเกมขึ้นมา 4 เกม เพื่อใช้ในการเล่นแก้เครียดเวลาเหนื่อยล้าจากการเรียน ผู้เล่นจะสามารถเล่นแบบเดี่ยว หรือแบบทีมก็ได้ ตามความต้องการและเกมที่พวกเราได้จัดทำขึ้นมานั้น ยังสอดแทรกความรู้ด้านการเรียน และความรู้ทั่วไปปะปนไปอีกด้วย เพื่อความสนุกในการเล่นมากยิ่งขึ้น



เกมบันไดงู

รัชพงศ์  
ทำนุรัฐ  
ชนิษฐา

บูรณะ  
กลิ่นหอม  
เก็บรักษา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	เกมบันโดง		
ชื่อนักเรียน	นายรัชพงศ์	บุรณะ	รหัสประจำตัว 580550
	นายทำนุรัฐ	กลิ่นหอม	รหัสประจำตัว 580547
	นางสาวชนิษฐา	เก็บรักษา	รหัสประจำตัว 580549
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนริรัตน์	กล้าหาญ	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวสุนันธินี ล่อเฮง)  
กรรมการ

(นางสาวสุนันธินี ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	เกมบันไดงู	
โดย	นายรัชพงศ์	บุรณะ
	นายทำนุรัฐ	กลิ่นหอม
	นางสาวชนิษฐา	เก็บรักษา
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์	กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	54 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

เกมบันไดงูเป็นเกมอย่างหนึ่ง โดยการนำมาเป็นสื่อการเรียนการสอนและได้ความรู้เพิ่มเติม นอกชั้นเรียน และยังได้ความสนุกสนานในการเล่นเกมนับไดงูพร้อมยังเป็นสื่อการเรียนการสอนแบบใหม่ไม่หน้าเบื่อ เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้รู้และได้ทบทวนของ การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น



ห้องสมุดพระราช  
ด้วยโปรแกรม Bookstore 3.0

อัครณี  
ศุภิกา  
ฐิติพร

อรัญวาศรี  
สีโหมด  
บำรุงกิจ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ. 2556  
สาขาวิชาบัญชีประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560





ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ	ห้องสมุดจำลองहरรรษา		
ชื่อนักเรียน	นางสาวอัครณี อรัญวาศรี	รหัสประจำตัว	580501
	นางสาวศุภิกา สีโหมต	รหัสประจำตัว	580505
	นางสาวฐิติพร บำรุงกิจ	รหัสประจำตัว	580528
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธันยนันท์ เครือประเสริฐ		
อาจารย์ที่ปรึกษา	-		

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช. พ.ศ. 2560  
สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

.....  
.....

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)

ประธาน

.....  
.....

(อาจารย์พิมพ์พร โสภ)

กรรมการ

.....  
.....

(อาจารย์สุนันธิ์ ล่อเฮง)

กรรมการ

โครงการงาน	ห้องสมุดจำลองบรรณารักษ์ด้วยโปรแกรม
โดย	นางสาวอัครณี อรัญวาศรี นางสาวศุภิกา สีโหมด นางสาวฐิติพร บำรุงกิจ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	บัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธันยรัตน์ เครือประเสริฐ
จำนวนหน้า	30
ปีการศึกษา	2560

#### บทคัดย่อ

โครงการงานเรื่อง ห้องสมุดจำลองบรรณารักษ์ด้วยโปรแกรมวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมากเนื่องจากห้องสมุดจำลอง บรรณารักษ์นั้นมีหนังสือเกี่ยวกับบัญชีต่างๆมารวบรวมกันและอีกมากมายหลายวิชาที่รวบรวมอยู่ในห้องสมุด จึงทำให้สะดวกในการอ่านและยืมเช่ากลับไปอ่านที่บ้านได้และการให้บริการ ทำให้เกิดข้อผิดพลาด บ่อยครั้ง ในการบริหารงาน จึงเห็นสมควรพัฒนาระบบสารสนเทศมาใช้ เพื่อแก้ไขปัญหาในระบบงาน ร้านขายหนังสือ เพื่อลดการสูญหายของข้อมูลและการเรียกดูข้อมูลต่างๆได้สะดวกและรวดเร็วกว่า ระบบเดิมผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำห้องสมุดจำลองบรรณารักษ์ขึ้นมาโดยโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา โปรแกรมมีดังนี้โปรแกรมของวิทยาลัย



สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ปี พ.ศ. 2560  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

กานต์มณี	สุนิธี
พรกมล	พระนคร
ลลิตา	บำรุง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ	สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ปี พ.ศ. 2560		
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ		
ชื่อนักเรียน	นางสาวกานต์มณี สุณีธี		รหัสประจำตัว 580504
	นางสาวพรกมล พระนคร		รหัสประจำตัว 580508
	นางสาวลลิตา บำรุง		รหัสประจำตัว 580530
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวศันสนีย์ แก้วเกต		
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวสุนันธิณี ล่อเฮง		

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ. 2560  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวสุนันธิณี ล่อเฮง)  
กรรมการ

(นางสาวศันสนีย์ แก้วเกต)  
กรรมการ

โครงการ	สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ปี พ.ศ. 2560	
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวกานต์มณี สุณีธิ	
	นางสาวพรกมล	พระนคร
	นางสาวลลิตา	บำรุง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวศันสนีย์	แก้วเกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวสุนันธิณี	ล่อเฮง
จำนวนหน้า	35 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

#### บทคัดย่อ

เพื่อให้ผู้ดูเกิดความพอใจ และเชื่อถือข้อมูลที่บันทึกไม่ทำให้เกิดความผิดพลาด ในการเรียนรู้ทางด้านสื่อการเรียนการสอนแบบสมัยใหม่ และตรวจสอบเนื้อหาได้ง่ายรวดเร็ว และเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการให้บริการผู้ดู เพื่อความสะดวกในการเช็คเนื้อหา

โครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา 2560 ปีการศึกษา 2560 โดยมีผลมาจากปัจจุบันนักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจกับสื่อมากกว่าการเรียนอาจเป็นเพราะสื่อมีความน่าสนใจและตื่นเต้นมากกว่า

เพื่อให้ให้นักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจการเรียนการศึกษามากขึ้นกว่าเดิมจึงคิดค้นสื่อมาเป็นการศึกษาขึ้นมาและสอดแทรกข้อมูลความรู้ของรายวิชาเข้าไป

สามารถทำให้มีเด็กนักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจที่จะศึกษารายวิชานี้มากขึ้นกว่าเดิมและยังสามารถนำข้อมูลความรู้ไปใช้ได้จริงกับการเรียนการศึกษา



การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม  
Adobe Photoshop CS6

ธนทัต	ขวัญยืน
ศรารุติ	เป็นพุ่ม
ศดาวุธ	เผือกพิบูลย์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6		
ชื่อนักเรียน	นายธนทัต	ขวัญยืน	รหัสประจำตัว 580543
	นายศดาธู	เผือกพิบูลย์	รหัสประจำตัว 580548
	นายศราวุฒิ	เป็นพุ่ม	รหัสประจำตัว 580558
อาจารย์ที่ปรึกษา	นายวุฒิพงศ์	เมตตา	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม -			

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นายวุฒิพงศ์ เมตตา)  
กรรมการ

(นางสาวสุนันธินี ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	
โดย	นายธนทัต	ขวัญยืน
	นายศราวุธ	เผือกพิบูลย์
	นายศราวุธ	เป็นพุ่ม
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิมงคล	เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	51 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการเรื่อง Adobe Photoshop CS6 นี้เป็นโครงการเรียนรู้ ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้สื่อวีดิโอในการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำจะทำ เป็นการผลิตสื่อเพื่อการศึกษาเรื่อง “Adobe Photoshop CS6” เป็นวีดิโอที่มีเนื้อหาหลากหลาย โดยผู้จัดทำมีการสอดแทรกวีดิโอ รูปภาพ เพื่อให้เกิดความสนใจและยังความรู้อื่นๆอีกมากมายซึ่งโครงการนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาศึกษา

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโครงการโครงการการสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.63$ , S.D. = 0.73) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก ๕ ข้อ โดย นักเรียนความพึงพอใจโดยรวมในรูปแบบของวีดิโอมีความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 3.5$ , S.D. = 0.71) รองลงมาภาษาเข้าใจง่าย อธิบายชัดเจน มีคะแนน ( $\bar{X} = 3.6$ , S.D. = 0.52) ข้อมูลถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.9$ , S.D. = 0.32) ต่อมาข้อมูลนำเสนอครบถ้วนตรงความต้องการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.4$ , S.D. = 0.7) ต่อมาภาพ และรูปแบบการพูดเหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.9$ , S.D. = 1.2) รองลงมาการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 0.71) รองลงมาปริมาณเนื้อหาไม่เพียงพอต่อความต้องการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.40$ , S.D. = 0.70) และความพึงพอใจโดยรวมในการดูวีดิโอ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.1$ , S.D. = 0.99)





ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง พ.ร.บ, คอมพิวเตอร์ 2560  
โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate cc

จิตรมณี	ขจรมา
เจนจิรา	ทรัพย์โกคา
ชญชนิต	หลีกชั่ว

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2560 โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate cc		
ชื่อนักเรียน	นางสาวจิตรมณี ขจรมา		รหัสประจำตัว 580567
	นางสาวเจนจิรา ทริพย์โกศา		รหัสประจำตัว 580568
	นายธัญชิต หลีกชัว		รหัสประจำตัว 580573
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธิณี ล้อเฮง		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)

ประธาน

(อาจารย์สุนันธิณี ล้อเฮง)

กรรมการ

(อาจารย์พัชรี อรัญวศรี)

กรรมการ

โครงการ	ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2560 โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC
โดย	นางสาวจิตรมณี ขจรมา นางสาวเจนจิรา ทร์พยโภคา นายธัญชิต หลีกชั่ว
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธิณี ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	51 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2560 โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate cc ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ ในปัจจุบันยุคสมัยได้เปลี่ยนผู้คนได้นำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันกันมากขึ้น จึงเป็นการเพิ่มความสะดวกสบายในชีวิตประจำวันกันมากขึ้นและเป็นการเพิ่มความเสี่ยงในการทำคามผิดโดยตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจของคนเรา โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เหล่านั้นในการกระทำความผิด ซึ่งในอดีตก็ได้มีการออกกฎหมายเพื่อควบคุมและมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาของกฎหมายไปตามยุคสมัย คณะผู้จัดทำจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเข้าใจความสำคัญของกฎหมายคอมพิวเตอร์จึงอยากรนำมาเสนอแก่ผู้คนที่มีความเข้าใจในกฎหมายคอมพิวเตอร์กันมากขึ้นโดยจะจัดทำขึ้นในรูปแบบของสื่ออนิเมชัน เพราะเป็นที่นิยมมากทั้งในหมู่เด็ก ๆ และวัยรุ่น แต่สำหรับคณะผู้จัดทำนั้นเพิ่งทำการเริ่มทำการ์ตูนอนิเมชันก็ควรใช้โปรแกรมง่ายก็คือ โปรแกรม Adobe Animate CC เพราะเหมาะสำหรับนักวาดการ์ตูนที่ฝึกหัดเป็นโปรแกรมที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมากนักจึงเหมาะกับนักวาดมือใหม่



**เกมเศรษฐีกฎหมายคอมพิวเตอร์**

สุจิตรา	ลิมทอง
วรารมณ์	สุทธิสถิต
จักริน	ใสสุข

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	เกมเศรษฐีกฎหมายคอมพิวเตอร์		
ชื่อนักเรียน	นางสาววราภรณ์	สุทธิสฤติย์	รหัสประจำตัว 580572
	นางสาวสุจิตรา	ลิ่มทอง	รหัสประจำตัว 580580
	นายจักริน	ใสสุข	รหัสประจำตัว 580582
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวพัชรี	อรัญวาศรี	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวบุญเรือน มรกต		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวนพัชรี อรัญวาศรี)  
กรรมการ

(นางสาวสุนันธิณี ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	เกมเศรษฐีกฎหมายคอมพิวเตอร์	
โดย	นางสาวสุจิตรา	ลิมทอง
	นางสาววราภรณ์	สุทธิสถิตย์
	นายจักริน	ใสสุข
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวพัชรี อรัญวาสี	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวบุญเรือน มรกต	
จำนวนหน้า	44 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง เกมเศรษฐีกฎหมายคอมพิวเตอร์ จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยมีผลมาจากปัจจุบันนักเรียน นักศึกษาให้ความสนใจกับเกมมากกว่าการเรียน การศึกษาอาจเป็นเพราะเกมมีความสนุกสนานและตื่นเต้นมากกว่า และเพื่อให้นักเรียน นักศึกษา ให้ความสนใจการเรียนการศึกษามากขึ้นกว่าเดิมจึงคิดค้นเกมการศึกษานี้ขึ้นมาและสอดแทรกข้อมูล ความรู้ของรายวิชาเข้าไป และสามารถทำให้มีเด็กนักเรียน นักศึกษาให้ความสนใจที่จะศึกษารายวิชา นี้มากขึ้นกว่าเดิมและยังสามารถนำข้อมูลความรู้นี้ไปใช้ได้จริงกับการเรียนการศึกษา

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเกม การศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก( $\Omega = 4.60$  ,  $S.D. = 0.52$ ) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่ม ตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก 6 ข้อ โดย ทศนคติต่อการ วัดและประเมินผลว่า นักเรียน นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเรื่องภาษาคอมพิวเตอร์ มี คะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด( $\Omega = 4.60$  ,  $S.D. = 0.70$ ) รองลงมาวิทยากรมีทักษะและประสิทธิภาพในการให้ ความรู้ด้านภาษาคอมพิวเตอร์ ( $\Omega = 4.60$  ,  $S.D. = 0.52$ ) นักเรียนมั่นใจว่าสามารถนำสิ่งที่ได้จากการ ให้ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน มีคะแนน ( $\Omega = 4.30$  ,  $S.D. = 0.29$ ) ต่อมาการให้ความรู้มีความ ชัดเจนและ



**เกมบิงโกพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดไทย**

กนกพิชญ์ อักษรคิด  
อภิสิทธิ์ หันทั้ง  
ภูมิคนัย ยุติธรรม

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ	เกมบิงโกพันทักษะพิมพ์ดีดไทย		
ชื่อนักเรียน	นางสาวกนกพิชญ์	อักษรคิด	รหัสประจำตัว 580606
	นายอภิสิทธิ์	หุ่นหิ้ง	รหัสประจำตัว 580607
	นายภูมิกนัย	ยุติธรรม	รหัสประจำตัว 580609

อาจารย์ที่ปรึกษา นางสาวนรินรัตน์ กล้าหาญ  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม -

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวนรินรัตน์ กล้าหาญ)  
ที่ปรึกษาโครงการ

(นางสาวสุนันธิ์ ล้อเฮง)  
กรรมการ



โครงการ	เกมบิงโกพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดไทย
โดย	นางสาวกนกพิชญ์ อักษรคิด นายอภิสิทธิ์ หุ่นทั้ง นายภูมิตนัย ยุติธรรม
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	43 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเกมบิงโกพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดไทย ปัจจุบันหรือยุคสมัยใหม่ได้มีการพัฒนาเป็นอย่างมากเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีโดยเฉพาะทักษะการพิมพ์ดีดของยุคสมัยนี้ และยังเป็นรายวิชาพิมพ์ดีดเพื่อฝึกทักษะให้ในการเรียนการสอนรายวิชาพิมพ์ดีดไทย ได้เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะการพิมพ์ดีด ซึ่งการเรียนเด็ก หรือ นักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่สนใจได้ฝึกทักษะพิมพ์ดีด ซึ่งในการฝึกทักษะการพิมพ์ดีดในแต่ละครั้งได้พบปัญหาในด้านการพิมพ์ อีกทั้งยังทำให้ขาดทักษะในการจำตัวอักษรบนแป้นพิมพ์ โดยเฉพาะคำที่ต้องใส่ตัวสระต่างๆ จึงทำให้มีผลต่อการจำแป้นและทำให้พิมพ์ผิดพลาดได้นั่นเอง ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้นำการพิมพ์ดีดไทยมาประยุกต์เป็นเกมบิงโก เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการจดจำแป้นพิมพ์ การวางนิ้วที่ถูกต้อง



การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้งานโปรแกรม  
Adobe Photoshop CS6

จิตตรา            เสาวคนธ์  
เรืองศักดิ์        คมสัน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	การพัฒนาสื่อ VDO การสอนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6		
ชื่อนักเรียน	นางสาวจิตตรา เสาวคนธ์	รหัสประจำตัว	580578
	นายเรืองศักดิ์ คมสัน	รหัสประจำตัว	580585
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ		
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)

ประธาน

(อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ)

กรรมการ

(อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง)

กรรมการ

โครงการ	การพัฒนาสื่อ VDO การสอนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
โดย	นางสาวจิตตรา เสาวคนธ์ นายเรืองศักดิ์ คมสัน
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินทร์ กกล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธิณี ล่อเฮง
จำนวนหน้า	57 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าผ่านออนไลน์ รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในสอน เพื่อที่นักเรียน นักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนนั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงคิดที่จะจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้น

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โปรแกรมกราฟิกที่ได้รับความนิยมมากที่สุดเนื่องจากโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ควบคุมการทำงานด้านกราฟิกการออกแบบและประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ เช่น การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ภาพ การเพิ่มลูกเล่นให้กับชิ้นงานต่างๆ ซึ่ง Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสร้างงานกราฟิกตกแต่งรูปภาพและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ได้รับความนิยมเป็น อันดับต้นๆอีกทั้งยังออกแบบงานกราฟิกสวยๆขึ้นมาได้ด้วยตนเองภายในเวลาอันรวดเร็ว ที่บุคลากรใน หลายสาขาอาชีพให้ความสนใจ ผู้จัดทำโครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นมา

เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้รู้จักความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มากยิ่งขึ้น



การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้งานโปรแกรม  
Adobe Photoshop CS6

จิตตรา            เสาวคนธ์  
เรืองศักดิ์        คมสัน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	การพัฒนาสื่อ VDO การสอนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6		
ชื่อนักเรียน	นางสาวจิตตรา เสาวคนธ์	รหัสประจำตัว	580578
	นายเรืองศักดิ์ คมสัน	รหัสประจำตัว	580585
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ		
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)

ประธาน

(อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ)

กรรมการ

(อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง)

กรรมการ

โครงการ	การพัฒนาสื่อ VDO การสอนใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
โดย	นางสาวจิตตรา เสาวคนธ์ นายเรืองศักดิ์ คมสัน
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วินรัตน์ กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธิณี ล้อเฮง
จำนวนหน้า	57 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าผ่านออนไลน์ รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในสอน เพื่อที่นักเรียน นักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนนั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงคิดที่จะจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้น

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โปรแกรมกราฟิกที่ได้รับการความนิยมมากที่สุด เนื่องจากโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ควบคุมการทำงานด้านกราฟิกการออกแบบและประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ เช่น การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ภาพ การเพิ่มลูกเล่นให้กับชิ้นงานต่างๆ ซึ่ง Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสร้างงานกราฟิกตกแต่งรูปภาพและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ได้รับความนิยมเป็น อันดับต้นๆอีกทั้งยังออกแบบงานกราฟิกสวยๆขึ้นมาได้ด้วยตนเองภายในเวลาอันรวดเร็ว ที่บุคลากรใน หลายสาขาอาชีพให้ความสนใจ ผู้จัดทำโครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นมา

เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้รู้จักความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มากยิ่งขึ้น



โครงการพัฒนาเว็บเพจทำเนียบรุ่น กรณีศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

สุมาลี ชาลี  
ชยากร ตากมัจฉา  
กนกพิชญ์ คำแหง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560





โครงการผลิตสื่อเกมการศึกษา  
ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010

วรากร	ปางจันทร์
กิตติพันธ์	เจริญยิ่ง
โสภิตนภา	ไตรจักร์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	ผลิตสื่อเกมการศึกษา ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010		
ชื่อนักเรียน	นายวรากร	ปรางจันทร์	รหัสประจำตัว 580555
	นายกิตติพันธ์	เจริญยิ่ง	รหัสประจำตัว 580551
	นางสาวโสภิตนภา	ไตรจักร์	รหัสประจำตัว 580562
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวสุนันธินี	ล่อเฮง	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)

ประธาน

(นางสาวสุนันธินี ล่อเฮง)

กรรมการ

(นายวุฒิพงศ์ เมตตา)

กรรมการ

โครงการ	การผลิตสื่อเกมการศึกษาด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010	
โดย	นายวรากร	ปรางจันทร์
	นายกิตติพันธ์	เจริญยิ่ง
	นางสาวโสภิตนภา	ไตรจักร์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธิณี	ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	51 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องการผลิตสื่อเกมการศึกษาจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 ภาคนิศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซี่ยนบริหารธุรกิจ มีผลการศึกษาที่จะนำเสนอ ดังนี้ โครงการเรื่อง " การผลิตสื่อเกมการศึกษาจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010"นี้เป็นโครงการพัฒนาสื่อเพื่อนการศึกษาและให้ความรู้ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำ ได้ สร้างเกมขึ้นมา4เกม เพื่อใช้ในการเล่นแก้เครียดเวลาเหนื่อยล้าจากการเรียน ผู้เล่นจะสามารถเล่นแบบเดี่ยว หรือแบบทีมก็ได้ ตามความต้องการและเกมที่พวกเราได้จัดทำขึ้นมานั้น ยังสอดแทรกความรู้ด้านการเรียน และความรู้ทั่วไปปะปนไปอีกด้วย เพื่อความสนุกในการเล่นมากยิ่งขึ้น



เกมบันโดง

รัชพงศ์	บุรณะ
ทำนุรัฐ	กลั่นหอม
ชนิษฐา	เก็บรักษา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	เกมบันไดงู		
ชื่อนักเรียน	นายรัชพงศ์	บุรณะ	รหัสประจำตัว 580550
	นายทำนุรัฐ	กลั่นหอม	รหัสประจำตัว 580547
	นางสาวชนิษฐา	เก็บรักษา	รหัสประจำตัว 580549
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนริรัตน์	กล้าหาญ	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวสุนันธิ์ ล่อเฮง)  
กรรมการ

(นางสาวสุนันธิ์ ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	เกมบันไดงู	
โดย	นายรัชพงศ์	บุรณะ
	นายทำนุรัฐ	กลิ่นหอม
	นางสาวชนิษฐา	เก็บรักษา
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์	กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	54 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

---

### บทคัดย่อ

เกมบันไดงูเป็นเกมอย่างหนึ่ง โดยการนำมาเป็นสื่อการเรียนการสอนและได้ความรู้เพิ่มเติม นอกชั้นเรียน และยังได้ความสนุกสนานในการเล่นเกมนับไดงูพร้อมยังเป็นสื่อการเรียนการสอนแบบใหม่ไม่หน้าเบื่อ เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้รู้และได้ทบทวนของการใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น



เกมบิงโก เรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2550  
โดยใช้โปรแกรม Photoshop cs6

มัตติกา	คะเชนทร์
กนกวรรณ	บริบูรณ์
ศุภโชค	คำต่อตั้ง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	เกมบิงโกเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์		
ชื่อนักเรียน	นางสาวมัตติกา	คะเชนทร์	รหัสประจำตัว ๕๘๐๕๘๖
	นางสาวกนกวรรณ	บริบูรณ์	รหัสประจำตัว ๕๘๐๕๘๗
	นายศุภโชค	คำต่อตั้ง	รหัสประจำตัว ๕๘๐๕๙๐
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ		
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. ๒๕๕๖ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)

ประธาน

(อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ)

กรรมการ

(อาจารย์สุนันธิ์ ส่อเฮง)

กรรมการ





แอนิเมชั่น แนะนำวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

วาสนา	อริยสัจ
เพชร	แสนสীหา
จรรยาพร	หอมทวี

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ      การทุนแอนิเมชันแนะนำวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อนักเรียน	นางสาววาสนา	อริยสัง	รหัสประจำตัว 590861
	นายเพชร	แสนสีหา	รหัสประจำตัว 580604
	นางสาวจรรยาพร	หอมทวี	รหัสประจำตัว 580594

อาจารย์ที่ปรึกษา      นางสาวสุนันธินี      ล่อเฮง

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม -

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(นางสาวสุนันธินี ล่อเฮง)  
ที่ปรึกษาโครงการ

