



การพัฒนาเว็บไซต์องค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ อำเภอศรีสงคราม จังหวัดนครพนม

ศิริลักษณ์ บุตรชา ดารุณี รัตนะ และกิตติยา ศรีวังไสย

บทคัดย่อ

เนื่องจากองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ อำเภอศรีสงครามจังหวัดนครพนม มีข้อมูลข่าวสารในการประชาสัมพันธ์แก่ประชาชน แต่ทางหน่วยงานยังไม่มีเว็บไซต์เป็นของตนเอง คณะผู้จัดทำจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารขององค์การให้กับประชาชนได้รับทราบข้อมูลการบริหารงานขององค์กร

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันระบบการทำงานของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ต่างๆ ได้มีการสนับสนุนให้นาเทคโนโลยีทางด้านเว็บไซต์ เข้ามามีบทบาทสำคัญในการทำงาน เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการจัดเก็บข้อมูลได้อย่างเป็นระบบทั้งยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่หน่วยงานในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารให้กับประชาชน

คณะผู้จัดทำ จึงมีแนวคิดในการพัฒนาเว็บไซต์ขององค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือเพื่อใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารให้กับองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ และได้แนะนำเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง แล้วยังเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้ความสะดวกสบายในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือและสะดวกสบายต่อบุคคลที่สนใจในเว็บไซต์นี้ และยังเป็น การเพิ่มประสิทธิภาพด้านเทคโนโลยีและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กับองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตืออีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

- 2.1 เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ให้กับองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ
- 2.2 เพื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์องค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ
- 2.3 เพื่อความสะดวกในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารขององค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 3.1 ประชาชนในชุมชน ได้รับข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ เหตุการณ์กิจกรรม และผลงานขององค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ
- 3.2 เพื่อตอบสนองความต้องการ ข้อมูล ข่าวสารระหว่างองค์กรและประชาชน
- 3.3 เป็นช่องทางหนึ่งที่ให้ประชาชนได้ติดตามข้อมูล ข่าวสาร อันเป็นประโยชน์
- 3.4 เพื่อจัดเก็บข้อมูลขององค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือให้เป็นระบบมากยิ่งขึ้น

4. วิธีการดำเนินงาน

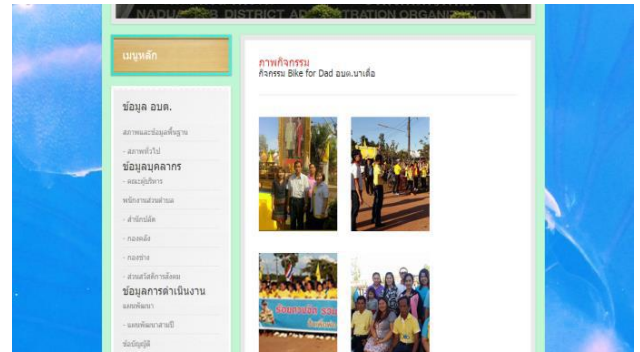
- 4.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
- 4.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ



4.3 ศึกษาการสร้างเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 และ Aptana Studio 3 จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ และเอกสารที่อาจารย์ประจำวิชากำหนด

4.4 พัฒนาเว็บไซต์ตามข้อมูลที่ศึกษามาและตามขอบเขตที่ตั้งไว้

4.5 ประเมินผลงาน โดยการนำเสนอผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา และแบบประเมินผลจากผู้ใช้ประโยชน์จริง



รูปที่ 3 แสดงหน้ากิจกรรม

ผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลักของเว็บไซต์



รูปที่ 2 แสดงหน้าบุคลากร

5. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรม Aptana Studio 3 ในการทำเว็บไซต์ต้องการการบริหารส่วนตำบลนาเตือ ที่เลือกโปรแกรมนี้นี้เพราะ Aptana Studio 3 เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ใช้งานได้อย่างรวดเร็ว และปรับเปลี่ยนรูปแบบได้อย่างง่ายดายภายในไฟล์เดียวกันหรือระหว่างไฟล์

ผลการพัฒนาเว็บไซต์ขององค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ สามารถนำไปใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารให้กับองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือ แล้วยังเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้ความสะดวกสบายในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตือและสะดวกสบายต่อบุคคลที่สนใจในเว็บไซต์นี้ และยังเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพด้านเทคโนโลยีและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กับองค์การบริหารส่วนตำบลนาเตืออีกด้วย