(ว่าที่ร้อยตรีธรรมรัตน์ พึ่งกิจ)  
กรรมการ

โครงการ แอนิเมชัน แนะนำวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

โดย นางสาววาสนา อริยสัง  
นายเพชร แสนสีหา  
นางสาวจรรยาพร หอมทวี

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม  
สาขางาน คอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม -  
จำนวนหน้า 50 หน้า  
ปีการศึกษา 2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องแอนิเมชันแนะนำวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ปัจจุบันเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันต่อมนุษย์เป็นอย่างมากเทคโนโลยีที่มนุษย์คิดค้นและพัฒนาจนสามารถอำนวยความสะดวกนั้นสามารถนำมาเกี่ยวข้องกับมนุษย์ได้ในด้านต่างๆ เช่น การศึกษาหาความรู้ การทำธุรกิจ การติดต่อสื่อสาร และการรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าปัจจุบันเทคโนโลยีสื่อสารสนเทศต่างๆมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์มาก ไม่ว่าจะเป็นข่าว หนังสือ หนังสือนิตยสาร ละคร ภาพยนตร์ และการดูแอนิเมชัน เป็นต้นซึ่งสื่อเหล่านี้ส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีในการตัดต่อได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นตัดต่อเสียง ภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น การดูแอนิเมชันก็เช่นกัน การดูแอนิเมชันเป็นสื่อที่ใช้โปรแกรมการทำการดูแอนิเมชัน และโปรแกรมตัดต่อได้อย่างน่าสนใจ และมีอิทธิพลต่อมนุษย์ ทุกเพศ ทุกวัย แม้แต่กลุ่มผู้ใหญ่บางส่วนก็หันมาสนใจการดูแอนิเมชันมากขึ้น กลุ่มของพวกเราจึงได้จัดทำโครงการเรื่องการทำการดูแอนิเมชันขึ้น เพื่อที่จะได้เป็นการพัฒนาศักยภาพในการใช้โปรแกรมการทำการดูแอนิเมชันและโปรแกรมตัดต่อ จัดทำผลงานเพื่อเผยแพร่ทัศนคติ และการแก้ไขปัญหาต่างๆ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคต



เว็บแอปพลิเคชัน : บ็อบปูล่าโทวดเฟรชชี

สิริชัย      ลิมกุล  
ธราเทพ      กองพันธ์  
ชินาริป      บำรุงรักษ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	เว็บแอปพลิเคชัน : บ็อบปูล่าโหวตเฟรชซี่		
ชื่อนักเรียน	นายสิริชัย	ลิมกุล	รหัสประจำตัว 580605
	นายธราเทพ	กองพันธ์	รหัสประจำตัว 580602
	นายชินาธิป	บำรุงรักษ์	รหัสประจำตัว 580592
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พัชรี	อรัญวาศรี	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์นรินรัตน์	กล้าหาญ	

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(อาจารย์พัชรี อรัญวาศรี)  
กรรมการ

(อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	การสร้างเว็บแอปพลิเคชัน : ป๊อปปล่าโหวตเฟรชชีด้วยโปรแกรม Sublime Text 3	
โดย	นายสิริชัย	ลิมกุล
	นายธราเทพ	กองพันธ์
	นายชินาธิป	บำรุงรักษ์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พัชรี	อรัญญาศรี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์นรินทร์	กล้าหาญ.
จำนวนหน้า	52 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การสร้างเว็บแอปพลิเคชัน ป๊อปปล่าโหวตเฟรชชี ด้วยโปรแกรม Sublime Text ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก มีการสร้างเว็บไซต์ต่างๆ ขึ้นมามากมายเพื่อเป็นแหล่งข้อมูล หรือ กลุ่มสังคมที่ช่วยให้การติดต่อสื่อสารและการทำกระต่างๆ เป็นไปได้อย่างรวดเร็วและง่ายต่อการเข้าถึง ผู้จัดทำจึงได้ศึกษาวิธีการสร้างเว็บแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับโหวตลงคะแนนเหมือนการเลือกตั้ง แต่ในที่นี้เราจะทำการลงคะแนนโดยสร้างเว็บแอปพลิเคชันที่มีระบบการทำงานง่ายๆ และสามารถเข้าถึงได้ทุกๆ อุปกรณ์ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เป็นต้น โปรแกรมที่ใช้พัฒนา คือ Sublime Text 3 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. การสร้างเว็บด้วยการเขียนโค้ดนั้นทำให้เราได้รับความรู้ของภาษาคอมพิวเตอร์อื่นๆ ไปด้วยและสามารถเขียนโค้ดให้เหมาะสำหรับการแก้ไขหรือพัฒนาต่อได้ง่ายขึ้น
2. สะดวกต่อการเข้าถึงเว็บไซต์และการลงคะแนน
3. รู้จักโปรแกรมและภาษาในการเขียนออกแบบ/ระบบเว็บแอปพลิเคชัน

ผลการดำเนินงานระบบป๊อปปล่าโหวตสามารถทำงานได้ตามที่ต้องการไว้ และระบบไม่มีปัญหาขณะดำเนินกิจกรรมแต่ยังคงต้องคอยตรวจเช็คการเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ว่ายังสามารถเข้าถึงได้อยู่หรือไม่ แต่ก็ไม่เกิดปัญหาแต่อย่างใดและจบกิจกรรมลงด้วยดี



ระบบฐานข้อมูลการสำรวจการศึกษาต่อของนักเรียน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
ด้วย Microsoft Access 2010

ศุภณัฐ	ทรัพย์ทวีจร
ตรงกมล	สายทอง
ชนัญญา	สุพรรณวงศ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ ระบบฐานข้อมูลการสำรวจการศึกษาต่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น  
ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010

ชื่อนักเรียน	นายศุภณัฐ	ทรัพย์ทวีขจร	รหัสประจำตัว	580593
	นางสาวตรงกมล	สายทอง	รหัสประจำตัว	580597
	นางสาวชนัญญา	สุพรรณวงศ์	รหัสประจำตัว	580601

อาจารย์ที่ปรึกษา นางสาวบุญเรือน มรกต  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม -

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(นางสาวสุนันธินี ล้อเฮง)  
ประธาน

(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
กรรมการ

(นายวุฒิพงศ์ เมตตา)  
กรรมการ



โครงการ	ระบบฐานข้อมูลการสำรวจการศึกษาต่อของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010	
โดย	นายศุภณัฐ	ทรัพย์ทวีจร
	นางสาวตรงกมล	สายทอง
	นางสาวชนัญญา	สุพรรณวงค์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์บุญเรือน	มรกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	.
จำนวนหน้า	44 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องระบบฐานข้อมูลการสำรวจการศึกษาต่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010 เนื่องจากยุคปัจจุบันได้มีการสนับสนุนให้เรียนต่อสายอาชีพเพราะต้องการพัฒนาฝีมือด้านแรงงานตามนโยบายของรัฐบาล จนทำให้วิทยาลัยหลายแห่งต้องออกแนะแนวนักเรียนที่กำลังจะจบระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อที่จะให้ศึกษาต่อด้านสายอาชีพ แต่เมื่อทางวิทยาลัยได้ออกแนะแนวสำรวจแล้วนั้น พบปัญหาในการเก็บข้อมูลของนักเรียนที่มีความสนใจในด้านสายอาชีพ คือ ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ จึงทำให้ไม่แน่ใจว่ามีนักเรียนคนใดสนใจในสายอาชีพ และยังทำให้ข้อมูลนั้นสูญหายได้โดยเฉพาะข้อมูลของนักเรียน จึงเห็นสมควรพัฒนาระบบสารสนเทศมาใช้ เพื่อแก้ไขปัญหาในระบบงาน เพื่อลดการสูญหายของข้อมูลและการเรียกดูข้อมูลต่าง ๆ ได้สะดวกและรวดเร็วกว่าระบบเดิม ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำการพัฒนาระบบระบบฐานข้อมูลการสำรวจ โดยโปรแกรม Microsoft Access 2010 นี้ขึ้นมาโดยโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรมนี้นี้โปรแกรม Microsoft Access 2010



โครงการพัฒนาเว็บเพจทำเนียบรุ่น กรณีศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

สุมาลี ชาลี  
ชยากร ตากมัจฉา  
กนกพิชญ์ คำแหง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อโครงการ โครงการพัฒนาเว็บเพจทำเนียบรุ่น กรณีศึกษานักเรียนระดับประกาศนียบัตร-  
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ชื่อนักเรียน	นางสาวสุมาลี	ชาติ	รหัสประจำตัว	580538
	นายชยากร	ตากมัจฉา	รหัสประจำตัว	580539
	นางสาวกนกพิชญ์	คำแหง	รหัสประจำตัว	580540

อาจารย์ที่ปรึกษา ว่าที่ร้อยตรีธรรมรัตน์ ฟิ่งกิจ  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม นางสาวสุนันธิ์ ล่อเฮง

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

  
.....  
(นางสาวบุญเรือน มรกต)  
ประธาน

  
.....  
(ว่าที่ร้อยตรีธรรมรัตน์ ฟิ่งกิจ)  
กรรมการ

  
.....  
(นางสาวสุนันธิ์ ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	โครงการพัฒนาเว็บเพจทำเนียบรุ่น กรณีศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน- บริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวสุมาลี	ชาลี
	นายชยากร	ตากมัจฉา
	นางสาวกนกพิชญ์	คำแหง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	ว่าที่ร้อยตรีธรรมรัตน์ ฟิ่งกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวสุนันธิณี	ล่อเฮง
จำนวนหน้า	60 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง โครงการพัฒนาเว็บเพจทำเนียบรุ่น กรณีศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการ  
เรื่อง "ทำเนียบรุ่น" นี้เป็นโครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษาและให้ความรู้ ลักษณะเด่นของโครงการ  
ประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิต ซึ่งผู้จัดทำจะทำเว็บเพจ เป็นเว็บเพจที่มี  
เนื้อหาหลากหลาย เช่น ประวัติ วิสัยทัศน์ พันธกิจ สัญลักษณ์ของวิทยาลัย ข้อมูลนักเรียน ในระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 เช่น วันเกิด เบอร์โทรศัพท์ Facebook Bacodeline และภาพ  
กิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนเคยเข้าร่วมกันมาเก็บไว้เป็นความทรงจำ



**เกมการศึกษา Board game : The Hacker 24**

จตุรงค์	มั่งคั่ง
ปรีดา	ยมนา
ณัฐพงศ์	ดารากร ณ อรุณยา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการ  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

---

ชื่อโครงการ	เกมการศึกษา Board game :The Hacker 24		
ชื่อนักเรียน	นายจตุรงค์ มั่งคั่ง	รหัสประจำตัว	580574
	นายปรีดา ยมมนา	รหัสประจำตัว	580578
	นายณัฐพงศ์ ดารากร ณ อยุธยา	รหัสประจำตัว	580585
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา		
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธิณี ล่อเฮง		

---

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
พ.ศ. 2556 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน  
บริหารธุรกิจ

(อาจารย์บุญเรือน มรกต)  
ประธาน

(อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา)  
กรรมการ

(อาจารย์สุนันธิณี ล่อเฮง)  
กรรมการ

โครงการ	เกมการศึกษา Board game :The Hacker 24	
โดย	นายจตุรงค์	มั่งคั่ง
	นายปรีดา	ยมนา
	นายณัฐพงศ์	ดารากร ณ อยุธยา
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์	เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธิณี	ล่อเฮง
จำนวนหน้า	57 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเกมการศึกษา Board game :The Hacker 24 จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับภาษาคอมพิวเตอร์ สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันและเข้าใจความเป็นมาของเนื้อหา

เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่ง โดยการให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานจะต้องป้อนคำสั่งให้กับมัน และต้องเป็นคำสั่งที่เครื่องคอมพิวเตอร์เข้าใจ การนำคำสั่งมาเรียงต่อกันให้ทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งเรียกว่า โปรแกรม เมื่อโปรแกรมถูกป้อนเข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ ตัวเครื่องจะทำงานทีละคำสั่ง สำหรับการใส่คำสั่งสั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงานนั้น จะต้องใช้ภาษาที่คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจได้

เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้รู้จักความเป็นมาของภาษาคอมพิวเตอร์



เกมบิงโก เรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2550  
โดยใช้โปรแกรม Photoshop cs6

มัตติกา	คะเชนทร์
กนกวรรณ	บริบูรณ์
ศุภโชค	คำต่อตั้ง

นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560





เกมบิงโก เรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2550  
โดยใช้โปรแกรม Photoshop cs6

มัตติกา	คะเชนทร์
กนกวรรณ	บริบูรณ์
ศุภโชค	คำต่อตั้ง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อการเรียนการสอนเกมบิงโก เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์
โดย	นางสาวมัตติกา คะเซนทร์ นางสาวกนกวรรณ บริบูรณ์ นายศุภโชค คำต่อตั้ง
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินทร์น กัล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง
จำนวนหน้า	๓๘ หน้า
ปีการศึกษา	๒๕๖๐

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในสอน เพื่อที่นักเรียน นักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนนั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของสื่อการเรียนการสอนจึงคิดที่จะจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นและนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มาจัดทำ

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โปรแกรมกราฟิกที่ได้รับการความนิยมมากที่สุด เนื่องจากโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ควบคุมการทำงานด้านกราฟิกการออกแบบและประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ เช่น การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ภาพ การเพิ่มลูกเล่นให้กับชิ้นงานต่าง ๆ ซึ่ง Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสร้างงานกราฟิกตกแต่งรูปภาพและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ได้รับความนิยมเป็น อันดับต้นๆอีกทั้งยังออกแบบงานกราฟิกสวยๆขึ้นมาได้ด้วยตนเองภายในเวลาอันรวดเร็ว ที่บุคลากรใน หลายสาขาอาชีพให้ความสนใจ ผู้จัดทำโครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของสื่อการเรียนการสอนจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นมา เพื่อให้บุคคลทั่วไปที่สนใจได้นำไปศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้งานและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ ของตนได้ และเห็นได้ว่าสามารถนำไปใช้ได้จริงและพอใจกับสื่อการเรียนการสอนที่เราจัดทำขึ้น



การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้งานโปรแกรม  
Adobe Animate CC

คุณานนท์	บุญเสริม
พัสสน	แก่นหามูล
ปิยะพงษ์	อาจหาร

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้งานโปรแกรม Adobe Animate CC	
โดย	นายคุณานนท์ บุญเสริม	นางพัสน แก่นหามูล
	นายปิยะพงษ์	อาจารย์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธรรมรัตน์ พึ่งกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธินี ล้อเฮง	
จำนวนหน้า	30 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการการสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้งานโปรแกรม Adobe Animate CC มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อ VDO สอนการใช้โปรแกรม Adobe Animate CC เพื่อให้ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับโปรแกรมนี้ได้ศึกษาและเข้าใจเกี่ยวกับตัวโปรแกรมนี้ไม่มากก็น้อย และสามารถใช้งานโปรแกรมนี้ได้อย่างชำนาญ

เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้เข้าใจในการใช้โปรแกรม Adobe Animate CC มากขึ้น



## โครงการสื่อวีดิโอการใช้งานโปรแกรม Microsoft Visual Basic Studio 2015

ชุกการต์	สุวรรณพิทักษ์
จิรภิญญา	รุณใจ
เพ็ญนภา	สะเกต

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อวิดีโอสอนการใช้งานโปรแกรม Microsoft Visual Studio 2015
โดย	นางสาวเพ็ญภา สะเกต นางสาวชุกการต์ สุวรรณพิทักษ์ นางสาวจิรภิญญา รุณใจ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงษ์ เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	45 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนการสอนการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 สร้างขึ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 ผลการดำเนินการสื่อวิดีโอการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 มีประสิทธิผลดังนี้ เพื่อให้แก่นักเรียน นักศึกษาได้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้งาน Visual Studio สามารถนำไปใช้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ตลอดจนผู้จัดทำสามารถบูรณาการความรู้ทักษะในรายวิชาต่างๆที่ได้ศึกษาในสาขาวิชาชีพพาณิชยกรรม สาขาคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์พัฒนานวัตกรรมใหม่ ทำให้เกิดทักษะเสริมสร้างประสบการณ์ตามคุณวุฒิวิชาชีพตลอดจนปลูกฝังคุณธรรมที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการตลอดจนน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและนโยบายสถานศึกษามาใช้ดำรงชีวิตในอนาคต

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้นไม่ว่าจะเป็น การติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าออนไลน์ รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในการสอน เพื่อที่นักเรียนนักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชานั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงคิดที่จะทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นและนำโปรแกรม Visual Studio 2015 มาจัดทำ



เว็บแอปพลิเคชัน : ป็อบปูล่าโหวตเฟรชชี

สิริชัย      ลิมกุล  
ธราเทพ      กองพันธ์  
ชินาธิป      บำรุงรักษ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การสร้างเว็บแอปพลิเคชัน : ป๊อบปูล่าโหวตเฟรชชีด้วยโปรแกรม Sublime Text 3	
โดย	นายสิริชัย	ลิมกุล
	นายธราเทพ	กองพันธ์
	นายชินาธิป	บำรุงรักษ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พัชรี	อรัญวาสี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์นรินทร์	กล้าหาญ
จำนวนหน้า	52 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การสร้างเว็บแอปพลิเคชัน ป๊อบปูล่าโหวตเฟรชชี ด้วยโปรแกรม Sublime Text 3 ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก มีการสร้างเว็บไซต์ต่างๆ ขึ้นมามากมายเพื่อเป็นแหล่งข้อมูล หรือ กลุ่มสังคมที่ช่วยให้การติดต่อสื่อสารและการทำกระต่างๆ เป็นไปได้อย่างรวดเร็วและง่ายต่อการเข้าถึง ผู้จัดทำจึงได้ศึกษาวิธีการสร้างเว็บแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับโหวตลงคะแนนเหมือนการเลือกตั้ง แต่ในที่นี้เราจะทำการลงคะแนนโดยสร้างเว็บแอปพลิเคชันที่มีระบบการทำงานง่ายๆ และสามารถเข้าถึงได้ทุกๆ อุปกรณ์ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เป็นต้น โปรแกรมที่ใช้พัฒนา คือ Sublime Text 3 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. การสร้างเว็บด้วยการเขียนโค้ดนั้นทำให้เราได้รับความรู้ของภาษาคอมพิวเตอร์อื่นๆ ไปด้วยและสามารถเขียนโค้ดให้เหมาะสำหรับการแก้ไขหรือพัฒนาต่อได้ง่ายขึ้น
2. สะดวกต่อการเข้าถึงเว็บไซต์และการลงคะแนน
3. รู้จักโปรแกรมและภาษาในการเขียนออกแบบ/ระบบเว็บแอปพลิเคชัน

ผลการดำเนินงานระบบป๊อบปูล่าโหวตสามารถทำงานได้ตามที่ต้องการไว้ และระบบไม่มีปัญหาขณะดำเนินกิจกรรมแต่ยังคงต้องคอยตรวจเช็คการเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ว่ายังสามารถเข้าถึงได้อยู่หรือไม่ แต่ก็ไม่มีเกิดปัญหาแต่อย่างใดและจบกิจกรรมลงด้วยดี





ระบบฐานข้อมูลการสำรวจการศึกษาต่อของนักเรียน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
ด้วย Microsoft Access 2010

ศุภณัฐ	ทรัพย์ทวีขจร
ตรงกมล	สายทอง
ชนัญฐา	สุพรรณวงศ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ระบบฐานข้อมูลการสำรวจการศึกษาต่อของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010	
โดย	นายศุภณัฐ	ทรัพย์ทวีจร
	นางสาวตรงกมล	สายทอง
	นางสาวชนัญญา	สุพรรณวงศ์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์บุญเรือน	มรกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	44 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องระบบฐานข้อมูลการสำรวจการศึกษาต่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010 เนื่องจากยุคปัจจุบันได้มีการสนับสนุนให้เรียนต่อสายอาชีวะเพราะต้องการพัฒนาฝีมือด้านแรงงานตามนโยบายของรัฐบาล จนทำให้วิทยาลัยหลายแห่งต้องออกแนะแนวนักเรียนที่กำลังจะจบระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อที่จะให้ศึกษาต่อด้านสายอาชีวะ แต่เมื่อทางวิทยาลัยได้ออกแนะแนวสำรวจแล้วนั้น พบปัญหาในการเก็บข้อมูลของนักเรียนที่มีความสนใจในด้านสายอาชีวะ คือ ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ จึงทำให้ไม่แน่ใจว่านักเรียนคนใดสนใจในสายอาชีวะ และยังทำให้ข้อมูลนั้นสูญหายได้โดยเฉพาะข้อมูลของนักเรียน จึงเห็นสมควรพัฒนาระบบสารสนเทศมาใช้ เพื่อแก้ไขปัญหาในระบบงาน เพื่อลดการสูญหายของข้อมูล และการเรียกดูข้อมูลต่าง ๆ ได้สะดวกและรวดเร็วกว่าระบบเดิม ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำการพัฒนาระบบระบบฐานข้อมูลการสำรวจ โดยโปรแกรม Microsoft Access 2010 นี้ขึ้นมาโดยโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรมมีดังนี้โปรแกรม Microsoft Access 2010



โครงการอนิเมชันแนะนำสาขาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
โดยโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

สุชานันท์	องค์อาจ
เพ็ญนภา	ผลสุข
ชาลิตา	วงศ์ษา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ทัศนวรรณ  
นราธิป

นิตยมัน  
แก้วอุ่นเรือน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
โดย	นางสาวทัศนวรรณ นิสัยมัน นายนราธิป แก้วอุ้นเรือน
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา
สถาบันการศึกษา	วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
จำนวนหน้า	84 หน้า
ปีการศึกษา	2560

#### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการเรื่อง "การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6" นี้เป็นโครงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษาและให้ความรู้ ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำจะทำเว็บเพจในการผลิตสื่อการเรียนการสอนเรื่อง "การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6" เป็นเว็บที่มีเนื้อหาหลากหลาย เช่น สอนการตัดภาพ แต่งภาพ ต่อภาพ และกราฟิกต่าง ๆ โดยผู้จัดทำมีการสอดแทรกวิดีโอ รูปภาพ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและยังมีความรู้ที่มากมาย ซึ่งโครงการนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาศึกษา



การพัฒนาเว็บเพจกฎหมายคอมพิวเตอร์  
โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

กาญจนา เอี่ยมยิ้ม  
จิตรรา สุทธิสถิตย์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) พ.ศ. 2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาเว็บเพจกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
โดย	นางสาวกาญจนา เอี่ยมยิ้ม นางสาววิจิตรา สุทธิสถิต
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ วุฒิพงศ์ เมตตา
จำนวนหน้า	53 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาเว็บเพจกฎหมายคอมพิวเตอร์ : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการเรื่อง "กฎหมายคอมพิวเตอร์" นี้เป็นโครงการพัฒนาเว็บเพจและให้ความรู้ เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ เป็นเว็บเพจที่มีเนื้อหาหลากหลาย โดยผู้จัดทำมีการสอดแทรกวิดีโอ รูปภาพ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและยังมีความรู้อื่นๆอีกมากมายซึ่งโครงการนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาศึกษา

เพื่อทราบถึงประวัติความเป็นมาของพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เพื่อทราบถึงการกระทำผิดต่างๆทางคอมพิวเตอร์ เพื่อทราบวิธีป้องกันและเข้าถึงของระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ทราบถึงโทษของการกระทำผิด เพื่อให้ผู้ใช้บริการทุกคนได้ตระหนักถึงกฎระเบียบของพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

การทำโครงการพัฒนาเว็บเพจ เรื่องการพัฒนาเว็บเพจกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ในการสร้างเว็บเพจ เพื่อการนำเสนอโครงการ ซึ่งในส่วนของเอกสารจะใช้โปรแกรม Word ในการสรุปผลการดำเนินงานได้ดังนี้ คือ ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานได้ ผู้ใช้งานสามารถศึกษาข้อมูลได้จาก ตัวอักษร และวิดีโอ บนเว็บเพจได้ ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นรับความรู้จากเว็บเพจได้ ผู้ใช้งานสามารถนำเว็บเพจไปพัฒนาในการเพิ่มความรู้เพิ่มและนำไปสร้างเว็บไซต์



สื่อการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ด้วยเทคโนโลยี AR-CODE

ธัญวรัตน์      แก้ววิสัย  
อนิษฐา        สารีอ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	สื่อการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ด้วยเทคโนโลยี AR-CODE	
โดย	นางสาวธัญวรัตน์	แก้ววิสัย
	นางสาวอณิษฐา	สำรือ
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงษ์	เมตตา
จำนวนหน้า	42 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ด้วยเทคโนโลยี AR-CODE จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับวิชาประวัติศาสตร์ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและเข้าใจความเป็นมาของเนื้อหา