การพัฒนาเว็บไซต์โรงเรียนบ้านภูกะแต อำเภอศรีสงคราม จังหวัดนครพนม

ลักขมี อิกิริ สุณิดา คะสีโคตร และคุณานนต์ นาหมืด

บทคัดย่อ

เนื่องจากโรงเรียนบ้านภูกะแต มีข้อมูลข่าวสารในการประชาสัมพันธ์ให้นักเรียน รวมถึงผู้ปกครอง แต่ทางโรงเรียนยังไม่มีเว็บไซต์ที่ช่วยในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร คณะผู้จัดทำจึงได้พัฒนาเว็บไซต์ขึ้นเพื่อใช้ประชาสัมพันธ์และเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ปกครองและโรงเรียน

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันระบบการทางานของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ต่างๆ ได้มีการสนับสนุนให้นาเทคโนโลยีทางด้านอินเทอร์เน็ต เข้ามามีบทบาทสำคัญในการทางานเพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการจัดเก็บข้อมูลได้อย่างเป็นระบบทั้งยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่หน่วยงานและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้และบุคคลที่สนใจที่จะค้นคว้า โรงเรียนบ้านภูกะแต มีข้อมูลข่าวสารในการประชาสัมพันธ์ไปยังผู้ปกครอง

คณะผู้จัดทำ จึงได้มีการพัฒนาเว็บไซต์ของโรงเรียนเพื่อใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารให้กับผู้ปกครอง ให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้ความสะดวกสบายในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียน และยังเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพด้านเทคโนโลยีและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กับโรงเรียนบ้านภูกะแตอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

- 2.1 เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ให้กับโรงเรียนบ้านภูกะแต
- 2.2 เพื่อความสะดวกในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารโรงเรียนบ้านภูกะแต
- 2.3 เพื่อเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างวิทยาลัยและผู้ปกครอง

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 3.1 ผู้ปกครอง ได้รับข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์เหตุการณ์กิจกรรมและผลการดำเนินงานโรงเรียนบ้านภูกะแต
- 3.2 เป็นช่องทางให้ผู้ปกครองได้ติดตาม ข้อมูลข่าวสาร อันเป็นประโยชน์ของทางโรงเรียน
- 3.4 เพื่อจัดเก็บข้อมูลของโรงเรียนบ้านภูกะแตให้เป็นระบบมากยิ่งขึ้น

4. วิธีการดำเนินงาน

- 4.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
- 4.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนบ้านภูกะแต
- 4.3 ศึกษาการสร้างเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 และ Aptana Studio 3 จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ และเอกสารที่อาจารย์ประจำวิชากำหนด
- 4.4 พัฒนาเว็บไซต์ตามข้อมูลที่ศึกษามาและตามขอบเขตที่ตั้งไว้



4.5 ประเมินผลงาน โดยการนำเสนอผ่านอาจารย์ที่
ปรึกษา และแบบประเมินผลจากผู้ใช้ประโยชน์จริง
ผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลักของเว็บไซต์



รูปที่ 2 แสดงหน้าข้อมูลทั่วไป



รูปที่ 3 แสดงหน้าข้อมูลประวัติโรงเรียน

5. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรม Aptana Studio ๓ ในการพัฒนาเว็บไซต์โรงเรียนบ้านภูกะแต ที่เลือกโปรแกรมนี้นี้เพราะ Aptana Studio ๓ เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ใช้งานได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งจะช่วยให้เราปรับแก้ และปรับเปลี่ยนรูปแบบได้อย่างง่ายดายภายในไฟล์เดียวกันหรือระหว่างไฟล์

ผลการพัฒนาเว็บไซต์โรงเรียนบ้านภูกะแตสามารถนำไปใช้ป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารให้กับโรงเรียน แล้วยังเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้ความสะดวกสบายในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียน และสะดวกสบายต่อบุคคลที่สนใจในโรงเรียน และยังช่วยการเพิ่มประสิทธิภาพด้านเทคโนโลยีและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กับโรงเรียนบ้านภูกะแต



การพัฒนาเว็บไซต์โรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง อำเภอศรีสงคราม จังหวัดนครพนม

กานต์ธิดา บุญเทียม ฉษนี้ ไชยกา และอานนท์ ปิ่นทะวงค์

บทคัดย่อ

เนื่องจากโรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่งมีข้อมูลข่าวสารในการประชาสัมพันธ์ให้นักเรียน รวมถึงผู้ปกครอง แต่ทางโรงเรียนยังไม่มีเว็บไซต์ที่ช่วยในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร คณะผู้จัดทำจึงได้พัฒนาเว็บไซต์ขึ้นเพื่อใช้ประชาสัมพันธ์และเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ปกครองและโรงเรียน

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันระบบการทำงานของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ต่างๆ ได้มีการสนับสนุนให้นาเทคโนโลยีทางด้านอินเทอร์เน็ต เข้ามามีบทบาทสำคัญในการทางานเพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการจัดเก็บข้อมูลได้อย่างเป็นระบบทั้งยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่หน่วยงานและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้และบุคคลที่สนใจที่จะค้นคว้า โรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง มีข้อมูลข่าวสารในการประชาสัมพันธ์ไปยังผู้ปกครอง

คณะผู้จัดทำ จึงได้มีการพัฒนาเว็บไซต์ของโรงเรียนเพื่อใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารให้กับผู้ปกครอง ให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้ความสะดวกสบายในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียน และยังเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพด้านเทคโนโลยีและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กับโรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่งอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

- 2.1 เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ให้กับโรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง
- 2.2 เพื่อความสะดวกในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารโรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง
- 2.3 เพื่อเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างวิทยาลัยและผู้ปกครอง

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

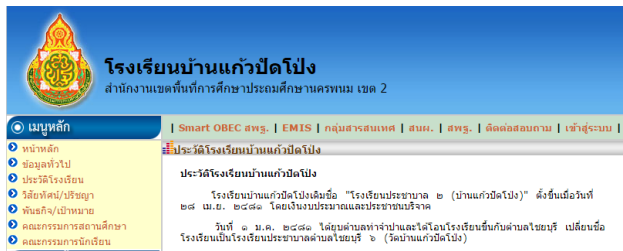
- 3.1 ผู้ปกครอง ได้รับข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์เหตุการณ์กิจกรรมและผลการดำเนินงานโรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง
- 3.2 เป็นช่องทางให้ผู้ปกครองได้ติดตาม ข้อมูลข่าวสาร อันเป็นประโยชน์ของทางโรงเรียน
- 3.4 เพื่อจัดเก็บข้อมูลของโรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่งให้เป็นระบบมากยิ่งขึ้น

4. วิธีการดำเนินงาน

- 4.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
- 4.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง
- 4.3 ศึกษาการสร้างเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 และ Aptana Studio 3 จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ และเอกสารที่อาจารย์ประจำวิชากำหนด
- 4.4 พัฒนาเว็บไซต์ตามข้อมูลที่ศึกษามาและตามขอบเขตที่ตั้งไว้
- 4.5 ประเมินผลงาน โดยการนำเสนอผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา และแบบประเมินผลจากผู้ใช้งานจริง



ผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลักของเว็บไซต์



รูปที่ 2 ข้อมูลบุคลากร

5. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรม Aptana Studio ๓ ในการพัฒนาเว็บไซต์โรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง ที่เลือกโปรแกรมนี้นี้เพราะ Aptana Studio ๓ เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ใช้งานได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งจะช่วยให้เราปรับแก้ไข และปรับเปลี่ยนรูปแบบได้อย่างง่ายดายภายในไฟล์เดียวกันหรือระหว่างไฟล์

ผลการพัฒนาเว็บไซต์โรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง สามารถนำไปใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารให้กับโรงเรียน แล้วยังเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้ความสะดวกสบายในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียน และสะดวกสบายต่อบุคคลที่สนใจในโรงเรียน และยังช่วยการเพิ่มประสิทธิภาพด้านเทคโนโลยีและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กับโรงเรียนบ้านแก้วปิดโป่ง



การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน รายวิชา ระบบปฏิบัติการ เบื้องต้น

วิทยา ชันทะชา และนาย ฉัตรชัย รัตน์นะ

บทคัดย่อ

จากการเรียนการสอนในวิชาระบบปฏิบัติการในปัจจุบันยังเป็นการเรียนการสอนด้วยหนังสือและใช้สื่อประกอบการสอนโดยใช้ Microsoft Power Point เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น ทางผู้จัดทำโครงการจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานได้ตลอดเวลาและมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรม adobe captivate 7