โปรแกรม Layar เป็นโปรแกรมเบราว์เซอร์ที่ได้มีการนำเทคโนโลยี Augmented Reality มาใช้สำหรับการใช้งาน AR Code จะต้องสมัครเข้าใช้งานโปรแกรม Layar ก่อนถึงจะแสดงผลออกมาได้ ซึ่งนำโปรแกรม Layar มาติดตั้งบนมือถือสมารท์โฟนอย่าง iphone Android จากนั้นก็เปิดใช้งาน แอกล้องส่องไปที่เนื้อหาหรือรูปภาพนั้นๆก็จะมีวิดีโอขึ้นมา เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นมาเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการได้รู้จักความเป็นมาของตัวโปรแกรม Layar และวิชาประวัติศาสตร์



บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน  
การสร้างงานกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Flash cs6

ณัฐากร กิ่งจันทร์  
ญาณาริพ กรรมารวนิช

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างงานกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6
โดย	นายณัฐกร กิ่งจันทร์ นายอนุชาติป ธรรมารวินิช
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวสุนันธิณี ล่อเฮียง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	65 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างโปรแกรมกราฟิกโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash cs6 จัดทำขึ้นเพื่อสร้างเป็นสื่อในการเรียนการสอน เรื่องคอมพิวเตอร์ช่วยสอน Adobe Flash cs6 ในนักเรียนสามารถศึกษาบทเรียนได้สะดวกมีความรู้ความเข้าใจเรื่องคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับความหมายของ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวข้องได้เลย ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสุข สนุกสนาน ทันสมัยและก็น่าเรียนมากขึ้น

จากการทำโครงการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างงานกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 โดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 พบว่าเป็นไปตามที่กำหนดไว้ โดยในการดำเนินงานทางคณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างงานกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับ Adobe Flash CS6 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS6 เฟรม การเพิ่มเฟรม การลบเฟรม การเพิ่มคีย์เฟรมการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween การพิมพ์ข้อความและการแก้ไขข้อความการทำงานเกี่ยวกับ Layer การแทรกไฟล์เสียงและการจัดการไฟล์



การพัฒนาเว็บไซต์ระบบโหวตเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา  
กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ไพศาล	ถาวรสมุทร
เดชายุทธ	เจริญมี
วรพงศ์	อินทโชติ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาเว็บไซต์ระบบโหวตเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นายไพศาล	ถาวรสมุทร
	นายเดชายุทธ	เจริญมี
	นายวรพงศ์	อินทโชติ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงษ์ เมตตา	
จำนวนหน้า	45 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

การศึกษาการทำโครงการการพัฒนาเว็บไซต์ระบบโหวตเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาเว็บไซต์โปรแกรมโดยใช้โปรแกรม Notepad++ ในการสร้างและพัฒนาเว็บจัดทำออกมาเป็นเว็บไซต์สำหรับลงคะแนนโหวตเลือกประธานนักเรียน-นักศึกษา เพื่อความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการใช้งาน การทำโปรแกรมระบบเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษาเป็นระบบการจัดการฐานข้อมูลซึ่งมีหน้าที่หลายๆ อย่างรวมกัน โดยการใช้เก็บข้อมูลผู้สมัครผู้ลงคะแนน และผลคะแนนระบบที่พัฒนาช่วยให้เกิดความรวดเร็วและแม่นยำในการเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษาและยังสามารถสรุปผลการเลือกตั้งและจำนวนผู้ใช้สิทธิ



เกมบิงโกพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดไทย

กนกพิชญ์ อักษรคิด  
อภิสิทธิ์ หั่นทัง  
ภูมิคนัย ยุติธรรม

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	เกมบิงโกพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดไทย
โดย	นางสาวกนกพิชญ์ อักษรคิด นายอภิสิทธิ์ หุ่นทั้ง นายภูมิตนัย ยุติธรรม
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	43 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเกมบิงโกพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดไทย ปัจจุบันหรือยุคสมัยใหม่ได้มีการพัฒนาเป็นอย่างมากเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีโดยเฉพาะทักษะการพิมพ์ดีดของยุคสมัยนี้ และยังเป็นรายวิชาพิมพ์ดีดเพื่อฝึกทักษะให้ในการเรียนการสอนรายวิชาพิมพ์ดีดไทย ได้เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะการพิมพ์ดีด ซึ่งการเรียนเด็ก หรือ นักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่สนใจได้ฝึกทักษะพิมพ์ดีด ซึ่งในการฝึกทักษะการพิมพ์ดีดในแต่ละครั้งได้พบปัญหาในด้านการพิมพ์ อีกทั้งยังทำให้ขาดทักษะในการจำตัวอักษรบนแป้นพิมพ์ โดยเฉพาะคำที่ต้องใส่ตัวสระต่างๆ จึงทำให้มีผลต่อการจำแป้นและทำให้พิมพ์ผิดพลาดได้นั่นเอง ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้นำการพิมพ์ดีดไทยมาประยุกต์เป็นเกมบิงโก เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการจดจำแป้นพิมพ์ การวางนิ้วที่ถูกต้อง



โครงการสื่อวีดิโอการใช้งานโปรแกรม Microsoft Visual Basic Studio 2015

ชุกการต์	สุวรรณพิทักษ์
จิรภิญญา	รุณใจ
เพ็ญนภา	สะเกต

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	สื่อวิดีโอสอนการใช้งานโปรแกรม Microsoft Visual Studio 2015
โดย	นางสาวเพ็ญภา สะเกต นางสาวบุษการต์ สุวรรณพิทักษ์ นางสาวจิรภิญญา รุณใจ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงษ์ เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	45 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนการสอนการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 สร้างขึ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 ผลการดำเนินการสื่อวิดีโอการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 มีประสิทธิผลดังนี้ เพื่อให้แก่นักเรียน นักศึกษาได้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้งาน Visual Studio สามารถนำไปใช้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ตลอดจนผู้จัดทำสามารถบูรณาการความรู้ทักษะในรายวิชาต่างๆที่ได้ศึกษาในสาขาวิชาชีพ พาณิชยกรรม สาขาคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์พัฒนานวัตกรรมใหม่ ทำให้เกิดทักษะเสริมสร้างประสบการณ์ตามคุณวุฒิวิชาชีพตลอดจนปลูกฝังคุณธรรมที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการตลอดจนน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและนโยบายสถานศึกษามาใช้ดำรงชีวิตในอนาคต

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้นไม่ว่าจะเป็น การติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าออนไลน์ รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในการสอน เพื่อที่นักเรียนนักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนนั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงคิดที่จะทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นและนำโปรแกรม Visual Studio 2015 มาจัดทำ



โครงการระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาล  
ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010  
(กรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ)

นายดา	อนันตเพ็ญ
พัสวี	ชุ่มฤดี
ศิริพร	เหลือองกระจาง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010 (โดยกรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ)	
โดย	นางสาวนัตยา	อนันต์เพ็ญ
	นางสาวพัสวี	ชুমพดี
	นางสาวศิริพร	เหลือกระจ่าง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์บุญเรือน	มรกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	46 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010 (โดยกรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ) เนื่องจาก ระบบลงชื่อเข้าใช้ห้องพยาบาลภายในยังมีการบันทึกข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลโดยการจดบันทึกรายชื่อผู้เข้าใช้ บันทึกโดยการเขียนข้อมูลการรักษาและยังเป็นการเก็บเอกสารแบบธรรมดาในแต่ละปีอาจมีจำนวนมาก จึงทำให้เสียเวลาในการทำเอกสารการค้นหาข้อมูลผู้เข้าใช้ จึงได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูลเพื่อมาปรับใช้ในกระบวนการเก็บข้อมูลการรักษาของระบบฐานข้อมูลห้องพยาบาลให้มีความประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



## A-BATC AUGMENTED REALITY

นายปรีดา ยมนา รหัสประจำตัว 580578  
นายณัฐพงศ์ ดารากร ณ อยุธยา รหัสประจำตัว 580585  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปี 2557  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

โครงการ	A-BATC AUGMENTED REALITY
โดย	นายปรีดา ยมนา นายณัฐพงศ์ ดารากร ณ อยุธยา
ประเภทวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขางาน	บริหารธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนรินรัตน์ กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	68 หน้า
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

โครงการ A-BATC AUGMENTED REALITY จัดทำขึ้นเพื่อออกแบบโครงการ A-BATC AUGMENTED REALITY เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์ให้กับทางวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อประเมินความพึงพอใจของโครงการ A-BATC AUGMENTED REALITY เพื่อมอบ A-BATC AUGMENTED REALITY ให้กับทางวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ที่จะสามารถนำไปใช้ได้ในการแนะแนวหรือในโอกาสอื่นๆ

การดำเนินการโดยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับระบบ AR ต่อมาได้จัดทำรวบรวมข้อมูลระบบ AR และนำ Unity มาใช้พัฒนาตัวแอปพลิเคชัน โดยใช้วิดีโอเป็นตัวสื่อสารผ่านแอปพลิเคชัน และในส่วนของขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแอปพลิเคชัน A-BATC AUGMENTED REALITY ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก

โดยสรุปการนำระบบเทคโนโลยี “Augmented Reality หรือที่เรียกกันสั้นๆ ว่า AR” ซึ่งได้พัฒนามาจากโปรแกรม “Unity” มาประยุกต์ใช้งานกับการนำเสนอวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ เพิ่มความหลากหลายของงานนำเสนอหรือให้ตัวชิ้นงานและโครงการได้มีความน่าสนใจต่างๆ มากยิ่งขึ้น อย่างเช่น การที่ไปแนะแนวตามสถานที่ศึกษาต่างๆ เพื่อให้ผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของทางวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ เป็นต้น



Freedom Creative Sticker Line  
(สติ๊กเกอร์ไลน์สร้างสรรค์)

วิลาวัลย์ รื่นรมย์ รหัสประจำตัว 611237  
สายใจ ภัยอินทร์ รหัสประจำตัว 611225  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ชื่อโครงการ	Freedom Creative Sticker Line
ชื่อผู้จัดทำ	นางสาววิลาวัลย์ รื่นรัมย์ นางสาวสายใจ ภัยอินทร์
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวพิมพ์พร โสภา
จำนวนหน้า	63 หน้า
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

การจัดทำโครงการในครั้งนี้ผู้จัดทำมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างรายได้ระหว่างเรียน 2) เพื่อศึกษากระบวนการทำสติ๊กเกอร์ไลน์และต่อยอดความคิดได้ 3) เพื่อนำทักษะทางคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเกิดประโยชน์

โดยวิธีการจัดทำนั้นผู้จัดทำจึงมีความคิดเห็นที่จะทำสติ๊กเกอร์ออนไลน์จำหน่ายเนื่องจากมีต้นทุนไม่สูงมากสามารถจำหน่ายให้กับทุกเพศทุกวัยและยังเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์เพื่อเพิ่มทักษะในการประกอบอาชีพการจำหน่ายสินค้าเพื่อนำไปปรับใช้ในอนาคตให้เกิดประโยชน์สูงสุด (WorkpointNews)

จากการจัดทำโครงการ Freedom Creative Sticker Line ในครั้งนี้ผู้จัดทำได้มีการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคด้วย และจากการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโครงการทดลองดำเนินธุรกิจผลิตและจัดจำหน่าย Freedom Creative Sticker Line และเมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ Freedom creative sticker line ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ชั้นปีที่ 2 มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ ) และมีความพึงพอใจรายข้อสูงสุด ในเรื่องสติ๊กเกอร์ง่ายต่อการเข้าใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51$ ) และความพึงพอใจต่ำสุด ในเรื่องความเหมาะสมของการใช้ภาษาในการทำสติ๊กเกอร์ ( $\bar{X} = 4.25$ )



The express teaches younger

(เอ็กซ์เพรสสอนน้อง)

ปวีณา ทองคำชู รหัสประจำตัว 611238

กัลยา สุวรรณโชติ รหัสประจำตัว 611227

สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) พ.ศ. 2557

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562



ชื่อโครงการ	The express teaches younger
ชื่อผู้จัดทำ	นางสาวปวีณา ทองคำชู นางสาวกัญญา สุวรรณโชติ
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชัชชัย ขวัญอ่อน
จำนวนหน้า	47 หน้า
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

โครงการ The express teaches younger มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอน The express teaches younger 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน The express teaches younger 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนการสอน The express teaches younger

วิธีการดำเนินงาน ลงโปรแกรม Express ดาวนโหลด Camtasia Studio8 เริ่มอัดวิดีโอโดยใช้โปรแกรม Camtasia Studio8 แล้วเข้าสู่ระบบในโปรแกรม Express เข้าสู่โปรแกรม Express โดยการเข้ารหัส BIT9 ทั้งบนและล่าง เลือกที่ข้อมูลเปล่าของเวอร์ชัน 1 ให้บอวันที่ที่จะเริ่มบัญชี โดยระบบจะขึ้นเป็นวันที่ปัจจุบัน แล้วกดตกลงกำหนดบริษัทใหม่ โดยไปที่ เริ่มระบบ แล้วเลือกที่ กำหนดบริษัทใหม่ เมื่อกดแล้วจะขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้กดที่กระดาษสีเหลือง เพื่อเพิ่มข้อมูลบริษัทใหม่เมื่อกดแล้วจะขึ้นให้เราเพิ่มชื่อบริษัทใหม่ เมื่อเพิ่มเสร็จแล้วจะขึ้นหน้าต่างแบบนี้ขึ้นมาให้กดที่ 2. คัดลอกข้อมูลจากบริษัทอื่นๆจะขึ้นหน้าต่างแบบนี้ขึ้นมา ให้เลือกข้อมูลเปล่าของเวอร์ชัน 1 เมื่อระบบคัดลอกข้อมูลเสร็จแล้ว จะขึ้นหน้าต่างแบบนี้ให้กดตกลงบันทึกหน้าจอในโปรแกรม Camtasiaไปที่ Callouts แล้วเลือกกรอบที่ต้องการ ไปที่ Callouts แล้วเลือกกรอบที่ต้องการ ไปที่ Callouts แล้วเลือกกรอบที่ต้องการ

จากผลสรุป การดำเนินโครงการสื่อการเรียนการสอน The express teaches younger พบว่าผลการดำเนินโครงการเป็นที่น่าพอใจมาก สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



(สื่อการเรียนการสอน : ฉ้นเรียนรู้ด้านภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา)

(I Tax Learning)

ศิริมา ไตรรัตน์ รหัสประจำตัว 580511  
อริษา กองแสง รหัสประจำตัว 611242  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ชื่อโครงการ	สื่อการเรียนการสอน( I Tax learning )	
ชื่อผู้จัดทำ	นางสาวศิริมา	ไตรรัตน์
	นางสาวอริษา	กองเส็ง
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขาวิชา	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ณฤมล นิคมสุวรรณค์	
ปีการศึกษา	2562	
หน้า	35	

### บทคัดย่อ

การจัดทำโครงการในครั้งนี้ผู้จัดทำมีวัตถุประสงค์ 1 เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอน I Tax Learning 2 เพื่อทดลองประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน I Tax Learning 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาที่ใช้สื่อการเรียนการสอน I Tax Learning

โดยวิธีการจัดทำนั้นผู้จัดทำได้นำสื่อการเรียนการสอนทดลองกับน้องๆระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 พบว่าผลการดำเนินโครงการเป็นที่น่าพอใจมาก สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำจึงได้ทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโครงการสื่อการเรียนการสอน I Tax Learning ในครั้งนี้

จากการจัดทำโครงการสื่อการเรียนการสอน I Tax Learning ในครั้งนี้ผู้จัดทำได้มีการประเมินความพึงพอใจ และจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโครงการทดลองสื่อการเรียนการสอน และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า การพิจารณาระดับความพึงพอใจเป็นรายข้อ สามารถเรียงลำดับความพึงพอใจจากน้อยที่สุดตามประเด็นดังนี้ ความสวยงามของสื่อการเรียนการสอน ( $\bar{X} = 4$ ) รองลงมาคือได้รับจากสื่อการเรียนการสอน ( $\bar{X} = 3.73$ ) รองลงมาคือรูปแบบการเรียนสื่อการเรียน ( $\bar{X} = 3.68$ ) รองลงมาคือความเหมาะสมของเนื้อหา ( $\bar{X} = 3.64$ ) รองลงมาคือความน่าสนใจในการเรียนการสอน ( $\bar{X} = 3.5$ ) และสุดท้ายคือความเข้าใจง่ายในการใช้สื่อการเรียนการสอน ( $\bar{X} = 3.45$ )



Junk bank leads to savings  
(ธนาคารขยะนำสู่เงินออม)

ณัชชา คุ่มทอง รหัสประจำตัว 580510  
ลลิตา บำรุง รหัสประจำตัว 580530  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

โครงการ	ธนาคารขยะนำสู่เงินออม
โดย	นางสาวณัชชา คุ่มกอง รหัสประจำตัว 580510 นางสาวลลิตา บำรุง รหัสประจำตัว 580530
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวพิมพ์พร โสภาก
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	44 หน้า
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง ธนาคารขยะนำสู่เงินออม 1) เพื่อศึกษานโยบายธนาคารขยะนำสู่เงินออม 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการทำงานของธนาคารขยะนำสู่เงินออม 3) เพื่อศึกษาการจัดทำบัญชีครัวเรือนและรู้จักเก็บออม

จากการดำเนินโครงการธนาคารขยะนำสู่เงินออม พบว่าผลการดำเนินโครงการเป็นที่น่าพอใจมาก สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำจึงได้ทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโครงการธนาคารขยะนำสู่เงินออมในครั้งนี้ เพื่อเก็บรายละเอียดความพึงพอใจของผู้บริโภค พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดย พบว่าโครงการธนาคารขยะนำสู่เงินออม สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมาก มาก ( $\bar{X} = 4.37$ ) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก 10 โดยทัศนคติต่อการวัดและประเมินผลพบว่าอันดับที่ 1 กระบวนการจัดกิจกรรมตรงกับวัตถุประสงค์การจัดงาน มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ( $\bar{X} = 4.51$ ) อันดับที่ 2 ได้รับความรู้หรือประโยชน์จากกระบวนการจัดกิจกรรมทุกขั้นตอน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.45$ ) อันดับที่ 3 สถานที่สำหรับการให้บริการมีความเหมาะสมมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.38$ ) อันดับที่ 4 ครุภัณฑ์ วัสดุ อุปกรณ์ ที่ใช้ในการจัดโครงการมีความเหมาะสมเพียงพอ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.35$ ) อันดับที่ 5 มีการอำนวยความสะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.33$ ) อันดับที่ 6 สามารถนำความรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมไปใช้ร่วมกับชีวิตประจำวัน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.32$ ) อันดับที่ 7 ได้เข้าร่วมโครงการหรือได้บริการอย่างประทับใจ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.30$ ) และอันดับที่ 8 มีการประชาสัมพันธ์ล่วงหน้า อย่างทั่วถึง มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.28$ )



บริการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Clipacc  
ของธุรกิจซื้อขายสินค้า กรณีศึกษา : ร้านขายเครื่องสำอาง ปุ๋ยบิวตี้

ทัศนาวดี

ชาติสันติกุล

นริศรา

บุญเฟื่องฟู

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	บริการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป clipacc ของธุรกิจซื้อขายสินค้า กรณีศึกษา : ร้านขายเครื่องสำอาง ปุยบิวตี้
โดย	นางสาวทัศนาวดี ขาดสันติกุล นางนริศรา บุญเฟื่องฟู
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร โสภา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	115 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการบริการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป clipacc ของธุรกิจซื้อขายสินค้า  
กรณีศึกษา : ร้านขายเครื่องสำอาง ปุยบิวตี้ นี้วัตถุประสงค์เพื่อนำความรู้ ในรายวิชาต่าง ๆ และทักษะ  
ในวิชาชีพ มาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการและบริการสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อได้รับความรู้  
และประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจจากแหล่งเรียนรู้ที่เลือกศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำ  
เทคโนโลยีมาประยุกต์ ใช้ในการปฏิบัติงานด้านบัญชีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลุ่มเป้าหมายคือคุณวราณี แนบตู้ เจ้าของกิจการร้านขายเครื่องสำอางปุยบิวตี้ของคุณวราณี  
แนบตู้ ตั้งอยู่ที่ ห้างพัฒนานุกิจ ตำบลทางเกวียน อำเภอแกลง จังหวัดระยอง 21110 ประเภทกิจการ  
เจ้าของคนเดียวเครื่องมือที่ใช้คือ คู่มือการทำบัญชี และแบบสอบถามความพึงพอใจของเจ้าของ  
กิจการ ต่อการบริการจัดทำบัญชี วิเคราะห์ข้อมูล ในรูปความเรียงคำร้อยละ และค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการบริการการทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปclipacc ของธุรกิจซื้อขายสินค้า กรณีศึกษา  
ร้านขายเครื่องสำอางปุยบิวตี้ พบว่าจากการที่สมาชิกได้ศึกษารูปแบบลักษณะการดำเนินงานของ  
กิจการและพบปัญหาต่างๆภายในกิจการ เช่น การที่กิจการมีเอกสารทางการบัญชี ที่ใช้ในการบันทึก  
รายการซื้อสินค้าแต่ไม่มีการทำบัญชีรายรับรายจ่าย ทางผู้จัดทำได้จัดทำบัญชีโดยออกแบบฟอร์มการ  
บันทึกบัญชีขึ้นมา ซึ่งคำนึงถึงความรู้ความสามารถของเจ้าของกิจการเป็นหลัก โดยแบ่งออกเป็น 2  
แบบ ได้แก่ ใบบันทึกรับ ใบบันทึกจ่าย ที่ง่ายต่อการจดบันทึกบัญชีและเหมาะสมกับกิจการ สามารถ  
เข้าใจง่าย นอกจากนี้สมาชิกในกลุ่มได้อธิบายวิธีการใช้งานและขั้นตอนในการจดบันทึกทำให้เจ้าของ  
กิจการมีความพึงพอใจ เนื่องจากทำให้ทราบรายละเอียดของรายรับ รายจ่าย และทราบผลกำไร  
ขาดทุน ของกิจการได้โดยไม่ต้องยุ่งยาก ซึ่งมีส่วนช่วยให้เจ้าของกิจการมีความกระตือรือร้นในการจด  
บันทึก รายการค้า ทั้งรายรับและรายจ่าย จึงได้นำแบบฟอร์มของสมาชิกกลุ่มไปใช้ในกิจการต่อไป



บันทึกบัญชีกิจเสริมสวย  
กรณีศึกษา : ร้านเสริมสวยเจ้าโร

ฐิติมา            ชาวสะอาด  
พิจิตตรา        บัวทอง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	บันทึกบัญชีธุรกิจร้านเสริมสวย กรณีศึกษา : ร้านเสริมสวยเจ้าโร	
โดย	นางสาวฐิติมา	ชาวสะอาด
	นางสาวพิจิตตรา	บัวทอง
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อ้นนันท	เครือประเสริฐ
จำนวนหน้า	60 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

#### บทคัดย่อ

การทำโปรแกรม Microsoft Office Excel 2010 ร้านเสริมสวยเจ้าโร มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เจ้าของกิจการสามารถจัดทำบัญชีรายรับ รายจ่ายในโปรแกรมบัญชีได้ ให้เข้าใจถึงหลักการความแตกต่างของการทำบัญชีระหว่างการลงบัญชีด้วยมือกับการลงบัญชีด้วยโปรแกรมและลดระยะเวลาในการจัดทำบัญชีและตรวจสอบยอดได้ง่าย โดยการใช้โปรแกรม Microsoft Office Excel 2010 ในการบันทึกบัญชี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำโครงการคือเจ้าของธุรกิจร้านเสริมสวย ผลการประเมินโดยภาพรวมพบว่ามีความพึงพอใจในเรื่องเนื้อหาครอบคลุม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือเข้าใจกับเนื้อหา ข้อมูลที่ได้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ สะดวกสบายในการจัดทำบัญชี และมีประโยชน์ต่อเจ้าของธุรกิจ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี และเนื้อหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ระดับปานกลาง มีความพึงพอใจค่าเฉลี่ยรวม 4.00 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