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันมีการนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้ในชั้นเรียนกันอย่างมาก เนื่องจากมีความน่าสนใจในการนำเสนอ เพิ่มความสนใจแก่ผู้เรียน โดยในปัจจุบันมีโปรแกรม ที่นำมาสร้างสื่อการเรียนการสอนหลายโปรแกรม โปรแกรม Adobe Captivate ๗ เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่มีความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate ๗ คือสามารถสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนออัตโนมัติได้ง่าย มีฟังก์ชันการ สร้างภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อเรียนรู้ โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) อัดเสียงบรรยายประกอบเหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสร้างแบบทดสอบได้ง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำได้หลายรูปแบบนำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ไฟล์จาก Adobe flash ไฟล์รูปภาพ (Image)เช่น JPG,BMP, GIF ไฟล์เสียง (Sound)

เช่น MP3, WAVเสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน ไฟล์วิดีโอ (Video)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้จัดทำโครงการมีความสนใจที่จะผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมAdobe Captivate ๗ เพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนสำหรับวิชา ระบบปฏิบัติการ เบื้องต้น

2. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

2.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนระบบปฏิบัติการ เบื้องต้นด้วยโปรแกรมAdobe captivate ๗

2.2 เพื่อนำสื่อที่ได้มาเป็นสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น

2.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้ด้วยตนเองประโยชน์

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 อาจารย์/นักศึกษา สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์

3.2 ได้ความในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม adobe captivate ๗

3.3 สามารถช่วยให้ผู้เรียน สนุกกับการเรียน สนใจในบทเรียนมากขึ้นและช่วยลดภาระของครูผู้สอน

3.4 สามารถเพิ่มช่องทางในการเรียนการสอนมากขึ้น

4. วิธีการดำเนินงาน

4.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

4.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา ระบบปฏิบัติการ



4.3 ศึกษาการใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate ๗ จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ และเอกสารที่อาจารย์ประจำวิชากำหนด

4.4 พัฒนาสื่อการเรียนการสอน ตามขอบเขตที่ตั้งไว้

4.5 ประเมินผลงาน โดยการนำเสนอผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา และแบบประเมินผลจากผู้ใช้ประโยชน์จริง

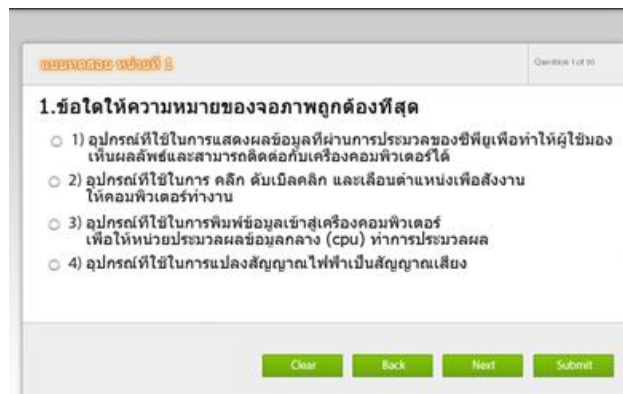
ผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลักของสื่อการเรียน



รูปที่ 2 แสดงหน้าจอเมนู



รูปที่ 3 แสดงแบบทดสอบ

5. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Captivate ๗ ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน รายวิชา ระบบปฏิบัติการเบื้องต้น ทั้งนี้เป็นเพราะเป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ใช้งานง่ายต่อผู้ใช้ และยังเป็นโปรแกรมที่ศึกษาง่ายเข้าใจเร็ว ทำให้นักศึกษาทำงานได้เร็วขึ้น

ผลการดำเนินการ ที่สร้างขึ้นมานี้ตรงตามขอบเขต โดยมีการศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Captivate ๗ ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน รายวิชา ระบบปฏิบัติการเบื้องต้น สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน ช่วยให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต



การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน การออกแบบเว็บไซต์และสร้างเว็บด้วย Adobe Dreamweaver CS6

สุภาพร อุปศรี และนพรัตน์ ตั้งเขีย

บทคัดย่อ

จากการเรียนการสอนในการออกแบบเว็บไซต์ในปัจจุบันยังเป็นการเรียนการสอนด้วยหนังสือและใช้สื่อประกอบการสอนโดยใช้ Microsoft Power Point เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น ทางผู้จัดทำโครงการจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานได้ตลอดเวลาและมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรม adobe captivate 7

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันมีการนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้ในชั้นเรียนกันอย่างมาก เนื่องจากมีความน่าสนใจในการนำเสนอ เพิ่มความสนใจแก่ผู้เรียน โดยในปัจจุบันมีโปรแกรม ที่นำมาสร้างสื่อการเรียนการสอนหลายโปรแกรม โปรแกรม Adobe Captivate ๗ เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่มีความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate ๗ คือสามารถสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนออัตโนมัติได้ง่าย มีฟังก์ชันการ สร้างภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) อัดเสียงบรรยายประกอบเหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสร้างแบบทดสอบได้ง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำได้หลายรูปแบบนำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ไฟล์จาก Adobe flash ไฟล์รูปภาพ (Image)เช่น JPG,BMP, GIF ไฟล์เสียง (Sound)

เช่น MP3, WAVเสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน ไฟล์วิดีโอ (Video)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้จัดทำโครงการมีความสนใจที่จะผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมAdobe Captivate ๗ เพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนสำหรับวิชาการออกแบบเว็บไซต์

2. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

2.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนระบบปฏิบัติการเบื้องต้นด้วยโปรแกรมAdobe captivate ๗

2.2 เพื่อนำสื่อที่ได้มาเป็นสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาการออกแบบเว็บไซต์

2.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้ด้วยตนเองประโยชน์

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 อาจารย์/นักศึกษา สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาการออกแบบเว็บไซต์

3.2 ได้ความในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม adobe captivate ๗

3.3 สามารถช่วยให้ผู้เรียน สนุกกับการเรียน สนใจในบทเรียนมากขึ้นและช่วยลดภาระของครูผู้สอน

3.4 สามารถเพิ่มช่องทางในการเรียนการสอนมากขึ้น

4. วิธีการดำเนินงาน

4.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

4.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาการระบบปฏิบัติการ



4.3 ศึกษาการใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate ๗ จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ และเอกสารที่อาจารย์ประจำวิชากำหนด

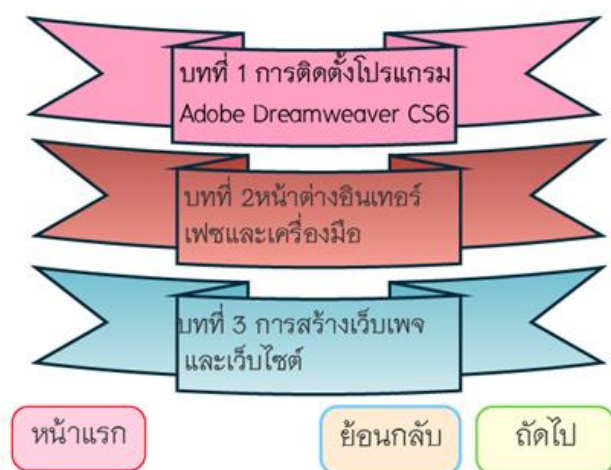
4.4 พัฒนาสื่อการเรียนการสอน ตามขอบเขตที่ตั้งไว้

4.5 ประเมินผลงาน โดยการนำเสนอผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา และแบบประเมินผลจากผู้ใช้ประโยชน์จริง

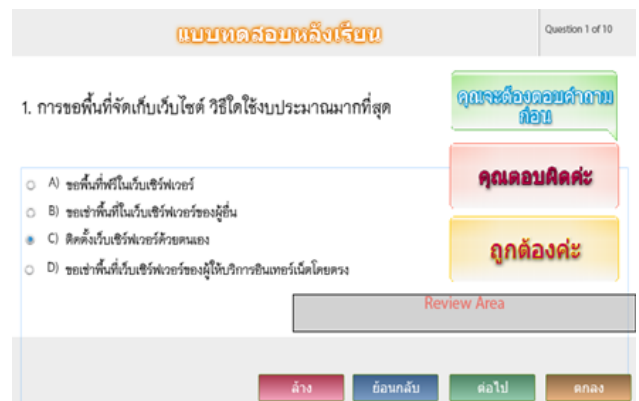
ผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลักของสื่อการเรียน



รูปที่ 2 แสดงหน้าจอเมนู



รูปที่ 3 แสดงแบบทดสอบ

5. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Captivate ๗ ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน รายวิชา ระบบปฏิบัติการเบื้องต้น ทั้งนี้เป็นเพราะเป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ใช้งานง่ายต่อผู้ใช้ และยังเป็นโปรแกรมที่ศึกษาเข้าใจเร็ว ทำให้นักศึกษาทำงานได้เร็วขึ้น