จากการดำเนินโครงการทำให้ผู้จัดทำพบว่าการจัดทำบัญชีร้านเสริมสวยเจ้าโร ด้วยโปรแกรม Microsoft Office Excel 2010 ซึ่งเป็นโปรแกรมบัญชีที่น่าสนใจและง่ายต่อการใช้งาน การดำเนินงานตามบัญชี ได้บันทึกการลงบัญชีประกอบด้วย สมุดรายวันทั่วไป สมุดรายวันแยกประเภท กระดาษทำการ 8 ช่อง งบทดลอง งบแสดงฐานะการเงิน งบกำไรขาดทุน สต็อกสินค้า ค่าเสื่อม



ชื่อโครงการ การทำบัญชีด้วยโปรแกรม Microsoft Excel ของธุรกิจ  
เกษตรกรรม กรณีศึกษา : สวนผลไม้ นางธนู แจ่มเปี่ยม

ณัฐยา คำสอน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การบันทึกบัญชีโดยโปรแกรม Microsoft Excel ของธุรกิจเกษตรกรรม
	กรณีศึกษา : สวนผลไม้ของ นางธนู แจ่มเปี่ยม
โดย	นางสาวณัฐยา คำสอน
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธันยรัตน์ เครือประเสริฐ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์พิมพ์พร โสภา
จำนวนหน้า	73 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

การทำบัญชีด้วยโปรแกรม Microsoft Excel ของธุรกิจเกษตรกรรม กรณีศึกษา : สวนผลไม้ของนางธนู แจ่มเปี่ยม ได้จัดทำการประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Excel กับ งานบัญชี ในเรื่องการจัดทำบัญชี เช่น การจัดทำเอกสาร สมุดรายวันทั่วไป สมุดบัญชีแยกประเภททั่วไป งบทดลองและกระดาษทำการ เป็นต้น การประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Excel กับงานบัญชี กรณีศึกษา สวนผลไม้ของนางธนู แจ่มเปี่ยม จัดทำขึ้นเพื่อให้รู้จักการดำเนินงานและบริหารงานทางธุรกิจการค้า เป็นการสร้างประสบการณ์ในการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต รู้จักแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ส่งเสริมผู้เรียนให้รู้จักวิธีการบูรณาการความรู้ ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์ เข้ากับการปฏิบัติงานตามความสามารถ และความสนใจของตนเอง เพื่อนำประยุกต์ใช้กับการเรียน การศึกษา และก่อให้เกิดพัฒนาการอย่างมีประสิทธิภาพ



บริการทำบัญชีด้วยโปรแกรมบัญชี Nanosoft GL.NET  
ของธุรกิจกิจการเจ้าของคนเดียว  
กรณีศึกษา : ร้านบ้านคอมของนายอุดมศักดิ์ จันทร์พราหมณ์

ณัฐริชา            ชมดวง  
เบญจรัตน์        แถลงกิจ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	บริการทำบัญชีด้วยโปรแกรมบัญชี nanosoft GL.NET ของธุรกิจกิจการ เจ้าของคนเดียวกรณีศึกษา : ร้านบ้านคอมของนายอุดมศักดิ์ จันทร์พราหมณ์
โดย	นางสาวณัฐริชา ชมดวง นางสาวเบญจรัตน์ แดลงกิจ
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร โสภา
จำนวนหน้า	112 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการบริการทำบัญชีด้วยโปรแกรมบัญชี Nanosoft.GL.NET ของธุรกิจกิจการเจ้าของคนเดียวกรณีศึกษาร้านบ้านคอมของนายอุดมศักดิ์ จันทร์พราหมณ์ จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถทราบถึงผลกำไรขาดทุนในกิจการของตนเอง

โปรแกรมที่นำมาใช้คือ โปรแกรมบัญชี Nanosoft.GL.NET ในเรื่องการจัดทำบัญชี เช่น การจัดทำเอกสาร สมุดรายวันทั่วไป สมุดบัญชีแยกประเภททั่วไป งบทดลอง งบแสดงฐานะการเงิน งบกำไรขาดทุน การปิดบัญชี เป็นต้น

ผลการดำเนินโครงการ ผู้ใช้งานสามารถบริหารงานทางธุรกิจได้อย่างมีคุณภาพเป็นการสร้างความรู้ให้แก่ผู้ประกอบการ รู้จักการบันทึกบัญชี การลงบัญชี สามารถทำให้ผู้ประกอบการได้รู้ผลกำไรขาดทุนในกิจการของตนเอง และสามารถนำความรู้ที่ได้นี้ไปปรับใช้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ



Animation สื่อการคิดวิเคราะห์และบันทึกบัญชีรายการค้า

สิริพร      รักดี  
ดลนภา      วรรณศิริ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ประจำปีการศึกษา 2560

โครงการ	Animation สื่อการคิดวิเคราะห์และบันทึกบัญชีรายการค้า
โดย	นางสาวสิริพร รักดี นางสาวดลนภา วรรณศิริ
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธันยพันธ์ เครือประเสริฐ
จำนวนหน้า	46 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง Animation สื่อการคิดวิเคราะห์และบันทึกบัญชีรายการค้า มีผลการศึกษาดังนี้ การวิเคราะห์และบันทึกบัญชีรายการค้า มีเนื้อหาค่อนข้างยาก ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนน้อยลง หากผู้เรียนไม่รู้จักแนวทางปฏิบัติแนวทางการวิเคราะห์และการบันทึกบัญชีก็จะไม่สามารถต่อยอดความรู้ของเนื้อหาในขั้นต่อไปได้ คณะผู้จัดทำจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเข้าใจความสำคัญของทศวิเคราะห์และบันทึกบัญชีรายการค้า จึงอยากนำมาเสนอแก่ผู้คนที่มีความเข้าใจในการบัญชีกันมากขึ้นโดยจะจัดทำขึ้นในรูปแบบของสื่ออนิเมชัน เพราะเป็นที่นิยมมากทั้งในหมู่เด็ก ๆ และวัยรุ่น แต่สำหรับคณะผู้จัดทำนั้นเพิ่งทำการเริ่มทำการทำอนิเมชันก็ควรใช้โปรแกรมง่ายก็คือ โปรแกรม Adobe Animate CC เพราะเหมาะสำหรับนักวาดการ์ตูนที่ฝึกหัดเป็นโปรแกรมที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมากนักจึงเหมาะกับนักวาดมือใหม่



บันทึกบัญชีธุรกิจห้องเช่า  
กรณีศึกษา : ห้องเช่าบ้านหม้ออโต้คาร์

พจนินภา            นันทวรรณิชกุล  
จุไรรัตน์            แสงสว่าง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	บันทึกบัญชีธุรกิจห้องเช่า กรณีศึกษา : ห้องเช่าบ้านหม้อออโต้คาร์	
โดย	นางสาวพรนิภา	นันทราพนิชกุล
	นางสาวจุไรรัตน์	แสงสว่าง
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์	โสภา
จำนวนหน้า	55 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้สามารถนำความรู้ในรายวิชาบัญชีที่เกี่ยวข้องไปประยุกต์ใช้ในโครงการ ได้รับความรู้และประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจ จากแหล่งเรียนรู้ที่เลือกศึกษารวมถึงแหล่งเรียนรู้ภายนอกอื่นๆ และนำทักษะในวิชาชีพในการบริการสังคมอย่างมีประสิทธิภาพสามารถนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานด้านบัญชีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลจากการบันทึกบัญชีธุรกิจห้องเช่า กรณีศึกษา ห้องเช่าบ้านหม้อออโต้คาร์ พบว่า เจ้าของกิจการที่เข้าร่วมโครงการมีความคิดเห็นต่อการรับบริการทำบัญชีโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดดูได้จากตารางประเมินผลการสอนบันทึกบัญชี โดยมีคะแนนรวม 50 คะแนน ของคะแนนเต็ม 50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก ถือได้ว่าการจัดทำโครงการบริการทำบัญชีในครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งจะเห็นได้จากการทำงานอย่างมีระบบ มีการประสานงานระหว่างสถานศึกษาและสมาชิกในกลุ่ม รวมถึงอาจารย์ที่ปรึกษาและเจ้าของกิจการให้ความร่วมมือที่ดีในด้านการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานประกอบการโดยผู้จัดทำโครงการสามารถนำความรู้ด้านบัญชีไปประยุกต์ใช้ในโครงการอย่างมีประสิทธิภาพในการจัดทำโครงการครั้งนี้ผู้ศึกษาได้นำโปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel มาใช้ในการบันทึกบัญชีของโครงการเพื่อให้มีความถูกต้องและแม่นยำและสามารถนำความรู้ที่ได้จากโปรแกรม Microsoft Excel มาใช้งานได้จริงกับการใช้ปฏิบัติงานด้านการบัญชีในปัจจุบันเนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย



## การพัฒนาระบบบัญชีด้วยโปรแกรม Smartbiz Accounting

สุทธิชา            ประเสริฐรัมย์  
อนุธิตา            เจริญรวย

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาระบบบัญชีด้วยโปรแกรม Smartbiz Accounting กรณีศึกษา : ร้านอยู่ข้างสำเร็จ
โดย	นางสาวสุทธิชา ประเสริฐรัมย์ นางสาวอนุธิดา เจริญรวย
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ศันศันย์ แก้วเกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์พิมพ์พร โสภา
จำนวนหน้า	130 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาระบบบัญชีด้วยโปรแกรม Smartbiz Accounting : กรณีศึกษาร้านอยู่ข้างสำเร็จ มีผลการศึกษาดังนี้ ในอดีตที่ผ่านมาความเจริญก้าวหน้ายังไม่มีมากนัก จึงทำให้การทำงานส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับแรงงานมนุษย์ ต่อมาได้มีการพัฒนาเริ่มมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ และการนำโปรแกรมบัญชีสำเร็จรูปให้มามีบทบาทในการทำงาน เนื่องจากยอมรับในประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์เพราะทำให้การทำงานเป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็วและแม่นยำ



เกมส์ช่อดัฟท์บัณชีหรรษา

นางสาวจิราภรณ์

พิจจีะ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ( ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	เกมส์ช้อนศัพท์บัญชีहररर
โดย	นางสาวจี้รกรรณ พิจจ้
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คัสนนีย้ แก้วเกตุ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	27 หน้า
ปีการศึกษา	2560

#### บทคัดย่อ

การจัดทำโครงการวิชาชีพรั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วยเกมส์ช้อนศัพท์บัญชีहरर 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้อด้วยเกมส์ช้อนศัพท์บัญชีहरर กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพรปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ อำเภอแกลลิ่ง จังหวัดระยอง จำนวน 35 คน โดยใช้วิธีการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการเกมส์ช้อนศัพท์บัญชีहरर

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อโครงการในระดับดีมาก



Animation รักการออม

ชฎาพร  
มนัสวี

ช่างตกรแต่ง  
ตันประเสริฐ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	Animation รักการออม
โดย	นางสาวชฎาพร ช่างตักแต่ง นางสาวมนัสวี ตันประเสริฐ
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวธันยนันท์ เครือประเสริฐ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวพิมพ์พร โสภา
จำนวนหน้า	70 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

จากการทำโครงการใช้สื่อวิดีโอ Animation รักการออม พบว่าเป็นไปตามที่กำหนดไว้ โดยในการดำเนินงานทางคณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ในการพัฒนาสื่อวิดีโอ Animation รักการออม โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับ การออมเงิน และวิธีการออมเงินแบบแปลกๆ โดยในสื่อวิดีโอเรื่องนี้ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวข้องได้เลย ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ทันสมัยและก็น่าเรียนมากขึ้น

จากการทดสอบพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการทดสอบการใช้สื่อวิดีโอ Animation รักการออม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.99$ , S.D. = 0.47) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก ๕ ข้อ โดยมีความพึงพอใจในการใช้สื่อวิดีโอ Animation รักการออม มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D. = 0.59) รองลงมาการออกแบบสื่อวิดีโอ Animation รักการออม มีรูปแบบเหมาะสม และสวยงาม มีคะแนน ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D. = 0.76) ต่อมาลักษณะ ขนาด ฟอนต์ของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และเหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D. = 0.61) ต่อมาใช้งานง่าย และมีความเข้าใจในโปรแกรมได้ง่าย มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.07$ , S.D. = 0.69) ต่อมามีความทันสมัย น่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.87$ , S.D. = 0.78) และมีความรวดเร็วในการใช้โปรแกรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.60$ , S.D. = 0.84)



การจัดทำบัญชีของธุรกิจผลิตและจำหน่ายสบู่ว่านหางจระเข้  
โดยโปรแกรม Microsoft Excel

ธิดารัตน์      ประคุด  
น้ำฝน        แสงบัว

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	โครงการจัดทำบัญชีของธุรกิจผลิตและจำหน่ายสบู่ว่านหางจระเข้ โดยโปรแกรม Microsoft Excel
โดย	นางสาวธิดารัตน์ ประคุด นางสาวน้ำฝน แสงบัว
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ศันสนีย์ แก้วเกตุ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ พิมพ์ร โสภา
จำนวน	85 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการจัดทำบัญชีของธุรกิจผลิตและจำหน่ายสบู่ โดยโปรแกรม Excel นี้ จัดทำขึ้นเพื่อเรียนรู้วิธีการบันทึกบัญชีและจัดทำสบู่ เพราะสบู่เป็นของใช้ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ทุกวันเราอาบน้ำต้องใช้สบู่เพื่อการขจัดสิ่งสกปรกออกจากร่างกาย ซึ่งคนส่วนมากมักจะเลือกสบู่ที่สามารถทำความสะอาดได้ดีมากๆ จนไม่คำนึงถึงผลเสียที่จะเกิดกับผิวในภายหลัง ปัจจุบันสบู่มีมากมายหลายชนิดให้เราเลือกใช้ ตามความเหมาะสมและความชอบของแต่ละบุคคล บางชนิดก็ผสมสมุนไพรบางชนิดก็ผสมสารเคมี เช่น Triclocarban เพื่อฆ่าเชื้อแบคทีเรีย ซึ่งผู้ใช้บางรายอาจเกิดอาการแพ้สารเคมีหากใช้บ่อยเกินไป แต่เรารู้จักสบู่เหล่านั้นดีเพียงไร และจะมีสักกี่คนที่ใส่ใจในรายละเอียดว่าสบู่แต่ละก้อนมีส่วนประกอบสำคัญอะไรบ้าง สบู่ที่ดีจะต้องมีส่วนประกอบสำคัญที่จำเป็นและมีประโยชน์ต่อผิว ซึ่งนอกจากจะทำให้สบู่ที่ได้ทำความสะอาดผิวได้ดีแล้วยังสามารถบำรุงผิวได้อีกด้วย ทั้งนี้สบู่เป็นสิ่งที่เราต้องใช้เป็นประจำทุกวัน หากเราคัดสรรสบู่ที่ดีมีคุณภาพจะทำให้เรามีสุขภาพผิวของที่ดีอยู่กับเราไปตลอดนานเท่านั้น

ในสถานะเศรษฐกิจถดถอยการผลิตสบู่สมุนไพรใช้เองน่าจะเป็นแนวทางหนึ่งที่ลดค่าใช้จ่ายช่วยเหลือเศรษฐกิจประชาชนชุมชนได้มาก เพราะวัตถุดิบหลักที่ใช้เป็นวัสดุที่ผลิตเองในประเทศเกษตรกรสามารถปลูกพืชน้ำมัน และสกัดน้ำมันโดยวิธีการง่ายๆนำมาใช้เป็นวัตถุดิบหลัก นอกจากนี้ในแหล่งชุมชนที่มีไขมันสัตว์เหลือใช้ อีกทั้งสมุนไพรหาได้ในประเทศมากมายการผลิตสบู่ผสมสมุนไพรจึงเป็นการสนับสนุนการนำสารจากวัสดุธรรมชาติที่ผลิตได้เองมาใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่าราคาถูกประหยัดและใช้ได้ง่ายจึงน่าที่จะผลิตสบู่สมุนไพร เพื่อนำมาใช้ชำระล้างทำความสะอาดร่างกายและ



สื่อวิดีโอสอนการใช้โปรแกรมบัญชีออนไลน์ Peak Engine  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

สุธิตา  
ณัชชา

พุดศรี  
อยู่สุข

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อวีดิโอสอนการใช้โปรแกรมบัญชีออนไลน์ Peak Engine
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
โดย	นางสาว สุธิดา พุฒศรี นางสาว ณัชชา อยู่สุข
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ พิมพร โสภา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	72 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

สื่อการเรียนการสอนถือเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จ โดยปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทและอิทธิพลในการศึกษาเรียนรู้ของนักเรียน-นักศึกษา เป็นอย่างมาก

ดังนั้นพวกเราในฐานะนักเรียน-นักศึกษา จึงทำสื่อการเรียนการสอนที่จะนำเสนอข้อมูลโปรแกรมที่คิดค้นขึ้นเพื่อคนไทยโดยเฉพาะ นั่นก็คือ โปรแกรมบัญชีออนไลน์ Peak Engine ที่จะนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน และเพื่อความสะดวกสบายในศึกษา เราจึงนำโปรแกรม Camtasia Studio มาช่วยในการสร้างสรรค์ตัดต่อวีดิโอให้สวยงามและน่าสนใจ ซึ่งในวีดิโอนี้จะบอกถึงข้อมูล,วิธีการใช้ต่าง ๆ เกี่ยวกับโปรแกรมบัญชีตลอดจนการใส่ข้อมูลการบ่อนรหัสบัญชี การบันทึกและอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมบัญชีนี้

การมีสื่อวีดิโอสอนการใช้โปรแกรมบัญชีออนไลน์ Peak Engine นี้ จะมุ่งเน้นให้นักเรียนนักศึกษา หรือผู้ที่ศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการทำงานของโปรแกรมบัญชี และเข้าใจถึงก้าวหน้าของโปรแกรมบัญชีที่ปัจจุบันมีการพัฒนาขึ้นเพื่อรองรับการทำงานเกี่ยวกับบัญชีในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งการศึกษาสื่อวีดิโอสอนนี้จะสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่าการเรียนรู้จากหนังสือทั้งนี้ นักเรียน - นักศึกษายังสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนวิธีการได้ถูกต้องและยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานของตนได้



การพัฒนาเว็บเพจสื่อการเรียนการสอน เรื่องสอนติดตั้งโปรแกรม

ปนัดดา

สุขสมกิจ

ดวงพร

ภริโย

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	พัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนการสอน เรื่องสอนติดตั้งโปรแกรม
โดย	นางสาวปนัดดา สุขสมกิจ นางสาวดวงพร ภิริโย
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธิณี ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	150 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนการสอน มีผลการศึกษาดังนี้ ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมาก เราจึงอยากพัฒนาเว็บไซต์การสอนติดตั้งโปรแกรมนี้อขึ้นมา เพื่อเพิ่มความรู้ เพื่อให้ทราบวิธีการติดตั้งโปรแกรม เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้สนใจติดตั้งโปรแกรม และช่วยให้ลดค่าใช้จ่ายในการนำไปให้ร้านติดตั้งให้

เพื่อให้ติดตั้งโปรแกรมต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้นทางคณะผู้จัดทำจึงได้ทำวิดีโอสอนการติดตั้งโปรแกรม โดยใช้โปรแกรม Adobe Camtasia Studio, Adobe Dreamweaver CS6 และโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มาพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ให้คนรุ่นหลังได้นำไปศึกษาค้นคว้าต่อไป

สามารถเข้ามาศึกษาคู่มือตัวอย่างการติดตั้งโปรแกรมต่าง ๆ ได้ง่าย และสามารถนำติดตั้งได้เองจริง โดยไม่ต้องนำเข้าร้านให้เสียค่าใช้จ่าย และยังสามารถนำไปประกอบอาชีพเสริมได้อีกด้วย



## ระบบประเมินอาจารย์ผู้สอนออนไลน์

สมชาย            นาคคงคำ  
ปริภักดิ์        ปุริมาตร

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ระบบประเมินอาจารย์ผู้สอน
โดย	นายสมชาย      นาคคงคำ นายปริภัทร      ปุริมาตร์
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พัชรี      อรัญวาสรี
จำนวนหน้า	83 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องนี้ ระบบประเมินอาจารย์ผู้สอน เป็นระบบตรวจสอบคุณภาพการเรียนการสอนในแต่ละระดับชั้นเพื่อใช้ในตัวชี้วัดในชั้นเรียนและนอกจากนี้ยังถือว่าเป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการใช้งานได้จริง ลดปัญหาการใช้กระดาษแบบสิ้นเปลืองด้วยการนำเทคโนโลยีมาใช้นอกจากนี้ยังสามารถใช้บนอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อให้การพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนที่ดีขึ้นด้วยการประเมินอาจารย์ผู้สอน
2. เพื่อหาจุดบกพร่องของอาจารย์ผู้สอนเพื่อนำกลับไปพัฒนาต่อการสอนในชั้นเรียน
3. เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพที่ดีหลังการประเมินอาจารย์ผู้สอน

ผลการดำเนินงานระบบประเมินอาจารย์ผู้สอนสามารถทำงานได้ตามที่ต้องการไว้ และระบบไม่มีปัญหาในขณะดำเนินการประเมิน จากการประเมินโดยกลุ่มผู้ใช้งานระบบการประเมิน ประเมินว่ามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.46$ ,  $S.D.=0.25$ ) และเมื่อพิจารณาตามรายชื่อตามรายการประเมินโดยกลุ่มตัวอย่างด้านความเหมาะสมในการใช้งานโปรแกรม มีความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.75$ ,  $S.D.=0.58$ ) และค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ด้านความพึงพอใจในการใช้งาน ( $\bar{x} = 4.11$ ,  $S.D.=0.68$ )



VDO หนังสือรุ่น  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

วรัญญู

ศศิธรวัฒน์

ณัฐวัตร

บัลลังค์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	VDO หนังสือรุ่น
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
โดย	นาย วรัญญู ศศิธรวัฒน์ นาย ณัฐวัตร บัลลังค์
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	50 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง VDO หนังสือรุ่น : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 หนังสือรุ่นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ รวมทั้งรายละเอียดของนักเรียน ซึ่งมีความสำคัญและจำเป็น ในการติดต่อสื่อสารทั้งยังเป็นທີ່ระลึกเพื่อจะได้ระลึกถึงโรงเรียน คุณครู และเพื่อนร่วมรุ่นด้วย

มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถติดต่อกันได้หลังจากจบการศึกษา
2. เพื่อช่วยจัดเก็บข้อมูลของเพื่อน
3. เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อเพื่อน
4. เพื่อส่งเสริมให้เกิดความรักและความสามัคคีในหมู่คณะ

จากการดำเนินโครงการในครั้งนี้ สามารถสรุปผลการดำเนินงานได้ดังนี้ คือ ผู้ใช้งานสามารถติดต่อเพื่อนได้หลังจบการศึกษาแล้วและเป็นแบบอย่างให้รุ่นน้องที่สนใจในการทำ VDO



จัดทำบัญชีผลิตและจำหน่ายผักไฮโดรโปนิคส์  
ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010

จิตลดา      เขียวขำ  
วารารณ์      ยิ่งชื่น

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	จัดทำบัญชีผลิตและจำหน่ายผักไฮโดรโปนิคส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010
โดย	นางสาวจิตลดา เขียวขำ นางสาววารารณ์ ยิ่งชื่น
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คันสนีย์ แก้วเกตุ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์พิมพ์พร โสภา
จำนวนหน้า	114 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

การจัดทำบัญชีผลิตและจำหน่ายผักไฮโดรโปนิคส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้จัดทำบัญชีผลิตและจำหน่ายผักไฮโดรโปนิคส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 จำนวนทั้งสิ้นเป็นเวลา 3 เดือน เริ่มตั้งแต่วันที่ 15 พฤศจิกายน 2560 ถึงวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2561 มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ทราบถึงต้นทุนของผักไฮโดรโปนิคส์ เพื่อจัดทำงบแสดงฐานะทางการเงินและงบกำไรขาดทุนของกิจการได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้การบันทึกบัญชีรายวันรับเงินและรายวันจ่ายเงินได้อย่างถูกต้อง เป็นต้น

ผลการดำเนินโครงการการจัดทำบัญชีผลิตและจำหน่ายผักไฮโดรโปนิคส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ผลการดำเนินการที่สำคัญคือ การบันทึกบัญชีโดยการนำโปรแกรม Microsoft Excel 2010 มาใช้ในการคำนวณเพื่อให้ความถูกต้อง แม่นยำ และรวดเร็ว ได้มีการจัดทำงบแสดงฐานะทางการเงิน เพื่อแสดงให้ทราบถึงการเงินของกิจการ งบกำไรขาดทุน เพื่อให้ทราบถึงกิจการมีกำไรหรือขาดทุน สมุดรายวันจ่ายเงิน เพื่อให้ทราบถึงรายจ่ายของกิจการ สมุดรายวันรับเงิน เพื่อให้ทราบถึงรายได้ของกิจการ และงบต้นทุน เพื่อให้ทราบถึงต้นทุนทั้งหมดของกิจการ ผลการเปรียบเทียบของการปลูกผักในดินและปลูกผักไร้ดิน ที่ผักปลูกในดินมีน้ำหนักมากกว่า และเก็บนานกว่าผักที่ปลูกไร้ดิน สรุปแบบสอบถามความพึงพอใจของลูกค้าจากกลุ่มลูกค้าตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการประเมิน พบว่ากลุ่มลูกค้าตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย=4.09) เมื่อพิจารณารายด้านลำดับที่ 1 กลุ่มลูกค้ามีความพึงพอใจมากที่สุด คือด้านความสะอาดของผัก/สีส้มมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.60) และลำดับที่ 6 ด้านราคา กลุ่มลูกค้ามีความพึงพอใจมาก แต่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย=3.55)

การจัดทำบัญชีผลิตและจำหน่ายผักไฮโดรโปนิคส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 จัดทำขึ้นเพื่อให้รู้จักการดำเนินงานและบริหารงานทางธุรกิจการผลิตและจำหน่ายผักไฮโดรโปนิคส์ (ผักสลัด) เป็นการสร้างประสบการณ์ในการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต การรู้จักแก้ไขปัญหาในการดำเนินงาน ในการนำทรัพยากรที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์และส่งเสริมผู้เรียนให้รู้จักวิธีการบูรณาการความรู้ ความสามารถ ทักษะ และก่อให้เกิดพัฒนาการอย่างมีประสิทธิภาพ



**สื่อการเรียนรู้รอบรู้เรื่องภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา**

อติตยา ช่างตกแต่ง  
รุ่งนภา อละมต

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	สื่อการเรียนรู้รอบรู้เรื่องภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา
โดย	นางสาวหิตยา ช่างตงแต่ง นางสาวรุ่งนภา อละมล
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	พิมพ์ โสภา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	พัชรี อรัญวาสี
จำนวนหน้า	50 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

จากการทำโครงการสื่อการเรียนรู้รอบรู้เรื่องภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา พบว่าเป็นไปตามที่กำหนดไว้ โดยในการดำเนินงานทางคณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ในการสร้างสื่อประเภนี้ โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับ ความหมายของภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา วัตถุประสงค์ในการจัดเก็บภาษีอากร ผู้ที่มีหน้าที่เสียภาษีอากร การหักค่าลดหย่อน การชำระภาษีได้ทีไหน เงินได้พึงประเมิน 8 ประเภท โดยในสื่อการเรียนรู้เรื่องนี้ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวข้องได้เลย ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น หันสมัยและก็น่าเรียนมากขึ้น

ผลการดำเนินงานพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการทดสอบการนำเสนอสื่อการเรียนรู้รอบรู้เรื่องภาษีอากร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.23$ , S.D. = 0.10) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก ๕ ข้อ โดยนักเรียน-นักศึกษา มีความพึงพอใจในคุณคิดว่าเนื้อหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้หรือไม่ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.67$ , S.D. = 0.62) รองลงมาความสมบูรณ์ของเนื้อหา มีคะแนน ( $\bar{X} = 4.43$ , S.D. = 0.62) ต่อมาลักษณะ ขนาด ฟอนต์ของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และเหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.70) ต่อมาเนื้อหามีความน่าสนใจมากน้อยเพียงใด มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.2$ , S.D. = 0.78) ต่อมาปริมาณของเนื้อหาในแต่ละสไลด์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.13$ , S.D. = 0.84) ต่อมาความถูกต้องและความเข้าใจของเนื้อหา มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.87$ , S.D. = 0.84) และมีเนื้อหาความชัดเจนในการอธิบายมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.97$ , S.D. = 0.73)



โครงการการทำบัญชี ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel ของธุรกิจเกษตรกรรม  
กรณีศึกษา : สวนสัปปะรด นาย อาจ

สิรินญา แจ่มเจริญ  
ธัญญาเรศ หาญสุรินทร์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การทำบัญชีบัญชีโดยโปรแกรม Microsoft Excel ของธุรกิจเกษตรกรรม	
	สวนสับประรดสวนคุณอาจ	
โดย	นางสาว สิริณญา	แจ่มเจริญ
	นางสาว ธัญญาเรศ	หารสุรินทร์
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ศันสนีย์ แก้วเกต	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์พิมพ์ โสภา	
จำนวนหน้า	55หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการการจัดทำบัญชีงบกำไรขาดทุนของสวนสับประรด ในการประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Excel กับงานบัญชีกรณีศึกษา ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้าได้จัดทำการประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Excel กับ งานบัญชี จำนวนทั้งสิ้นเป็นเวลา 2 เดือน เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน ถึง วันที่ 31 กรกฎาคม 2558 ในเรื่องการจัดทำบัญชี เช่น การจัดทำเอกสาร สมุดรายวันทั่วไป สมุดบัญชี แยกประเภททั่วไปงบทดลอง และกระดาษทำการ เป็นต้น การประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Excel กับงานบัญชี กรณีศึกษา ธุรกิจซื้อ-ขาย(ธุรกิจเกษตรกรรม)จัดทำขึ้นเพื่อให้รู้จักการดำเนินงาน และบริหารงานทางธุรกิจการค้ามือหุงข้าว เป็นการสร้างประสบการณ์ในการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต รู้จักแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ส่งเสริมผู้เรียนให้รู้จักวิธีการบูรณาการความรู้ ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์ เข้ากับการปฏิบัติงานตามความสามารถ และความสนใจของตนเอง เพื่อนำ ประยุกต์ใช้กับการเรียน การศึกษา และก่อให้เกิดพัฒนาการอย่างมีประสิทธิภาพ



สื่อการเรียนรู้วิชาการบัญชีเบื้องต้น 1  
กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

สุภาวดี พุฒบัวทอง

พิลักษณ์ จันทอง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ : สื่อการเรียนรู้วิชาการบัญชีเบื้องต้น1  
กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ผู้จัดทำโครงการ : นางสาวสุภาวดี พุฒบัวทอง  
นางสาวพิลัษณา จันทอง  
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ พิมพร โสภา  
จำนวนหน้า : 85 หน้า

---

#### บทคัดย่อ

การเรียนรู้วิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 เป็นวิชาที่ศึกษาความหมายจุดประสงค์ของบัญชีประโยชน์ของข้อมูลบัญชี ข้อสมมุติตามแม่บทบัญชี ความหมายของสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น การวิเคราะห์รายการค้า การจดบันทึกรายการค้าการจดบันทึกตามการค้ำตามหลักบัญชีคู่ กระดาษทำการ 6 ช่อง การปิดบัญชี งบการเงิน สรุปวงจรบัญชี ซึ่งถ้าได้ศึกษาเนื้อหาเหล่านี้ทั้งหมดจะทำให้มีความรู้ในการจัดทำบัญชีเบื้องต้นทั้งหมด โดยการเรียนรู้โดยใช้สื่อ E-book นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพและเสียงได้อีกและสามารถส่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้อีก เพื่อเวลาเรียนจะได้ไม่เครียดกับการเรียนมีความสุขกับการเรียนมากยิ่งขึ้น



การจัดทำบัญชี ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel  
กรณีศึกษา : ธุรกิจการเลี้ยงกุ้ง ของนายสมบัติ อ่อนศรีทอง

อภิญญา      อ่อนศรีทอง  
อรพรรณ      เรือนดี

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การจัดทำบัญชี ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel
	กรณีศึกษา: ธุรกิจการเลี้ยงกุ้ง ของนายสมบัติ อ่อนศรีทอง
โดย	นางสาวอภิญญา อ่อนศรีทอง
	นางสาวอรพรรณ เรือนดี
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์ โสภา
จำนวนหน้า	85 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

ในการจัดทำบัญชี ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel กรณีศึกษา: ธุรกิจการเลี้ยงกุ้ง ของนายสมบัติ อ่อนศรีทอง ได้จัดทำบัญชี ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel ในเรื่องการทำบัญชี ได้แก่ การบันทึกรายการในสมุดรายวันทั่วไป การบันทึกรายการในสมุดแยกประเภททั่วไป การบันทึก รายการในงบทดลอง การบันทึกรายการในกระดาษทำการชนิด 6 ช่อง การบันทึกรายการในงบกำไร ขาดทุน และการบันทึกรายการในงบแสดงฐานะการเงิน เป็นต้น การจัดทำบัญชี ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel จัดทำขึ้นเพื่อให้ทราบถึงต้นทุนการผลิต ตลอดจนต้นทุนขาย เพื่อเป็นข้อมูล ในการวางแผนและควบคุม โดยการเปรียบเทียบข้อมูลที่เกิดขึ้นจริงกับงบประมาณที่กำหนด หากมีข้อบกพร่องในการดำเนินงานจะแก้ไขได้ทันที่ ซึ่งการทำโครงการครั้งนี้เป็นการส่งเสริม ผู้จัดทำโครงการให้รู้จักวิธีการบูรณาการความรู้ ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์ เข้ากับการปฏิบัติงานตามความสามารถ ความสนใจของตนเอง ก่อให้เกิดพัฒนาการ อย่างมีประสิทธิภาพ



โต๊ะระบายความร้อนไนต์บูคอกเนกประสงค์  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ภูวนเศว รัตนวิจิตร  
ภัทรภณ จันทอง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	โต๊ะระบายความร้อนไนต์บูคอเนกประสงค์	
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นายภัทรภณ	จันทอง
	นายภูวนศว์	รัตนวิจิตร
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงษ์	เมตตา
สถาบันการศึกษา	วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
จำนวนหน้า	42 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง ประดิษฐ์เครื่องระบายความร้อนไนต์บูคอเนกประสงค์ กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ ผู้ใช้งานสามารถศึกษาข้อมูลการประดิษฐ์ พัฒนาระบายความร้อนไนต์บูคอเนกประสงค์ เบื้องต้นได้จากในรายงานที่ได้จัดทำขึ้น และผู้ใช้งานสามารถนำมาคิดค้นต่อยอดและใช้งานได้

ข้อเสนอแนะในครั้งต่อไป ในเรื่องพัฒนาระบายความร้อนไนต์บูคอเนกประสงค์ประสิทธิภาพในการทำงานยังทำงานได้ไม่เต็มที่ เช่น พัฒนาระบายความร้อนไนต์บูคยังไม่แรงพอที่จะนำมาใช้งาน ทั้งนี้ ในการพัฒนาชิ้นงานครั้งต่อไปให้ผู้จัดทำดำเนินการวิเคราะห์แรงพัฒมในการระบายความร้อนให้ดียิ่งขึ้น



ระบบสารสนเทศการขายหนังสือ  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

วรวิมล      แสงจันทร์  
ธนเศรษฐ์      เลิศสุวรรณ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาระบบสารสนเทศการขายหนังสือ	
กรณีศึกษา	วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นายวรวุฒิ	แสงจันทร์
	นายธนเศรษฐ์	เลิศสุวรรณ
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พัชรี	อรัญวาสี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	44	
จำนวนหน้า	หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง ระบบสารสนเทศการขายหนังสือ กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ พัฒนาโดยโปรแกรม Microsoft Access 2010 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ เพื่อพัฒนาระบบขึ้นมารับรองการจำหน่ายหนังสือ เพื่อพัฒนาระบบขึ้นมาเพื่อรับรองการตรวจเช็คหนังสือ เพื่อพัฒนาระบบขึ้นมาเพื่อรับรองการจัดเรียงหนังสือ

จากปัญหาดังกล่าวคณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะจัดทำระบบสารสนเทศของการขายหนังสือกรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ เพื่อสะดวกรวดเร็วในการจัดเก็บข้อมูล การค้นหาข้อมูล และการรายงานสรุปผลการขายหนังสือเพื่อทำให้การทำงานของระบบมีความถูกต้องยิ่งขึ้น



สื่อการเรียนการสอน Sketchup Pro 2017  
โดยโปรแกรม Sketchup Pro 2017 & Camtasia Studio

โชคชัย      เปาอินทร์  
ศุภกิจ      สังข์ยวน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	สื่อการเรียนการสอนโปรแกรม Sketchup Pro 2017 โดยโปรแกรม SketchUp Pro 2017 & Camtasia Studio	
โดย	นายโชคชัย	เปาอินทร์
	นายศุภกิจ	สังข์ชวน
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนรินทร์รัตน์	กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นายวุฒิพงศ์	เมตตา
จำนวนหน้า	64 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

---

### บทคัดย่อ

โครงการ สื่อการเรียนการสอน Sketchup Pro 2017 โดยโปรแกรม SketchUp Pro 2017 & Camtasia Studio เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้อันถึงวิธีการใช้งานของโปรแกรม SketchUp Pro 2017 ศึกษาข้อดี-ข้อเสีย ของโปรแกรม SketchUp Pro 2017 และเพื่อศึกษาประโยชน์ของโปรแกรม SketchUp Pro 2017 ที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพ

โปรแกรมที่นำมาใช้คือ โปรแกรม SketchUp Pro 2017 และ Camtasia Studio มีความเหมาะสมในการจัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน เราจึงนำมาศึกษาและทำเป็นวิดีโอเพื่อให้ง่ายต่อการเรียนรู้

ผลการดำเนินโครงการนักเรียนและผู้ที่ต้องการจะศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ โดยการเข้าไปดูได้ที่เว็บไซต์ Youtube ซึ่งทางผู้จัดทำได้นำวิดีโอไปเผยแพร่ในช่องทาง Youtube ในชื่อแชนแนลช่อง Sketchup Projects เพื่อให้ได้ศึกษาความรู้ ความเข้าใจ และนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานได้



ระบบจัดการห้องสมุด  
กรณีศึกษา : โรงเรียนวังจันทร์วิทยา

ปุระเชษฐ์ สุวรรณวัฒน์  
ณัฐวุฒิ คำแหงวงศ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ระบบจัดการห้องสมุด กรณีศึกษา โรงเรียนวังจันทร์วิทยา	
โดย	นายปุระเชษฐ์	สุวรรณวัฒน์
	นายณัฐวุฒิ	คำแหงวงศ์
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนรินรัตน์	กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นายวุฒิพงศ์	เมตตา
จำนวนหน้า	63 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการ ระบบจัดการห้องสมุด กรณีศึกษา โรงเรียนวังจันทร์วิทยา โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ เพื่อการบริหารจัดการห้องสมุดได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อลดปัญหาการสูญหายจากการยืม - คืน หนังสือ และ เพื่อพัฒนาระบบจัดเก็บบันทึกข้อมูลการยืมคืนหนังสือ มีระบบจัดเก็บลงฐานข้อมูลและเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลอื่น การดึงข้อมูลมาแสดงผลและแก้ไขได้

โปรแกรมที่นำมาใช้คือ โปรแกรม visual basic studio 2010 และ Microsoft access 2013 มีความเหมาะสมในการจัดทำระบบจัดการห้องสมุด เราจึงนำมาพัฒนาโปรแกรมเพื่อแก้ไขปัญหาระบบจัดการห้องสมุด

ผลการดำเนินโครงการผู้ใช้งานสามารถใช้โปรแกรมจัดการบริหารภายในห้องสมุดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ใช้สามารถลดการเกิดปัญหา การสูญหายจากการยืม - คืนหนังสือผู้ใช้งานสามารถพัฒนาระบบการจัดเก็บบันทึกข้อมูล การยืม - คืนหนังสือ มีระบบจัดเก็บฐานข้อมูลและเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลอื่น การดึงข้อมูลมาแสดงผลและแก้ไขได้



การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้โปรแกรม Camtasia Studio 8.6 เบื้องต้น  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

พิรดา                      สโมสร  
เหมือนฝัน                สุจริต

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้โปรแกรม Camtasia Studio 8.6 เบื้องต้น	
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	พริดา	สโมสร
	เหมือนฝัน	สุจรีต
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวพัชรี	อรัญวาสรี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	55 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

การศึกษาการทำโครงการด้านเว็บเพจโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาเว็บเพจโปรแกรม โดยใช้โปรแกรม Macromedia Dreamweaver CS6, Adobe Photoshop CS6 และโปรแกรม Camtasia studio 8.6 ในการสร้างและพัฒนาเว็บเพจ จัดทำออกมาเป็นสื่อการนำเสนอเว็บเพจในการศึกษาให้ผู้ที่สนใจต้องการข้อมูลเกี่ยวกับเว็บเพจโปรแกรมนี้ โดยสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและนำไปใช้งานได้จริงในปัจจุบัน

รูปแบบของการทำงานของเว็บเพจ จะแสดงหน้าโฮมเพจของเว็บเพจ ปุ่มเมนูต่าง ๆ และรายละเอียดการใช้งานต่าง ๆ ได้สอดแทรกวีโอและรูปภาพเพื่อให้นักศึกษาเพิ่มขึ้นอีกด้วย

ผลการทดสอบพบว่าสามารถทำงานได้ตามขอบเขตที่ได้ศึกษา และเมื่อได้ประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญแล้วอยู่ในระดับคุณภาพดี



เกมกฎหมายคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม PowerPoint  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

มาศศิริ  
สุรัตน์

วงอยู่  
เกาสุรัตน์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	เกมกฎหมายคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Powerpoint กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
โดย	นายสุรัตน์ เกาสุรัตน์ นางสาวมาศศิริ วงศ์อยู่
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนรินรัตน์ กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวบุญเรือน มรกต
จำนวนหน้า	50 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง เกมกฎหมายคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Powerpoint กรณีศึกษา: วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจปีการศึกษา 2560 เนื่องจากในปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยี การสื่อสารเพื่ออำนวยความสะดวกแก่มนุษย์มากขึ้นซึ่งปัจจุบันคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้ กลายเป็นส่วนสำคัญของการประกอบกิจการและการดำรงชีวิตของมนุษย์ในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็น เป็นด้านการศึกษา ด้านการแพทย์ ด้านการติดต่อสื่อสารคมนาคม เป็นต้น ผลที่ตามมาจากการพัฒนา คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างไกลนั้นจนบางครั้งก่อให้เกิดปัญหาหลาย ๆ อย่าง อันเกิดจาก ผู้ใช้งานเพราะผู้ใช้นั้นกระทำตามใจตนเองจนลืมนึกคำนึงสิทธิของผู้อื่น การใช้งานคอมพิวเตอร์และ อินเทอร์เน็ตนั้นผู้ใช้งานจะต้องมีความรู้ในการใช้งานอย่างถูกต้อง ถูกวิธี มีวินัยในการใช้งาน และไม่ ส่งผลกระทบต่อสิ่งอื่นสิ่งใด ประเทศไทยจึงได้มีพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ขึ้นมาเพื่อเป็นข้อห้าม ในการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งผลของ การศึกษาครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และ อินเทอร์เน็ต และส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ให้แก่ผู้ใช้งานปัจจุบันสังคมมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นด้าน เทคโนโลยี รวมถึงด้านการศึกษาที่มีการพัฒนาไปอย่างกว้างขวาง จากกระแสการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ของเทคโนโลยีที่ก้าวไกล ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนในแบบเดิม ๆ ล้าสมัยลงไปเรื่อย ๆ การนำ เทคโนโลยีเข้ามาช่วย ทำให้การจัดการเรียนการสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมาก

การใช้สื่อการเรียนการสอนที่เป็นเทคโนโลยีสามารถทำให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจได้ ง่ายและให้ความสนใจกับวิชาที่เรียนแต่ถ้าเราใช้ประโยชน์ในทางที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมก็จะ ส่งผลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์และได้รับความรู้ที่ไม่ถูกต้อง เพราะฉะนั้นผู้ศึกษาควรเผยแพร่สิ่งที่ดี ๆ ให้ บุคคลต่าง ๆ หรือศึกษาได้ความรู้และสิ่งดี ๆ นำไปเผยแพร่ต่อให้ผู้อื่นมาศึกษาความรู้ที่เป็นประโยชน์ ต่อไป



การพัฒนาเว็บไซต์ระบบโหวตเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา  
กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ไพศาล	ถาวรสมุท
เดชายุทธ	เจริญมี
วรพงศ์	อินทโชติ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	การพัฒนาเว็บไซต์ระบบโหวตเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นายไพศาล	ถาวรสมุทร
	นายเดชายุทธ	เจริญมี
	นายวรพงศ์	อินทโชติ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา	
จำนวนหน้า	45 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

การศึกษาการทำโครงการการพัฒนาเว็บไซต์ระบบโหวตเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาเว็บไซต์โปรแกรมโดยใช้โปรแกรม Notepad++ ในการสร้างและพัฒนาเว็บจัดทำออกมาเป็นเว็บไซต์สำหรับลงคะแนนโหวตเลือกประธานนักเรียน-นักศึกษา เพื่อความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการใช้งาน การทำโปรแกรมระบบเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษาเป็นระบบการจัดการฐานข้อมูลซึ่งมีหน้าที่หลายๆ อย่างรวมกัน โดยการใช้เก็บข้อมูลผู้สมัครผู้ลงคะแนน และผลคะแนนระบบที่พัฒนาช่วยให้เกิดความรวดเร็วและแม่นยำในการเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษาและยังสามารถสรุปผลการเลือกตั้งและจำนวนผู้ใช้สิทธิ



**โครงการอนิเมชันแนะนำสาขาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
โดยโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6**

สุชานันท์	องค์อาจ
เพ็ญนภา	ผลสุข
ชาลิตา	วงศ์ษา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	โครงการอนิเมชันแนะนำสาขาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาบริหารธุรกิจ วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา บริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวสุชานันท์	องค์อาจ
	นางสาวเพ็ญนภา	ผลสุข
	นางสาวชาลิตา	วงศ์ษา
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธิณี	ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	45 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

การ์ตูนอนิเมชันมีสื่อที่หลากหลายอีกทั้งยังเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงเป็นแหล่งให้ความรู้เสริมสร้างจินตนาการความประทับใจข้อคิดและทัศนคติให้แก่ผู้ที่สนใจสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจจึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นสื่อที่สามารถจรรโลงใจผู้ชมหันมาสนใจได้อีกทางหนึ่งเช่นกันสำหรับการทำการ์ตูนแฟลชนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับคณะผู้จัดทำเพราะเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ยังไม่เคยได้ทำคณะผู้จัดทำจึงอยากทำการศึกษาเกี่ยวกับการทำการ์ตูนอนิเมชันแฟลชให้มากขึ้นโดยการศึกษาจากหนังสือและถามอาจารย์ผู้รู้ในปัจจุบันมีการเปิดกว้างเกี่ยวกับการ์ตูนอนิเมชันก็ควรใช้โปรแกรมง่ายก็คือโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 เพราะเหมาะสำหรับนักวาดการ์ตูนที่ฝึกหัดเป็นโปรแกรมที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมากนักจึงเหมาะกับนักวาดมือใหม่



**บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น  
โดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013**

ธนากร	มากพูลผล
ธนาคม	สุวรรณโชติ
ณัฐพงษ์	โสวรรณรัตน์

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**

ชื่อโครงการ	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013	
โดย	นายธนากร มากพูลผล	
	นายธนาคม สุวรรณโชติ	
	นายณัฐพงษ์ โสวรรณรัตน์	
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวสุนันธิณี ล่อเฮง	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวนรินทร์รัตน์ กล้าหาญ	
จำนวนหน้า	75 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

จากการทำโครงการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 จัดทำขึ้นเพื่อสร้างเป็นสื่อในการเรียนการสอน เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ให้นักเรียนสามารถศึกษาบทเรียนได้สะดวก มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับ ความหมายของคอมพิวเตอร์ คุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ บทบาทของคอมพิวเตอร์ ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ และบุคคลสำคัญทางคอมพิวเตอร์ โดยในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นเรื่องนี้สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวข้องได้เลย ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ทันสมัยและก็น่าเรียนมากขึ้น

ผลการดำเนินงานการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ซึ่งผู้ศึกษาได้ดำเนินการเสร็จสิ้นพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการทดสอบการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.99$ , S.D. = 0.47) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก ๕ ข้อ โดย นักเรียน-นักศึกษา มีความพึงพอใจในการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D. = 0.59) รองลงมาการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น มีรูปแบบเหมาะสม และสวยงาม มีคะแนน ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D. = 0.76) ต่อมาลักษณะ ขนาด ฟอนต์ของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และเหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D. = 0.61) ต่อมาใช้งานง่าย และมีความเข้าใจในโปรแกรมได้ง่าย มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.07$ , S.D. = 0.69) ต่อมามีความทันสมัย น่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.87$ , S.D. = 0.78) และมีความรวดเร็วในการใช้โปรแกรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.60$ , S.D. = 0.84)



ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง พ.ร.บ, คอมพิวเตอร์ 2560  
โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate cc

จิตรมณี	ขจรมา
เจนจิรา	ทรัพย์โกศา
ธัญชนิต	หลีกชั่ว

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2560 โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC
โดย	นางสาวจิตรมณี ขจรมา นางสาวเจนจิรา ทรัพย์โกคา นายธัญชิต หลีกชั่ว
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธิ์ ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	51 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2560 โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate cc ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ ในปัจจุบันยุคสมัยได้เปลี่ยนผู้คนได้นำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันกันมากขึ้น จึงเป็นการเพิ่มความความสะดวกสบายในชีวิตประจำวันกันมากขึ้นและเป็นการเพิ่มความเสี่ยงในการทำคามผิดโดยตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจของคนเรา โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เหล่านั้นในการกระทำความผิด ซึ่งในอดีตก็ได้มีการออกกฎหมายเพื่อควบคุมและมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาของกฎหมายไปตามยุคสมัย คณะผู้จัดทำจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเข้าใจความสำคัญของกฎหมายคอมพิวเตอร์จึงอยากนำมาเสนอแก่ผู้คนที่มีความเข้าใจในกฎหมายคอมพิวเตอร์กันมากขึ้นโดยจะจัดทำขึ้นในรูปแบบของสื่ออนิเมชัน เพราะเป็นที่นิยมมากทั้งในหมู่เด็ก ๆ และวัยรุ่น แต่สำหรับคณะผู้จัดทำนั้นเพิ่งทำการเริ่มทำการ์ตูนอนิเมชันก็ควรใช้โปรแกรมง่ายก็คือ โปรแกรม Adobe Animate CC เพราะเหมาะสำหรับนักวาดการ์ตูนที่ฝึกหัดเป็นโปรแกรมที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมากนักจึงเหมาะกับนักวาดมือใหม่



ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชั่น เรื่อง พ.ร.บ, คอมพิวเตอร์ 2560  
โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate cc

จิตรมณี	ขจรมา
เจนจิรา	ทรัพย์โกศา
ธัญชนิต	หลีกชั่ว

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560



โครงการ	ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2560 โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC
โดย	นางสาวจิตรมณี ขจรมา นางสาวเจนจิรา ทรัพย์โกคา นายธัญชิต หลีกชัว
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธินี ล่อเอง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	51 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง ผลิตสื่อการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2560 โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate cc ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ ในปัจจุบันยุคสมัยได้เปลี่ยนผู้คนได้นำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันกันมากขึ้น จึงเป็นการเพิ่มความสะดวกสบายในชีวิตประจำวันกันมากขึ้นและเป็นการเพิ่มความเสี่ยงในการทำความผิดโดยตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจของคนเรา โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เหล่านั้นในการกระทำความผิด ซึ่งในอดีตก็ได้มีการออกกฎหมายเพื่อควบคุมและมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาของกฎหมายไปตามยุคสมัย คณะผู้จัดทำจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเข้าใจความสำคัญของกฎหมายคอมพิวเตอร์จึงอยากนำมาเสนอแก่ผู้คนที่ให้มีความเข้าใจในกฎหมายคอมพิวเตอร์กันมากขึ้นโดยจะจัดทำขึ้นในรูปแบบของสื่ออนิเมชัน เพราะเป็นที่นิยมมากทั้งในหมู่เด็ก ๆ และวัยรุ่น แต่สำหรับคณะผู้จัดทำนั้นเพิ่งทำการเริ่มทำการ์ตูนอนิเมชันก็ควรใช้โปรแกรมง่ายก็คือ โปรแกรม Adobe Animate CC เพราะเหมาะสำหรับนักวาดการ์ตูนที่ฝึกหัดเป็นโปรแกรมที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมากนักจึงเหมาะกับนักวาดมือใหม่



**โครงการพัฒนาเว็บเพจทำเนียบรุ่น กรณีศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
โดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6**

สุมาลี ชาติ  
ชยากร ตากมัจฉา  
กนกพิชญ์ คำแหง

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**



กรมส่งเสริมการศึกษาระดับมัธยมศึกษา

กนกพิชญ์ อักษรคิด  
อภิสิทธิ์ หันทั้ง  
ภูมิตนัย ยุติธรรม

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	เกมบิงโกพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดไทย
โดย	นางสาวกนกพิชญ์ อักษรคิด นายอภิสิทธิ์ หุ่นทั้ง นายภูมิตนัย ยุติธรรม
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	43 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเกมบิงโกพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดไทย ปัจจุบันหรือยุคสมัยใหม่ได้มีการพัฒนาเป็นอย่างมากเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีโดยเฉพาะทักษะการพิมพ์ดีดของยุคสมัยนี้ และยังเป็นรายวิชาพิมพ์ดีดเพื่อฝึกทักษะให้ในการเรียนการสอนรายวิชาพิมพ์ดีดไทย ได้เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะการพิมพ์ดีด ซึ่งการเรียนเด็ก หรือ นักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่สนใจได้ฝึกทักษะพิมพ์ดีด ซึ่งในการฝึกทักษะการพิมพ์ดีดในแต่ละครั้งได้พบปัญหาในด้านการพิมพ์ อีกทั้งยังทำให้ขาดทักษะในการจำตัวอักษรบนแป้นพิมพ์ โดยเฉพาะคำที่ต้องใส่ตัวสระต่างๆ จึงทำให้มีผลต่อการจำแป้นและทำให้พิมพ์ผิดพลาดได้นั่นเอง ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้นำการพิมพ์ดีดไทยมาประยุกต์เป็นเกมบิงโก เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการจดจำแป้นพิมพ์ การวางนิ้วที่ถูกต้อง



การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(หนังสือเรียน)  
ด้วยโปรแกรม EASY-ACC  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

จักรกฤษ	วงศ์เนียม
ชัยณรงค์	วิรุณพันธ์
เพชร	สิทธิบุศย์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า (หนังสือเรียน) ด้วยโปรแกรม EASY-ACC กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นายจักรกฤษ วงศ์เนียม	
	นายชัยณรงค์ วิรุณพันธ์	
	นายเพชร สิทธิบุศย์	
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นฤมล	นิคมสวรรค์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	37	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าผ่านออนไลน์ รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในสอน เพื่อที่นักเรียน นักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนนั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงคิดที่จะจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นและนำโปรแกรม EASY-ACC มาจัดทำ

โปรแกรม EASY-ACC โปรแกรมที่ได้รับการความนิยมมากที่สุด เนื่องจากโปรแกรม EASY-ACC ควบคุมการทำงานด้านกราฟิกการออกแบบและประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ เช่น การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ภาพ การเพิ่มลูกเล่นให้กับชิ้นงานต่างๆ ซึ่ง EASY-ACC เป็นโปรแกรมสร้างงานกราฟิกตกแต่งรูปภาพและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ได้รับความนิยมเป็น อันดับต้นๆอีกทั้งยังออกแบบงานกราฟิกสวยๆขึ้นมาได้ด้วยตนเองภายในเวลาอันรวดเร็ว ที่บุคลากรใน หลายสาขาอาชีพให้ความสนใจ ผู้จัดทำโครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นมาเพื่อให้บุคคลทั่วไปที่สนใจได้นำไปศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้งานและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆของตนได้ และเห็นได้ว่าสามารถนำไปใช้ได้จริงและพอใจกับสื่อการเรียนการสอนที่เราจัดทำขึ้น



สื่อการเรียนการสอนการประกอบคอมพิวเตอร์

ศุภชัย คำรักเกียรติเจริญ  
กฤษณะ กสิกรรม

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อการเรียนการสอนการประกอบคอมพิวเตอร์
โดย	นายศุภชัย คำรักเกียรติเจริญ นายกฤษณะ กสิกรรม
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์นรินทร์น์ กล้าหาญ
จำนวนหน้า	121 หน้า
ปีการศึกษา	2560

---

### บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนการสอนการประกอบคอมพิวเตอร์ จัดทำขึ้นเพราะในปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมากซึ่งทุกคนต่างก็ต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กันในชีวิตประจำวันแต่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในหลักการการทำงานเมื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือเครื่องคอมพิวเตอร์มีปัญหา ก็ไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาได้และโครงการสื่อนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาศึกษาการทำของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

จากปัญหาดังกล่าวคณะผู้จัดจึงมีแนวคิดที่จะทำสื่อการเรียนการสอนการประกอบคอมพิวเตอร์เพื่อให้ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เข้ามาศึกษาทำความเข้าใจและช่วยแก้ไขปัญหาความไม่เข้าใจในหลักการการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์เมื่อเวลาเครื่องคอมพิวเตอร์มีปัญหา ก็จะสามารถแก้ไขปัญหาได้





การพัฒนาเว็บเพจสำหรับการสร้างเว็บเพจ  
ด้วยโปรแกรม Dreamweaver CS5

กมลชนก สุขผ่อง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาเว็บเพจ สำหรับ การสร้างเว็บเพจ ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS5	
โดย	นางสาวกมลชนก	สุขผ่อง
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์บุญเรือน	มรกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	49 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการ การพัฒนาเว็บเพจ เพื่อการศึกษา การพัฒนาเว็บเพจ มีจุดประสงค์เพื่อ นำเสนอ ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาเว็บเพจ โดยจัดทำด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS5 ซึ่งผู้จัดทำ ได้คำนึงถึงความสำคัญของการพัฒนาเว็บเพจ เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน ในวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้เรียนผู้ศึกษาได้เข้าใจถึงความหมายเบื้องต้นของการพัฒนาเว็บเพจ เพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถ นำความรู้ที่ได้มา นำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน



สื่อการเรียนการสอน เกมเศรษฐี เรื่อง บุคคลสำคัญของคอมพิวเตอร์

นิตยา	เชื้อเหิม
มธุนิภา	กริตตครุ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อการเรียนการสอน เกมเศรษฐี เรื่อง บุคคลสำคัญของคอมพิวเตอร์
โดย	นางสาวนิตยา เชื้อเหิม
	นางสาวมธุริภา กริตตครุ
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนรินทร์น์ กล้าหาญ
จำนวนหน้า	56 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอน เกมเศรษฐี เรื่อง บุคคลสำคัญของคอมพิวเตอร์ จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้ในเรื่องบุคคลที่สำคัญของคอมพิวเตอร์ โดยมีผลมาจากนักเรียน-นักศึกษาให้ความสำคัญกับเกมมากกว่าการเรียน และมีความสนใจในการอ่านน้อยลง

เพื่อให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทางคณะผู้จัดทำจึงได้คิดค้นเกมขึ้นมาเกี่ยวกับเรื่องของบุคคลสำคัญของคอมพิวเตอร์ โดยการใช้โปรแกรม Microsoft Powerpoint มาใช้มรการสร้างเกมเศรษฐี และมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการดำเนินงานโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์เพื่อมาช่วยในการทำงานหลายๆ ด้าน เช่น การจัดเก็บข้อมูล การค้นหาข้อมูลต่างๆ เป็นต้น

การนำเกมเข้ามาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนทำให้นักเรียน-นักศึกษา มีความสนุกสนานกับการเรียนเกมและทำให้สนใจในการเรียนมากขึ้น



การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม  
Adobe Photoshop CS6

ธนทัต	ขวัญยืน
ศรวุฒิ	เป็นพุ่ม
ศดาวุธ	เมือกพิบูลย์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม AdobePhotoshop CS6	
โดย	นายธนทัต	ขวัญอิน
	นายศดาจ	เมือกทิบูลย์
	นายศราวุธ	เป็นทุม
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิมงคล	เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	51 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการเรื่อง Adobe Photoshop CS6 นี้เป็นโครงการเรียนรู้ ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้สื่อวีดิโอในการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำจะทำ เป็นการผลิตสื่อเพื่อการศึกษาเรื่อง "Adobe Photoshop CS6" เป็นวีดิโอที่มีเนื้อหาหลากหลาย โดยผู้จัดทำมีการสอดแทรกวีดิโอ รูปภาพ เพื่อให้เกิดความใจและยังความรู้อื่นๆอีกมากมายซึ่งโครงการนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาศึกษา

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโครงการโครงการการสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม Adobe PhotoshopCS6 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 3.63 , S.D. = 0.73) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก ๕ ข้อ โดย นักเรียนความพึงพอใจโดยรวมในรูปแบบของวีดิโอมีความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X}$  = 3.5 , S.D. = 0.71) รองลงมาภาษาเข้าใจง่าย อธิบายชัดเจน มีคะแนน ( $\bar{X}$  = 3.6 , S.D. = 0.52) ข้อมูลถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 3.9 , S.D. = 0.32) ต่อมาข้อมูลนำเสนอครบถ้วนตรงความต้องการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 3.4 , S.D. = 0.7) ต่อมาภาพ และรูปแบบการพูดเหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 3.9 , S.D. = 1.2) รองลงมาการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.50 , S.D. = 0.71) รองลงมาปริมาณเนื้อหาไม่เพียงพอต่อความต้องการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.40 , S.D. = 0.70) และความพึงพอใจโดยรวมในการดูวีดิโอ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 3.1 , S.D. = 0.99)



**บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน  
การสร้างงานกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Flash cs6**

**ณัฐากร กิ่งจันทร์  
ญาณธิป กรรมารวนิช**

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**

ชื่อโครงการ	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างงานกราฟิกด้วยโปรแกรม
โดย	Adobe Flash CS6 นายณัฐกร กิ่งจันทร์ นายอนุชาติป กรรมารวนิช
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวสุนันธินี ล้อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	65 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างโปรแกรมกราฟิกโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash cs6 จัดทำขึ้นเพื่อสร้างเป็นสื่อในการเรียนการสอน เรื่องคอมพิวเตอร์ช่วยสอน Adobe Flash cs6 ในนักเรียนสามารถศึกษาบทเรียนได้สะดวกมีความรู้ความเข้าใจเรื่องคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับความหมายของ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน สามารถนำไปใช้ในการเรียน การสอนเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวข้องได้เลย ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ทันสมัยและก็น่าเรียนมากขึ้น

จากการทำโครงการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างงานกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6โดยโปรแกรมMicrosoft PowerPoint 2013 พบว่าเป็นไปตามที่กำหนดไว้ โดย ในการดำเนินงานทางคณะผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ในการพัฒนา บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างงานกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6โดย เนื้อหาจะเกี่ยวกับ Adobe Flash CS6 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS6 เฟรม การเพิ่มเฟรม การลบเฟรม การเพิ่มคีย์เฟรมการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frameการสร้าง ภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tweenการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tweenการพิมพ์ ข้อความและการแก้ไขข้อความการทำงานเกี่ยวกับ Layerการแทรกไฟล์เสียงและการจัดการไฟล์





## โครงการสื่อวีดิโอการใช้งานโปรแกรม Microsoft Visual Basic Studio 2015

บุษการต์	สุวรรณพิทักษ์
จิรภิญญา	รุณใจ
เพ็ญนภา	สะเกต

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อวิดีโอสอนการใช้งานโปรแกรม Microsoft Visual Studio 2015
โดย	นางสาวเพ็ญภา สะเกต นางสาวชุกการต์ สุวรรณพิทักษ์ นางสาวจิรภิญญา รุณใจ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงษ์ เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	45 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนการสอนการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 สร้างขึ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 ผลการดำเนินการสื่อวิดีโอการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2015 มีประสิทธิผลดังนี้ เพื่อให้ให้นักเรียนนักศึกษาได้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้งาน Visual Studio สามารถนำไปใช้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ตลอดจนผู้จัดทำสามารถบูรณาการความรู้ทักษะในรายวิชาต่างๆที่ได้ศึกษาในสาขาวิชาชีพพาณิชยกรรม สาขาคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์พัฒนานวัตกรรมใหม่ ทำให้เกิดทักษะเสริมสร้างประสบการณ์ตามคุณวุฒิวิชาชีพตลอดจนปลูกฝังคุณธรรมที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการตลอดจนน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและนโยบายศึกษามาใช้ดำรงชีวิตในอนาคต

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้นไม่ว่าจะเป็น การติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าออนไลน์ รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในการสอน เพื่อที่นักเรียนนักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนนั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงคิดที่จะทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นและนำโปรแกรม Visual Studio 2015 มาจัดทำ



ระบบสารสนเทศจัดเก็บค่าก้ำจัดขยะ  
กรณีศึกษา : องค์การบริหารส่วนตำบลนาขายอาม

นิรชา หาญกล้า  
ธัญญารัตน์ หาญสุรินทร์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ระบบสารสนเทศจัดเก็บค่ากำจัดขยะ	
	กรณีศึกษา : องค์การบริหารส่วนตำบลนายายอาม	
โดย	นางสาวนิรชา	หาญกล้า
	นางสาวอัญญาวิรัตน์	หาญสุรินทร์
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ วุฒิพงศ์	แมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ บุญเรือน	มรกต
จำนวนหน้า	60 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง ระบบสารสนเทศการจัดเก็บค่ากำจัดขยะ กรณีศึกษาองค์การบริหารส่วนตำบลนายายอามเป็นระบบที่สร้างขึ้นเพื่อให้หน่วยงานได้ใช้งาน ทำให้การทำงานของหน่วยงานทำงานง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้น มีผลดังนี้ ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมาก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความสะดวกและรวดเร็วในการทำงาน เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเรียกใช้งานโปรแกรมระบบสารสนเทศการจัดเก็บค่ากำจัดขยะโดยโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาระบบมีดังนี้โปรแกรม visual Basic และโปรแกรม Microsoft Access



ระบบจัดการคลังยาและเวชภัณฑ์  
กรณีศึกษา : โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้านถนนกะเพรา

ธิดารัตน์ ชาญเขียว  
เจนจิรา รอดเสงี่ยม

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ระบบจัดการคลังยาและเวชภัณฑ์
โดย	กรณีศึกษา โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้านถนนกะเพรา นางสาวธิดารัตน์ ชาญเขียว นางสาวเจนจิรา รอดเสงี่ยม
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พัชรี อรัญวาสี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์วุฒิมงคล เมตตา
จำนวนหน้า	62 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

ระบบจัดการคลังยาและเวชภัณฑ์ กรณีศึกษา โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้านถนนกะเพรา จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับระบบจัดการคลังยาและเวชภัณฑ์มากยิ่งขึ้น สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันและเข้าใจความเป็นมาของเนื้อหา การนำระบบปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้กำลังเป็นที่นิยมของหน่วยงานราชการภาครัฐและเอกชนเพื่อนำมาช่วยเรื่องความสะดวกรวดเร็วต่อการทำงานมากยิ่งขึ้นและการนำระบบจัดการคลังยาและเวชภัณฑ์มาประยุกต์ใช้งานเพราะจะทำได้ไม่ยากและไม่ค่อยสลับซับซ้อนมากนักเพียงแต่ทางโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้านถนนกะเพราทราบวิธีการใช้งานของโปรแกรมแล้วจะทำให้การสั่งซื้อยา ประเภทของยา ชนิดของยา และจะมีการแจ้งเตือนเมื่อยาจะหมดอายุ ดังนั้น เมื่อทางโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้านถนนกะเพรานำระบบจัดการคลังยาและเวชภัณฑ์ไปประยุกต์ใช้แทนการเขียนรายการยา ประเภทยา ชนิดของยา และวันหมดอายุของยา สามารถช่วยลดการใช้เวลานานในการเขียนแทนซึ่งสามารถทำได้ดี เช่นกัน อีกทั้งยังช่วยให้มีการทดลองศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับระบบจัดการคลังยาและเวชภัณฑ์ ในการศึกษาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจระดับสูงต่อไปด้วย

เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้รู้จักความเป็นมาของระบบการบริหารจัดการเวชภัณฑ์



**โครงการระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาล  
ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010  
(กรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ)**

นาย	อนันตเพ็ญ
พัสวิ	ชุ่มฤดี
ศิริพร	เหลืองกระจ่าง

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**

โครงการ	ระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010 (โดยกรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ)	
โดย	นางสาวนัตยา	อนันต์เทียน
	นางสาวพัสวิ	ชุ่มพดี
	นางสาวศิริพร	เหลืองกระจาง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์บุญเรือน	มรกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	46 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010 (โดยกรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ) เนื่องจาก ระบบลงชื่อเข้าใช้ห้องพยาบาลภายในยังมีการบันทึกข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลโดยการจดบันทึกรายชื่อผู้เข้าใช้ บันทึกโดยการเขียนข้อมูลการรักษาและยังเป็นการเก็บเอกสารแบบธรรมดาในแต่ละปีอาจมีจำนวนมาก จึงทำให้เสียเวลาในการทำเอกสารการค้นหาข้อมูลผู้เข้าใช้ จึงได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูลเพื่อมาปรับใช้ในกระบวนการเก็บข้อมูลการรักษาของระบบฐานข้อมูลห้องพยาบาลให้มีความประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น





**บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น  
โดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013**

ธนากร	มากพูลผล
ธนาคม	สุวรรณโชติ
ณัฐพงษ์	โสวรรณรัตน์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013	
โดย	นายธนากร	มากพูลผล
	นายธนาคม	สุวรรณโชติ
	นายณัฐพงษ์	โสวรรณรัตน์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวสุนันธิณี	ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวนรินรัตน์	กล้าหาญ
จำนวนหน้า	75 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

จากการทำโครงการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 จัดทำขึ้นเพื่อสร้างเป็นสื่อในการเรียนการสอน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ให้นักเรียนสามารถศึกษาบทเรียนได้สะดวก มีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับ ความหมายของคอมพิวเตอร์ คุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ บทบาทของคอมพิวเตอร์ ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ และบุคคลสำคัญทางคอมพิวเตอร์ โดยในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นเรื่องนี้สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวข้องได้เลย ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ทันสมัยและก็นำเรียนมากขึ้น

ผลการดำเนินงานการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ซึ่งผู้ศึกษาได้ดำเนินการเสร็จสิ้นพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการทดสอบการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.99$ , S.D. = 0.47) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก ๕ ข้อ โดย นักเรียน-นักศึกษา มีความพึงพอใจในการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D. = 0.59) รองลงมาการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น มีรูปแบบเหมาะสม และสวยงาม มีคะแนน ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D. = 0.76) ต่อมาลักษณะ ขนาด ฟอนต์ของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และเหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D. = 0.61) ต่อมาใช้งานง่าย และมีความเข้าใจในโปรแกรมได้ง่าย มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.07$ , S.D. = 0.69) ต่อมามีความทันสมัย น่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.87$ , S.D. = 0.78) และมีความรวดเร็วในการใช้โปรแกรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.60$ , S.D. = 0.84)



สื่อการเรียนการสอน เรื่องการประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์  
และการติดตั้งซอฟต์แวร์  
โดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point 2016

สาธิตา เลื่อนลอยหา  
พนิดา ศรีเมือง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อการเรียนการสอน เรื่องการประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์และการติดตั้งซอฟต์แวร์ ใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016
โดย	นางสาวสาธิตา เลื่อนลอยหา นางสาวพนิดา ศรีเมือง
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวพัชรี อรัญวาสี
จำนวนหน้า	50 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 เป็นโปรแกรมที่มีบทบาทสำคัญในการเรียนการสอน เพื่อความสะดวกในการนำเสนอยังสามารถแทรกเสียงหรือภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ให้ดูง่ายขึ้นหรือไม่น่าเบื่อจนเกินไป ทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้นกว่าเดิมและสิ่งเหล่านี้มีความจำเป็นต่อเรามากขึ้น จึงอยากจะเสนอโปรแกรมที่ช่วยในด้านทำสื่อการเรียนการสอนที่เราสามารถออกแบบหรือสร้างเกมให้ออกมาให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้ทำการศึกษาจึงจัดทำโครงการการสร้างเกมด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 เพื่อศึกษาโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 เพื่อศึกษาประโยชน์ ข้อดี ข้อจำกัดของโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 เพื่อศึกษาการสร้างเกมด้วยโปรแกรมโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 ได้อย่างถูกต้อง เพื่อศึกษาการพัฒนาประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 ได้

รูปแบบของการทำงานของ Microsoft PowerPoint 2016 ได้แก่

1. นำเอฟเฟกต์ภาพเคลื่อนไหวกับข้อความหรือวัตถุ
2. เพิ่ม เปลี่ยน หรือเอาภาพระหว่างสไลด์
3. ตั้งค่าความเร็วและกำหนดเวลาการเปลี่ยนภาพ
4. ทำให้เคลื่อนไหวรูปภาพ ปะ ข้อ ความ และวัตถุอื่นๆ
5. กำหนดเวลาการนำเสนอภาพนิ่ง Rehearse
6. ใช้ต้นแบบสไลด์แบบกำหนดเองในงานนำเสนอ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 ผลการทดสอบพบว่าสามารถทำงานได้ตามขอบเขตที่ได้ศึกษา และเมื่อได้ประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญแล้วอยู่ในระดับคุณภาพดี



คู่มือแนะแนวการศึกษาต่อด้วยเทคโนโลยี AR-Code  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ปรียานุตม์      ลอยมา  
ปณิติตา      เจริญรวย

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	คู่มือแนะนำแนวการศึกษาต่อด้วยเทคโนโลยี AR Code กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
โดย	นางสาวปริญญ์ ลอยมา นางปณิตดา เจริญรวย
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์บุญเรือน มรกต
จำนวนหน้า	46 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

คู่มือแนะนำแนวการศึกษาต่อด้วยเทคโนโลยี AR Code กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการแนะนำแนวการศึกษาต่อในรูปแบบทันสมัยใหม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันและเข้าใจความเป็นมาของเนื้อหา

คู่มือแนะนำแนวการศึกษาต่อด้วยเทคโนโลยี AR Code กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ โดยกระบวนการทำงาน คือให้ผู้ใช้ทำการติดตั้งแอปพลิเคชัน Layar ในโทรศัพท์ จากนั้นนำคู่มือแนะนำแนวการศึกษาต่อ มาสแกนโดยใช้โปรแกรม Layar ถ้าเล่มคู่มือตรงกับโปรแกรมที่สร้างไว้จะแสดงผลการทำงานของโปรแกรมคดยแสดงวิดีโอ เสียง ภาพเคลื่อนไหวและแอนิเมชั่นต่างๆ ที่ตั้งไว้ แต่ถ้าผู้ใช้นำเล่มคู่มืออื่นมา โปรแกรมจะไม่แสดงผลการทำงาน

เราจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาโครงการนี้ได้รู้จักความเป็นมาของคู่มือแนะนำวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ด้วยเทคโนโลยี AR Code



โครงการนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน MaintenanceBingoGame  
ให้ความรู้เกี่ยวกับด้านภาษาและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

จิรศักดิ์	ชมกฤษ
นิตามณี	ผ่านต่าน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	นวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน MaintenanceBingoGame ให้ความรู้เกี่ยวกับด้าน ภาษาและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
โดย	นายจิรศักดิ์ ชมพูนุช นางสาวนิศามณี ผ่านดำน
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวนวิรัตน์ กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวบุญเรือน มรกต
จำนวนหน้า	50 หน้า
ปีการศึกษา	2560

#### บทคัดย่อ

โครงการนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน MaintenanceBingoGame ให้ความรู้เกี่ยวกับด้านภาษาและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดทักษะความรู้ด้าน ภาษาและ ความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม PowerPoint 2010และโปรแกรม Microsoft word 2010ในการวางแผนทำโครงการขั้นนี้ขึ้นมา

ได้ความสนุกสนานในการเรียนรู้เนื้อหาที่เราได้นำใส่เอาไว้ในกระดานบิงโก ทำให้นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจรวมทั้งนอกสถานที่ เล่นแล้วรู้สึกไม่เบื่อหน่าย หน้าที่ดินต้นอยู่ตลอดเวลาละยังเป็นการแข่งขันชิงของรางวัลยังทำให้ผู้เล่นมีความสนใจมากยิ่งขึ้น





การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ทัศนวรรณ  
นราธิป

นิตยมัน  
แก้วอุ่นเรือน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
โดย	นางสาวทัศนวรรณ นิสัยมัน นายนราธิป แก้วอุ่นเรือน
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงษ์ เมตตา
สถาบันการศึกษา	วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
จำนวนหน้า	84 หน้า
ปีการศึกษา	2560

---

#### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการเรื่อง "การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6" นี้เป็นโครงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษาและให้ความรู้ ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำจะทำเว็บเพจในการผลิตสื่อการเรียนการสอน เรื่อง "การพัฒนาเว็บเพจสอนการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6" เป็นเว็บที่มีเนื้อหาหลากหลาย เช่น สอนการตัดภาพ แต่งภาพ ต่อภาพ และกราฟิกต่าง ๆ โดยผู้จัดทำมีการสอดแทรกวิดีโอ รูปภาพ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและยังมีความรู้อีกมากมาย ซึ่งโครงการนี้จะประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาศึกษา



การพัฒนาเว็บเพจสื่อการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ช่วยสอน  
โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

นิตยา มีกุล  
วรภาพ วิเชียรรัตน์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	พัฒนาเว็บเพจสื่อการเรียนรู้เรื่อง คอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	
โดย	นางสาวนิตยา มีกุล	
	นางสาววราพร วิเชียรรัตน์	
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินทร์	กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	50 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาเว็บเพจสื่อการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 มีวัตถุประสงค์ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจและเป็นการให้ความรู้พื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์แก่เยาวชนทั่วประเทศ เพื่อพัฒนาทักษะในการประดิษฐ์คิดค้นด้านคอมพิวเตอร์ อันเป็นรากฐานสำคัญต่อการพัฒนาอุตสาหกรรม เพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากร ให้มีความรู้ความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ และเพื่อให้ได้ผลงานด้านคอมพิวเตอร์ที่มีความหลากหลาย ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ทั้งนี้ได้ดำเนินโครงการการพัฒนาเว็บเพจสื่อการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 สำเร็จตามวัตถุประสงค์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว



การพัฒนาระบบร้านมินิมาร์ท  
ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2013

สหรัฐ ไฉลาด  
จิราวุธ แนนนิล

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาระบบร้านมินิมาร์ทด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2013	
โดย	นายสหรัฐ	ไวฉลาด
	นายจิราวุธ	แนมนิล
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พัชรี	อรัญญาศรี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	50 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาระบบร้านมินิมาร์ทด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2013 ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมากเนื่องจากระบบการทำงานในปัจจุบันของร้านมินิมาร์ทบางแห่งยังไม่มีโปรแกรมที่เข้ามาช่วยในการขายสินค้าและคิดเงินอย่างเป็นระบบ จึงทำให้ไม่สะดวกในการคิดค่าสินค้า และรายรับรายจ่าย เช็คยอดจำนวนสินค้า และการให้บริการ ทำให้เกิดข้อผิดพลาดบ่อยครั้ง ในการบริหารงาน จึงเห็นสมควรพัฒนาระบบสารสนเทศมาใช้ เพื่อแก้ไขปัญหาในระบบงานร้านมินิมาร์ท เพื่อลดการสูญหายของข้อมูลและการเรียกดูข้อมูลต่างๆ ได้สะดวกและรวดเร็วกว่าระบบเดิม ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำการพัฒนาระบบการทำงานของร้านมินิมาร์ทนี้ขึ้นมาโดยโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์มีดังนี้โปรแกรม Microsoft Access 2013



การสร้างโปรแกรมเครื่องคิดเลขด้วยภาษา Visual Basic 2010 express  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

มัชฌิมา      อู่อรุณ  
สิริรัตน์      ฟักบางยุง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการ	การสร้างโปรแกรมเครื่องคิดเลขด้วยภาษา Visual Studio 2010
ผู้จัดทำ	กรณีนศึกษา: วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ นางสาวสิริรัตน์ ฟักบางยูง นางสาวมัชฌิมา อู่อรุณ
หลักสูตร	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ที่ปรึกษาโครงการ	อาจารย์บุญเรือน มรกต
ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	70 หน้า
ปีการศึกษา	2560

---

#### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การสร้างโปรแกรมเครื่องคิดเลขด้วยภาษา Visual Basic 2010: วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจปีการศึกษา 2560 มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการเรื่อง“โปรแกรมเครื่องคิดเลข”นี้เป็นโครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำจะสร้างโปรแกรมในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา คำนวณเลขเป็นโปรแกรมเครื่องคิดเลขที่มีความคิดสร้างสรรค์ เช่น สีของเลข ลักษณะเครื่องคิดเลขที่ใหญ่และสะดวกในการใช้งาน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและอื่นๆอีกมากมายซึ่งโครงการนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาใช้งาน





โครงการพัฒนาเว็บเพจเพื่อการศึกษาเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์  
(Hardware) พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

อัญชนาภรณ์ ศรีประสิทธิ์  
ศุภชัย โพธิ์แก้ว

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	พัฒนาเว็บเพจอุปกรณ์คอมพิวเตอร์(Hardware) โดยโปรแกรม Dreamweaver CS6
โดย	นางสาวอัญชนาภรณ์ ศรีประสิทธิ์ นายศุภชัย โพธิ์แก้ว
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นายวุฒิพงศ์ เมตตา
จำนวนหน้า	60 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอันยิ่งใหญ่ต่อทุกวงการทั่วโลก รวมทั้งวงการการศึกษาของไทยด้วย และผลพวงที่ตามมาในแง่ของเทคนิควิธีการเกี่ยวกับการศึกษา และกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนไปจากกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่มีขีดจำกัด ด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้ประเทศต่างๆทั่วโลกหันมาให้ความสำคัญและสนใจในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนในทุกกระดับ มีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ผู้เรียนรุ่นใหม่จะเป็นผู้เรียนที่รักในการศึกษาค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตัวเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเองมากขึ้น จึงเป็นที่ยอมรับว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้กลายเป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ

ซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำความรู้เรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาทำเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเว็บเพจเป็นแนวทางหนึ่งในการนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาประยุกต์ใช้ร่วมกับระบบเครือข่ายที่ใหญ่ที่สุดในโลก เพื่อให้ผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้รับข้อมูลที่กระชับและประหยัดเวลาในการค้นคว้าโดยผู้สนใจสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองไม่ว่าจะเรียนรู้เร็วหรือช้าก็สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายได้เหมือนกัน



บทเรียนออนไลน์ การใช้โปรแกรม Power point 2016

สุกัญญา

แจ่มจรัส

จตุรรัตน์

วงศ์รักษ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	บทเรียนออนไลน์ การใช้โปรแกรม power point 2016		
โดย	นางสาวสุกัญญา แจ่มท้วม	รหัสนักศึกษา	590888
	นางสาวจตุรรัตน์ วงศ์รักษ์	รหัสนักศึกษา	590913
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ		
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ		
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง		
จำนวนหน้า	65 หน้า		
ปีการศึกษา	2557		

### บทคัดย่อ

โครงการ บทเรียนออนไลน์ การใช้โปรแกรม power point 2016 กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 โดยมีวัตถุประสงค์พัฒนาเว็บเพจ บทเรียนออนไลน์ การใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6 และโปรแกรม Adobe Photoshop Cs6 และสามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้เรียนมาในรายวิชาสื่อผสม

สามารถนำเว็บเพจในการสร้างและพัฒนาเว็บเพจ บทเรียนออนไลน์ การใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 มาใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

ผลการทดสอบพบว่าสามารถทำงานได้ตามขอบเขตที่ได้ศึกษา และเมื่อนำไปทดลอง นอก ๆ มีความพึงพอใจในการใช้งานบทเรียน บทเรียนออนไลน์ การใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 อยู่ในระดับดี



การทำสื่อการเรียนการสอนเรื่อง นวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์เศษฐำโพงอเนกประสงค์

กฤษณพงศ์ ภูสำรอง  
ประกาศ บุญส่ง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ.2557  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจปีการศึกษา 2560

โครงการ	โครงการนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์เครสลำโพงอเนกประสงค์ กรณีศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๐ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
โดย	นาย กฤษณพงศ์ ภูสารอง นาย ประภาส บุญส่ง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นรินทร์รัตน์ กล้าหาญ
จำนวนหน้า	๔๔ หน้า
ปีการศึกษา	๒๕๖๐

### บทคัดย่อ

โครงการนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์เครสลำโพงอเนกประสงค์ กรณีศึกษาระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๐ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการเรื่อง “ เครสลำโพงอเนกประสงค์ ” นี้เป็นโครงการพัฒนาสื่อเพื่อ  
การศึกษาและให้ความรู้ ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้เครื่องมือในการ  
ผลิต



การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยลูกโป่งพาเพลินวิเคราะห์รายการคำ  
รายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า สาขาวิชาการบัญชี  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

พัชรภา	อ้ายมา
จิราพร	จิตนอก
ณัชชา	คุ่มกอง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยลูกโป่งพาเพลินวิเคราะห์รายการคำ รายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า สาขาวิชาการบัญชี ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2
โดย	นางสาวพัชรภา อ้ายมา นางสาวจิราพร จิตนอก นางสาวณัชชา คุ่มกอง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	นายชัชชัย ขวัญอ่อน
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	56 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า ด้วยเกมปาลูกโป่ง มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาสนใจการวิเคราะห์รายการค้าทางบัญชี เพิ่มขึ้น เพื่อง่ายแก่การจดจำ และเพื่อให้นักเรียน-นักศึกษา เกิดความรู้สึกสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายในการเรียนวิชาบัญชีเราจึงคิดเกมที่นำเสนอมาประยุกต์เข้ากับรายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้าเกมที่นำมาประยุกต์นั้นคือ เกมปาลูกโป่ง อุปกรณ์ที่ใช้นั้นมี ลูกดอก ชั้นวางลูกโป่ง ลูกโป่งและกระดาษคำถามที่อยู่ในลูกโป่ง โดยแรงจูงใจในการเล่นเราจะมีของรางวัลสำหรับผู้ตอบคำถามได้ ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมากมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70$ ) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก 10 โดยทัศนคติต่อการวัดและประเมินผลพบว่าอันดับที่ 1 เนื้อหามีความถูกต้องในด้านวิชาการ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.80$ ) อันดับที่ 2 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.62$ ) อันดับที่ 3 เนื้อหา มีความน่าสนใจมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.80$ ) อันดับที่ 4 เนื้อหา มีปริมาณเหมาะสมกับเวลาที่ใช้สอนมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.62$ ) อันดับที่ 5 สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.76$ ) อันดับที่ 6 วิทยากรมีความรู้เหมาะสมกับการเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.56$ ) อันดับที่ 7 วิทยากรมีความเป็นกันเองต่อนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.69$ ) อันดับที่ 8 วิทยากรให้ความรู้ครบหรือครอบคลุมเรื่องที่สอน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.69$ ) และอันดับที่ 9 สื่อการเรียนการสอนมีความสวยงามและน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.80$ ) อันดับที่ 10 สื่อการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ( $\bar{X} = 4.70$ )





การพัฒนาเว็บไซต์ระบบโหวตเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา  
กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ไพศาล	ถาวรสมุทร
เดชายุทธ์	เจริญมี
วรพงศ์	อินทโชติ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาเว็บไซต์ระบบหมวดเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นายไพศาล	ถาวรสมุทร
	นายเดชายุทธ	เจริญมี
	นายวรพงศ์	อินทโชติ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์ เมตตา	
จำนวนหน้า	45 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

การศึกษากำหนดโครงการการพัฒนาเว็บไซต์ระบบหมวดเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษา ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาเว็บไซต์โปรแกรมโดยใช้โปรแกรม Notepad++ ในการสร้างและพัฒนาเว็บจัดทำออกมาเป็นเว็บไซต์สำหรับลงคะแนนหมวดเลือกประธานนักเรียน-นักศึกษา เพื่อความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการใช้งาน การทำโปรแกรมระบบเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษาเป็นระบบการจัดการฐานข้อมูลซึ่งมีหน้าที่หลายๆ อย่างรวมกัน โดยการใช้เก็บข้อมูลผู้สมัครผู้ลงคะแนน และผลคะแนนระบบที่พัฒนาช่วยให้เกิดความรวดเร็วและแม่นยำในการเลือกตั้งประธานนักเรียน-นักศึกษาและยังสามารถสรุปผลการเลือกตั้งและจำนวนผู้ใช้สิทธิ



**โครงการอนิเมชันแนะนำสาขาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
โดยโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6**

สุชานันท์	องค์อาจ
เพ็ญนภา	ผลสุข
ชาลิตา	วงศ์ษา

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**

โครงการ	โครงการอนิเมชันแนะนำสาขาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียน บริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวสุชานันท์ องค์กรอาจ	
	นางสาวเพ็ญนภา ผลสุข	
	นางสาวชาลิตา วงศ์ษา	
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธินี	ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	45 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

การ์ตูนอนิเมชันมีสื่อที่หลากหลายอีกทั้งยังเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงเป็นแหล่งให้ความรู้เสริมสร้างจินตนาการความประทับใจข้อคิดและทัศนคติให้แก่ผู้สนใจสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจจึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นสื่อที่สามารถจรรโลงใจผู้ชมหันมาสนใจได้อีกทางหนึ่งเช่นกันสำหรับการทำการ์ตูนแฟลชนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับคณะผู้จัดทำเพราะเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ยังไม่เคยได้ทำคณะผู้จัดทำจึงอยากทำการศึกษาเกี่ยวกับการทำการ์ตูนอนิเมชันแฟลชให้มากขึ้นโดยการศึกษาจากหนังสือและถามอาจารย์ผู้รู้ในปัจจุบันมีการเปิดกว้างเกี่ยวกับการ์ตูนอนิเมชันก็ควรใช้โปรแกรมง่ายก็คือโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 เพราะเหมาะสำหรับนักวาดการ์ตูนที่ฝึกหัดเป็นโปรแกรมที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมากนักจึงเหมาะกับนักวาดมือใหม่



**โครงการระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาล  
ด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010  
(กรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ)**

นาย	อนันตเพ็ญ
พัสรี	ชุ่มฤดี
ศิริพร	เหลือองกระจาง

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**

โครงการ	ระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010 (โดยกรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ)	
โดย	นางสาวนัตยา	อนันตเพ็ญ
	นางสาวพัสวี	ชุ่มพดี
	นางสาวศิริพร	เหลืองกระจ่าง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์บุญเรือน	มรกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	46 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องระบบฐานข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลด้วยโปรแกรม Microsoft Access 2010 (โดยกรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ) เนื่องจาก ระบบลงชื่อเข้าใช้ห้องพยาบาลภายในยังมีการบันทึกข้อมูลการเข้าใช้ห้องพยาบาลโดยการจดบันทึกรายชื่อผู้เข้าใช้ บันทึกโดยการเขียนข้อมูลการรักษาและยังเป็นการเก็บเอกสารแบบธรรมดาในแต่ละปีอาจมีจำนวนมาก จึงทำให้เสียเวลาในการทำเอกสารการค้นหาข้อมูลผู้เข้าใช้ จึงได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูลเพื่อมาปรับใช้ในกระบวนการเก็บข้อมูลการรักษาของระบบฐานข้อมูลห้องพยาบาลให้มีความประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



**เกมเศรษฐีกฎหมายคอมพิวเตอร์**

สุจิตรา	ลิมทอง
วราภรณ์	สุทธิสถิต
จักริน	ใสสุข

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	เกมเศรษฐีกฎหมายคอมพิวเตอร์	
โดย	นางสาวสุจิตรา	ลิ้มทอง
	นางสาววารภรณ์	สุทธิสถิตย์
	นายจักริน	ไสสุข
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวพัชรี อรัญวาสี	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวบุญเรือน มรกต	
จำนวนหน้า	44 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง เกมเศรษฐีกฎหมายคอมพิวเตอร์ จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยมีผลมาจากปัจจุบันนักเรียน นักศึกษาให้ความสนใจกับเกมมากกว่าการเรียน การศึกษาอาจเป็นเพราะเกมมีความสนุกสนานและตื่นเต้นมากกว่า และเพื่อให้ นักเรียน นักศึกษา ให้ความสนใจการเรียนการศึกษามากขึ้นกว่าเดิมจึงคิดค้นเกมการศึกษานี้ขึ้นมาและสอดแทรกข้อมูล ความรู้ของรายวิชาเข้าไป และสามารถทำให้มีเด็กนักเรียน นักศึกษาให้ความสนใจที่จะศึกษารายวิชา นี้มากเพิ่มขึ้นกว่าเดิมและยังสามารถนำข้อมูลความรู้นี้ไปใช้ได้จริงกับการเรียนการศึกษา

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเกม การศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก( $\Omega = 4.60$  , S.D. = 0.52) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่ม ตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก 6 ข้อ โดย ทศนคติต่อการ วัดและประเมินผลว่า นักเรียน นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเรื่องภาษาคอมพิวเตอร์ มี คะแนนเฉลี่ยสูงสุด( $\Omega = 4.60$  , S.D. = 0.70) รองลงมาวิทยากรมีทักษะและประสิทธิภาพในการให้ ความรู้ด้านภาษาคอมพิวเตอร์ ( $\Omega = 4.60$  , S.D. = 0.52) นักเรียนมั่นใจว่าสามารถนำสิ่งที่ได้จากการ ให้ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน มีคะแนน ( $\Omega = 4.30$  , S.D. = 0.29) ต่อมาการให้ความรู้มีความ ชัดเจนและ





การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม  
Adobe Photoshop CS6

ธนทัต	ขวัญยืน
ศราวุฒิ	เป็นพุ่ม
ศดาวุธ	เผือกพิบูลย์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	
โดย	นายธนทัต	ขวัญยืน
	นายศดาวุธ	เผือกพิบูลย์
	นายศราวุธ	เป็นพุ่ม
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิพงศ์	เมตตา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	51 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิคการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีผลการศึกษาดังนี้ โครงการเรื่อง Adobe Photoshop CS6 นี้เป็นโครงการเรียนรู้ ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้สื่อวิดีโอในการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำจะทำการผลิตสื่อเพื่อการศึกษาเรื่อง “Adobe Photoshop CS6” เป็นวิดีโอที่มีเนื้อหาหลากหลาย โดยผู้จัดทำมีการสอดแทรกวิดีโอ รูปภาพ เพื่อให้เกิดความสนใจและยังความรู้อื่นๆอีกมากมายซึ่งโครงการนี้จะ เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาศึกษา

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโครงการโครงการการสร้างสื่อ VDO การสอนเทคนิค การใช้โปรแกรม Adobe PhotoshopCS6 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.63$  , S.D. = 0.73) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ใน ระดับมาก ๕ ข้อ โดย นักเรียนความพึงพอใจโดยรวมในรูปแบบของวิดีโอมีความเข้าใจ มีคะแนน เฉลี่ยสูงที่สุด ( $\bar{X} = 3.5$  , S.D. = 0.71) รองลงมาภาษาเข้าใจง่าย อธิบายชัดเจน มีคะแนน ( $\bar{X} = 3.6$  , S.D. = 0.52) ข้อมูลถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.9$  , S.D. = 0.32) ต่อมาข้อมูลนำเสนอครบถ้วน ตรงความต้องการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.4$  , S.D. = 0.7) ต่อมาภาพ และรูปแบบการพูดเหมาะสม มี คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.9$  , S.D. = 1.2) รองลงมาการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.50$  , S.D. = 0.71) รองลงมาปริมาณเนื้อหาไม่เพียงพอต่อความต้องการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.40$  , S.D. = 0.70) และความพึงพอใจโดยรวมในการดูวิดีโอ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.1$  , S.D. = 0.99)



เกมบิงโก เรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2550  
โดยใช้โปรแกรม Photoshop cs6

มัตติกา	คะเชนทร์
กนกวรรณ	บริบูรณ์
ศุภโชค	คำต่อตั้ง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อการเรียนการสอนเกมบิงโก เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์
โดย	นางสาวมัตติกา คะเซนทร์ นางสาวกนกวรรณ บริบูรณ์ นายศุภโชค คำต่อตั้ง
ประเภทวิชา	บริหารธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง
จำนวนหน้า	๓๘ หน้า
ปีการศึกษา	๒๕๖๐

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในสอน เพื่อที่นักเรียน นักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนนั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของสื่อการเรียนการสอนจึงคิดที่จะจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นและนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มาจัดทำ

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โปรแกรมกราฟิกที่ได้รับการความนิยมมากที่สุด เนื่องจากโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ควบคุมการทำงานด้านกราฟิกการออกแบบและประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ เช่น การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ภาพ การเพิ่มลูกเล่นให้กับชิ้นงานต่าง ๆ ซึ่ง Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสร้างงานกราฟิกตกแต่งรูปภาพและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ได้รับความนิยมเป็น อันดับต้นๆอีกทั้งยังออกแบบงานกราฟิกสวยๆขึ้นมาได้ด้วยตนเองภายในเวลาอันรวดเร็ว ที่บุคลากรใน หลายสาขาอาชีพให้ความสนใจ ผู้จัดทำโครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของสื่อการเรียนการสอนจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นมา เพื่อให้บุคคลทั่วไปที่สนใจได้นำไปศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้งานและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ ของตนได้ และเห็นได้ว่าจะสามารถนำไปใช้ได้จริงและพอใจกับสื่อการเรียนการสอนที่เราจัดทำขึ้น



**แอนิเมชัน แนะนำวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ**

<b>วาสนา</b>	<b>อริยสัง</b>
<b>เพชร</b>	<b>แสนสีหา</b>
<b>จรรยาพร</b>	<b>หอมทวี</b>

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**

โครงการ	แอนิเมชัน แนะนำวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาววาสนา	อริยสัง
	นายเพชร	แสนสีหา
	นางสาวจรรยาพร	หอมทวี
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันธินี ล้อเฮง	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	50 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องแอนิเมชันแนะนำวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ปัจจุบันเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันต่อมนุษย์เป็นอย่างมากเทคโนโลยีที่มนุษย์คิดค้นและพัฒนาจนสามารถอำนวยความสะดวกนั้นสามารถนำมาเกี่ยวข้องกับมนุษย์ได้ในด้านต่างๆ เช่น การศึกษาหาความรู้ การทำธุรกิจ การติดต่อสื่อสาร และการรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าปัจจุบันเทคโนโลยีสื่อสารสนเทศต่างๆมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์มาก ไม่ว่าจะเป็นข่าว หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ละคร ภาพยนตร์ และการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นต้นซึ่งสื่อเหล่านี้ส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีในการติดต่อได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นติดต่อเสียง ภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น การ์ตูนแอนิเมชันก็เช่นกัน การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่ใช้โปรแกรมการทำการ์ตูนแอนิเมชัน และโปรแกรมตัดต่อได้อย่างน่าสนใจ และมีอิทธิพลต่อมนุษย์ ทุกเพศ ทุกวัย แม้แต่กลุ่มผู้ใหญ่บางส่วนก็หันมาสนใจการ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น กลุ่มของพวกเราจึงได้จัดทำโครงการเรื่องการทำการ์ตูนแอนิเมชันขึ้น เพื่อที่จะได้เป็นการพัฒนาศักยภาพในการใช้โปรแกรมการทำการ์ตูนแอนิเมชันและโปรแกรมตัดต่อ จัดทำผลงานเพื่อเผยแพร่ทัศนคติ และการแก้ไขปัญหาต่างๆ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคต



โครงการผลิตสื่อเกมการศึกษา  
ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010

วรากร	ปางจันทร์
กิตติพันธ์	เจริญยิ่ง
โสภิตนภา	ไตรจักร์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การผลิตสื่อเกมการศึกษาด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010	
โดย	นายวรกร	ปรางจันทร์
	นายกิตติพันธ์	เจริญยิ่ง
	นางสาวโสภิตนภา	ไตรจักร์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุนันฉินิ	ล่อเฮง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	51 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องการผลิตสื่อเกมการศึกษาจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 กรณีศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ มีผลการศึกษาที่จะนำเสนอ ดังนี้ โครงการเรื่อง " การผลิตสื่อเกมการศึกษาจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 " นี้เป็นโครงการพัฒนาสื่อเพื่อนการศึกษาและให้ความรู้ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำ ได้ สร้างเกมขึ้นมา 4 เกม เพื่อใช้ในการเล่นแก้เครียดเวลาเหนื่อยล้าจากการเรียน ผู้เล่นจะสามารถเล่นแบบเดี่ยว หรือแบบทีมก็ได้ ตามความต้องการและเกมที่พวกเราได้จัดทำขึ้นมานั้น ยังสอดแทรกความรู้ด้านการเรียน และความรู้ทั่วไปปะปนไปอีกด้วย เพื่อความสนุกในการเล่นมากยิ่งขึ้น





การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาการบัญชี

The sword puzzles of Accounting

อุไรรัตน์ ผากา

พนิตนารี พงษ์พัฒนเจริญ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556

สาขาวิชาการบัญชี ประเภทพาณิชยกรรม

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

ปีการศึกษา 2560

โครงการ	The sword puzzles of accounting
โดย	นางสาวอุไรรัตน์ ผาภา นางสาวพนิตนารี พงษ์พัฒน์เจริญ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร โสภ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	55 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง The sword puzzles of accounting (ซีกดาบปริศนา) มีผลการศึกษาของวิชาการบัญชี ที่นำเสนอในบทวิชาเรื่อง การบัญชีตัวเงิน สาขาการบัญชีในระดับชั้นปีการศึกษาประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 เป็นโครงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษาและให้ความรู้ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้สิ่งประดิษฐ์มาควบคู่กับสื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้จัดทำจะจัดทำสื่อในโปรแกรม Microsoft office PowerPoint2016 ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษาเรื่อง “การบัญชีตัวเงิน” และการประเมินความพึงพอใจพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโครงการ The sword puzzles of accounting โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.53$ , S.D. = 0.88) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผลอยู่ในระดับมาก ๕ ข้อ โดยมีทัศนคติต่อการวัดและประเมินผลว่า การออกแบบสื่อการสอนสามารถอ่านง่ายและชัดเจน มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{x} = 4.53$ , S.D. = 0.88) รองลงมาความสนใจของโครงการ มีคะแนน ( $\bar{x} = 4.40$ , S.D. = 0.74) ต่อมาการออกแบบชิ้นโครงการสวยงามเป็นระเบียบ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.27$ , S.D. = 0.88) ต่อมาความถูกต้องของสื่อการสอนวิชาการบัญชีตัวเงินในครั้งนี้ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.20$ , S.D. = 0.86) และการแสดงรายงานต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.20$ , S.D. = 1.01)



ผลิตการสร้างสื่อวีดิโอการใช้โปรแกรม Smart Biz Accounting

ปรียาภรณ์	ศรีทั้ง
สุคาร์ตน	เนตรบางเพ็รียง
จุฑามณี	ลิ้มสวัสดิ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ผลิตการสร้างสื่อวีดิโอการใช้โปรแกรม Smartbiz Accounting	
โดย	นางสาวปรียาภรณ์	ศรีทั้ง
	นางสาวสุดารัตน์	เนตรบางเพรียง
	นางสาวจุฑามณี	ลิมสวัสดิ์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คันสนีย์	แก้วเกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	35 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องผลิตการสร้างสื่อวีดิโอการใช้โปรแกรม Smartbiz Accounting ด้วยโปรแกรม Smartbiz Accounting ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมากเนื่องจากระบบการทำงานในปัจจุบันของโปรแกรม Smartbiz Accounting บางแห่งยังไม่มีโปรแกรมที่เข้ามาช่วยใน Smartbiz Accounting และคิดเงินอย่างเป็นระบบ จึงทำให้ไม่สะดวกในการคิดหาค่าศัพท์ ทำให้เกิดข้อผิดพลาดบ่อยครั้ง ในการบริหารงาน เพื่อสอนการเรียนรู้ในวิชาบัญชี เพื่อลดการสูญหายของข้อมูลและการเรียกดูข้อมูลต่างๆ ได้สะดวกและรวดเร็วกว่าระบบเดิม ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำการสร้างสื่อวีดิโอนี้ขึ้นมาโดยโปรแกรม Smartbiz Accounting



ผลิตการสร้างสื่อวีดิโอการใช้โปรแกรม Smart Blz Accounting

ปรียาภรณ์	ศรีทัง
สุดารัตน์	เนตรบางเพรียง
จุฑามณี	ลิ้มสวัสดิ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	ผลิตการสร้างสื่อวิดีโอการใช้โปรแกรม Smartbiz Accounting	
โดย	นางสาวปริยาภรณ์	ศรีทั้ง
	นางสาวสุดารัตน์	เนตรบางเพรียง
	นางสาวจุฑามณี	ลิมสวัสดิ์
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คันสนีย์	แก้วเกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	35 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องผลิตการสร้างสื่อวิดีโอการใช้โปรแกรม Smartbiz Accounting ด้วยโปรแกรม Smartbiz Accounting ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมากเนื่องจากระบบการทำงานในปัจจุบันของโปรแกรม Smartbiz Accounting บางแห่งยังไม่มีโปรแกรมที่เข้ามาช่วยใน Smartbiz Accounting และคิดเงินอย่างเป็นระบบ จึงทำให้ไม่สะดวกในการคิดหาค่าศัพท์ ทำให้เกิดข้อผิดพลาดบ่อยครั้ง ในการบริหารงาน เพื่อสอนการเรียนรู้ในวิชาบัญชี เพื่อลดการสูญหายของข้อมูลและการเรียกดูข้อมูลต่างๆ ได้สะดวกและรวดเร็วกว่าระบบเดิม ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำการสร้างสื่อวิดีโอนี้ขึ้นมาโดยโปรแกรม Smartbiz Accounting



การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยลูกโป่งพาเพลินวิเคราะห์รายการคำ  
รายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า สาขาวิชาการบัญชี  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

พัชรภา	อ้ายมา
จิราพร	จิตนอก
ณัชชา	คุ่มกอง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยลูกโป่งพาเพลินวิเคราะห์รายการค้า รายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า สาขาวิชาการบัญชี ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2
โดย	นางสาวพัชรภา อ้ายมา นางสาวจิราพร จิตนอก นางสาวณัชชา คุ่มทอง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	นายชัชชัย ขวัญอ่อน
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	56 หน้า
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนรายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า ด้วยเกมปาลูกโป่ง มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาสนใจการวิเคราะห์รายการค้าทางบัญชี เพิ่มขึ้น เพื่อง่ายแก่การจดจำ และเพื่อให้นักเรียน-นักศึกษา เกิดความรู้สึกสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายในการเรียนวิชาบัญชีเราจึงคิดเกมที่นำสนุกมาประยุกต์เข้ากับรายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้าเกมที่นำมาประยุกต์นั้นคือ เกมปาลูกโป่ง อุปกรณ์ที่ใช้นั้นมี ลูกดอก ชั้นวางลูกโป่ง ลูกโป่งและกระดาษคำถามที่อยู่ในลูกโป่ง โดยแรงจูงใจในการเล่นเราจะมีของรางวัลสำหรับผู้ตอบคำถามได้ ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมากมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70$ ) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมาก 10 โดยทัศนคติต่อการวัดและประเมินผลพบว่าอันดับที่ 1 เนื้อหาที่มีความถูกต้องในด้านวิชาการ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.80$ ) อันดับที่ 2 เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.62$ ) อันดับที่ 3 เนื้อหาที่มีความน่าสนใจมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.80$ ) อันดับที่ 4 เนื้อหาที่มีปริมาณเหมาะสมกับเวลาที่ใช้สอนมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.62$ ) อันดับที่ 5 สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.76$ ) อันดับที่ 6 วิทยากรมีความรู้เหมาะสมกับการเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.56$ ) อันดับที่ 7 วิทยากรมีความเป็นกันเองต่อนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.69$ ) อันดับที่ 8 วิทยากรให้ความรู้ครบหรือครอบคลุมเรื่องที่สอน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.69$ ) และอันดับที่ 9 สื่อการเรียนการสอนมีความสวยงามและน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.80$ ) อันดับที่ 10 สื่อการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ( $\bar{X} = 4.70$ )





สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ปี พ.ศ. 2560  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

กานต์มณี	สุนิธี
พรกมล	พระนคร
ลลิตา	บำรุง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ปี พ.ศ. 2560	
	กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวกานต์มณี สุนิธิ	
	นางสาวพรกมล	พระนคร
	นางสาวลลิตา	ป่าสูง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขาวิชา	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสาวคันสนีย์	แก้วเกต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นางสาวสุนันธิณี	ถ่อเฮง
จำนวนหน้า	35 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

เพื่อให้ผู้ดูเกิดความพอใจ และเชื่อถือข้อมูลที่บันทึกไม่ทำให้เกิดความผิดพลาด ในการเรียนรู้ทางด้านสื่อการเรียนการสอนแบบสมัยใหม่ และตรวจสอบเนื้อหาได้ง่ายรวดเร็ว และเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการให้บริการผู้ดู เพื่อความสะดวกในการเช็คเนื้อหา

โครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอน ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา 2560 ปีการศึกษา 2560 โดยมีผลมาจากปัจจุบันนักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจกับสื่อมากกว่าการเรียนอาจเป็นเพราะสื่อมีความน่าสนใจและตื่นเต้นมากกว่า

เพื่อให้นักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจการเรียนการศึกษามากขึ้นกว่าเดิมจึงคิดค้นสื่อมาเป็นการศึกษาขึ้นมาและสอดแทรกข้อมูลความรู้ของรายวิชาเข้าไป

สามารถทำให้มีเด็กนักเรียน/นักศึกษาให้ความสนใจที่จะศึกษารายวิชานี้มากขึ้นกว่าเดิมและยังสามารถนำข้อมูลความรู้ไปใช้ได้จริงกับการเรียนการศึกษา



ห้องสมุดहरรชษ  
ด้วยโปรแกรม Bookstore 3.0

อักษรณ	อรุณวษศร
ศุภก	สโหมค
ฐคทร	บารุงกจ

คอรกการน้เป็นส่วนหน้ของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนญบ้ตรวษษพ (ปวช.) พ.ศ. 2556  
สาขาวิชาบ้ญช้ประเภทวษษพณชยกรรม  
วษษลยเทคโนโลยีอาเชยนบรหารธุรกิจ  
ปการศกษา 2560

โครงการงาน	ห้องสมุดจำลองบรรณารักษ์ด้วยโปรแกรม
โดย	นางสาวอัครณี อรัญวาสรี นางสาวศุภิกา สีโหมด นางสาวฐิติพร บำรุงกิจ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	บัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธันยนันท์ เครือประเสริฐ
จำนวนหน้า	30
ปีการศึกษา	2560

#### บทคัดย่อ

โครงการงานเรื่อง ห้องสมุดจำลองบรรณารักษ์ด้วยโปรแกรมวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมากเนื่องจากห้องสมุดจำลอง บรรณารักษ์นั้นมีหนังสือเกี่ยวกับบัญชีต่างๆมารวบรวมกันและอีกมากมายหลายวิชาที่รวบรวมอยู่ในห้องสมุด จึงทำให้สะดวกในการอ่านและยืมเข้ากลับไปอ่านที่บ้านได้และการให้บริการ ทำให้เกิดข้อผิดพลาด บ่อยครั้ง ในการบริหารงาน จึงเห็นสมควรพัฒนาระบบสารสนเทศมาใช้ เพื่อแก้ไขปัญหาในระบบงาน ร้านขายหนังสือ เพื่อลดการสูญหายของข้อมูลและการเรียกดูข้อมูลต่างๆได้สะดวกและรวดเร็วกว่า ระบบเดิมผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำห้องสมุดจำลองบรรณารักษ์ขึ้นมาโดยโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา โปรแกรมมีดังนี้โปรแกรมของวิทยาลัย



**การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า (วัสดุสิ้นเปลือง)  
ด้วยโปรแกรม Smart Biz  
กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ**

**สุทธิดา  
วาสนา**

**ควรมั่น  
จิตย้อยแสง**

**โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560**

โครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(วัสดุสิ้นเปลือง) ด้วยโปรแกรม Smart Biz กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวสุทธิดา	ควรมั่น
	นางสาววาสนา	ชิตย้อยแสง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร	โสภา
จำนวนหน้า	52 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องการบันทึกบัญชีด้วยโปรแกรม Smart Biz พัฒนาการทางด้านบัญชีขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจส่วนใหญ่การบัญชีแพร่หลายในยุโรปสมัยกลางของประวัติศาสตร์ก็เนื่องมาจากสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของระบบขุนนางหรือศักดินาในขณะนั้นในสมัยต่อมาเมื่อระบบเศรษฐกิจเป็นระบบคฤหาสน์การบัญชีจำเป็นต้องขยายตัวให้เพียงพอกับความต้องการและความจำเป็นของระบบนั้นด้วยระบบบัญชีคู่เริ่มเกิดขึ้นในประเทศอิตาลีในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ก็เป็นผลเนื่องมาจากขยายตัวทางด้านการหัตถกรรมและพาณิชยกรรมความต้องการให้มีการบันทึกการจัดหมวดหมู่รายการตลอดจนการเสนอผลสรุปของการค้าที่ขยายตัวขึ้นทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมีการปรับปรุงวิธีการบัญชีให้มีประสิทธิภาพสูงกว่าที่เป็นมาแต่ก่อน



โครงการสื่อการเรียนการสอนด้วยสื่อวิดีโอโปรแกรมช่วยสอน EASY-ACC

ธนพร เดชบุญชู  
ลักษณ์ สำเร็จ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ. 2558  
สาขาวิชาบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	โครงการสื่อการเรียนการสอนด้วยสื่อวีดีโอ
โดย	นางสาว ลักขณา สำเร็จ นางสาว ธนพร เดชกฤษกร
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขางาน	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ คັນสนีย์ แก้วเกตุ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-
จำนวนหน้า	57
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนด้วยสื่อวีดีโอ ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเราอย่างมากเนื่องจากการเรียนการสอนในปัจจุบันบางแห่งยังไม่มีโปรแกรมที่เข้ามาสอนในการบันทึกบัญชี จึงทำให้ไม่สะดวกในการศึกษาหาความรู้ และการเรียนการสอนแบบธรรมดาไม่ทำให้มีความเข้าใจมากขึ้น ทำให้เกิดความเข้าใจผิดบ่อยครั้ง ในการบริหารงาน จึงเห็นสมควรผลิตสื่อการเรียนการสอนมาใช้ เพื่อแก้ไขปัญหาในการศึกษาหาข้อมูล เพื่อให้หาข้อมูลได้สะดวกและรวดเร็วว่าการเรียนการสอนแบบปกติ ผู้รับผิดชอบโครงการจึงได้ทำการผลิตสื่อการเรียนการสอนด้วยสื่อวีดีโอขึ้นมา ผลการประเมินโครงการพบว่า การออกแบบสื่อการสอนสามารถอ่านง่าย และชัดเจนมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{x} = 4.53$ , s.d. = 0.88) รองลงมาความสนใจของโครงการ มีคะแนน ( $\bar{x} = 4.40$ , s.d. = 0.74) ต่อมาการออกแบบขึ้นโครงการ สวยงามเป็นระเบียบ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.27$ , s.d. = 0.88) ต่อมาความถูกต้องของสื่อการสอนวิชาการบัญชีตัวเงินในครั้งนี้ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.20$ , s.d. = 0.86) และการแสดงรายงานต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.20$ , s.d. = 1.01)





## The puzzle of Accounting

กนกวรรณ	ถนอมจิตร
ศิริมา	ไตรรัตน์
พิชญ์สินี	สำเร็จ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	The puzzle of Accounting	
โดย	นางสาวกนกวรรณ	ถนนอมจิตร
	นางสาวศิริมา	ไตรรัตน์
	นางสาวพิชญ์สินี	สำเร็จ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร	โสภาก
จำนวนหน้า	68 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการ The puzzle of Accounting นั้นมีความคิดต่อยอดมาจากรายการเวทีทอง พวกเราจึงนำมาปรับใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมทายภาพปริศนาคำศัพท์บัญชี โดยเน้นสร้างสรรค์ให้เล่นได้ง่าย และได้ประโยชน์จากการเล่นเกม โดยโครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วยเกม โดยใช้คำศัพท์ทางบัญชี เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาจะได้รับความสนุกสนาน คลายอารมณ์ที่ตึงเครียด เพื่อให้นักเรียน-นักศึกษาฝึกคิด ฝึกไหวพริบในการแก้ปริศนา และเพื่อให้นักเรียน-นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพบัญชี

ผลการดำเนินโครงการ The puzzle of Accounting พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อผลงานเกม The puzzle of Accounting โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.66 , S.D. = 0.41) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและการประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด 7 ข้อ โดย ความเหมาะสมของเนื้อหา มีคะแนน ( $\bar{X}$  = 4.96, S.D. = 0.22) รองลงมา ได้รับบทเรียนจากโครงการ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.96 , S.D. = 0.22) ต่อมาได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีคะแนนเฉลี่ย  $\bar{X}$  (= 4.91 , S.D. = 0.30) ต่อมาได้รับประโยชน์จากกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.77 , S.D. = 0.40) ต่อมาความเหมาะสมของระยะเวลาการทำกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.72 , S.D. = 0.46) ต่อมาความสวยงามของชิ้นงาน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.67 , S.D. = 0.48) และได้รับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.67 , S.D. = 0.48)



การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า (วัสดุสิ้นเปลือง)  
ด้วยโปรแกรม Smart Biz  
กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

สุธธิดา  
วาสนา

ควรรหมัน  
ชิตย้อยแสง

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(วัสดุสิ้นเปลือง) ด้วยโปรแกรม Smart Biz กรณีศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นางสาวสุทธิดา	ควรมั่น
	นางสาววาสนา	ชิตย้อยแสง
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิมพ์พร	โสภา
จำนวนหน้า	52 หน้า	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องการบันทึกบัญชีด้วยโปรแกรม Smart Biz พัฒนาการทางด้านบัญชีขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจส่วนใหญ่การบัญชีแพร่หลายในยุโรปสมัยกลางของประวัติศาสตร์ก็เนื่องมาจากสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของระบบขุนนางหรือศักดินาในขณะนั้นในสมัยต่อมาเมื่อระบบเศรษฐกิจเป็นระบบคฤหาสน์การบัญชีจำเป็นต้องขยายตัวให้เพียงพอกับความต้องการและความจำเป็นของระบบนั้นด้วยระบบบัญชีคู่เริ่มเกิดขึ้นในประเทศอิตาลีในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ก็เป็นผลเนื่องมาจากขยายตัวทางด้านการหัตถกรรมและพาณิชยกรรมความต้องการให้มีการบันทึกการจัดหมวดหมู่รายการตลอดจนการเสนอผลสรุปของการค้าที่ขยายตัวขึ้นทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมีการปรับปรุงวิธีการบัญชีให้มีประสิทธิภาพสูงกว่าที่เป็นมาแต่ก่อน



การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า(หนังสือเรียน)  
ด้วยโปรแกรม EASY-ACC  
กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

จักรกฤษ	วงศ์นิยม
ชัยณรงค์	วิรุณพันธ์
เพชร	สิทธิบุศย์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2556  
สาขาวิชาการบัญชี ประเภทวิชาพาณิชยกรรม  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ  
ปีการศึกษา 2560

โครงการ	การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสต็อกสินค้า (หนังสือเรียน) ด้วยโปรแกรม EASY-ACC กรณีศึกษา : วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ	
โดย	นายจักรกฤษ วงศ์เนียม	
	นายชัยณรงค์ วิรุณพันธ์	
	นายเพชร สิทธิบุศย์	
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม	
สาขางาน	การบัญชี	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นฤมล	นิคมสวรรค์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	-	
จำนวนหน้า	37	
ปีการศึกษา	2560	

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าผ่านออนไลน์ รวมไปถึงการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนจะนำสื่อการเรียนการสอนมาช่วยในสอน เพื่อที่นักเรียน นักศึกษาจะไม่เบื่อในการเรียนตามตำราและมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชานั้นๆมากขึ้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจและเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงคิดที่จะจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นและนำโปรแกรม EASY-ACC มาจัดทำ

โปรแกรม EASY-ACC โปรแกรมที่ได้รับการความนิยมมากที่สุด เนื่องจากโปรแกรม EASY-ACC ควบคุมการทำงานด้านกราฟิกการออกแบบและประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ เช่น การตกแต่งภาพ การสร้างสรรค์ภาพ การเพิ่มลูกเล่นให้กับชิ้นงานต่างๆ ซึ่ง EASY-ACC เป็นโปรแกรมสร้างงานกราฟิกตกแต่งรูปภาพและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ได้รับความนิยมเป็น อันดับต้นๆอีกทั้งยังออกแบบงานกราฟิกสวยๆขึ้นมาได้ด้วยตนเองภายในเวลาอันรวดเร็ว ที่บุคลากรใน หลายสาขาอาชีพให้ความสนใจ ผู้จัดทำโครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนการสอนจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้นมา เพื่อให้บุคคลทั่วไปที่สนใจได้นำไปศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้งานและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆของตนได้ และเห็นได้ว่าสามารถนำไปใช้ได้จริงและพอใจกับสื่อการเรียนการสอนที่เราจัดทำขึ้น