ผลการดำเนินการ ที่สร้างขึ้นมานี้ตรงตามขอบเขต โดยมีการศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Captivate ๗ ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน รายวิชา การออกแบบเว็บไซต์ สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน ช่วยให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต



การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรายวิชา การสร้างเว็บเพจ

ภาณุพงศ์ วะชุม

บทคัดย่อ

จากการเรียนการสอนในรายวิชาการสร้างเว็บเพจ ในปัจจุบันยังเป็นการเรียนการสอนด้วยหนังสือและใช้สื่อประกอบการสอนโดยใช้ Microsoft Power Point เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น ทางผู้จัดทำโครงการจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานได้ตลอดเวลาและมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรม adobe captivate 7

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันมีการนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้ในชั้นเรียนกันอย่างมาก เนื่องจากมีความน่าสนใจในการนำเสนอ เพิ่มความสนใจแก่ผู้เรียน โดยในปัจจุบันมีโปรแกรม ที่นำมาสร้างสื่อการเรียนการสอนหลายโปรแกรม โปรแกรม Adobe Captivate ๗ เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่มีความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate ๗ คือสามารถสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนออัตโนมัติได้ง่าย มีฟังก์ชันการ สร้างภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อเรียนรู้ โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) อัดเสียงบรรยายประกอบเหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสร้างแบบทดสอบได้ง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำได้หลายรูปแบบนำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ไฟล์จาก Adobe flash ไฟล์รูปภาพ (Image)เช่น JPG,BMP, GIF ไฟล์เสียง (Sound)

เช่น MP3, WAVเสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน ไฟล์วิดีโอ (Video)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้จัดทำโครงการมีความสนใจที่จะผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมAdobe Captivate ๗ เพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนสำหรับวิชาการสร้างเว็บเพจ

2. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

2.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนระบบปฏิบัติการเบื้องต้นด้วยโปรแกรมAdobe captivate ๗

2.2 เพื่อนำสื่อที่ได้มาเป็นสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาการสร้างเว็บเพจ

2.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้ด้วยตนเองประโยชน์

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 อาจารย์/นักศึกษา สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาการสร้างเว็บเพจ

3.2 ได้ความในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม adobe captivate ๗

3.3 สามารถช่วยให้ผู้เรียน สนุกกับการเรียน สนใจในบทเรียนมากขึ้นและช่วยลดภาระของครูผู้สอน

3.4 สามารถเพิ่มช่องทางในการเรียนการสอนมากขึ้น

4. วิธีการดำเนินงาน

4.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

4.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา ระบบปฏิบัติการ



4.3 ศึกษาการใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate ๗ จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ และเอกสารที่อาจารย์ประจำวิชากำหนด

4.4 พัฒนาสื่อการเรียนการสอน ตามขอบเขตที่ตั้งไว้

4.5 ประเมินผลงาน โดยการนำเสนอผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา และแบบประเมินผลจากผู้ใช้ประโยชน์จริง



รูปที่ 3 แสดงแบบทดสอบ

ผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลักของสื่อการสอน



รูปที่ 2 แสดงเนื้อหา

5. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Captivate ๗ ในการทำการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน รายวิชา การสร้างเว็บเพจ ทั้งนี้เป็นเพราะเป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ใช้งานง่ายต่อผู้ใช้ และยังเป็นโปรแกรมที่ศึกษาง่ายเข้าใจเร็ว ทำให้นักศึกษาทำงานได้เร็วขึ้น

ผลการดำเนินการ ที่สร้างขึ้นมานี้ตรงตามขอบเขต โดยมีการศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Captivate ๗ ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน รายวิชาการสร้างเว็บเพจ สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน ช่วยให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต



การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน รายวิชา เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ผกามาศ ขาติกรณ์ และ ศิริขวัญ มัยวงศ์

บทคัดย่อ

จากการเรียนการสอนในรายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในปัจจุบันยังเป็นการเรียนการสอนด้วยหนังสือและใช้สื่อประกอบการสอนโดยใช้ Microsoft Power Point เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น ทางผู้จัดทำโครงการจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานได้ตลอดเวลาและมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรม Adobe Captivate 7

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันมีการนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้ในชั้นเรียนกันอย่างมาก เนื่องจากมีความน่าสนใจในการนำเสนอ เพิ่มความสนใจแก่ผู้เรียน โดยในปัจจุบันมีโปรแกรม ที่นำมาสร้างสื่อการเรียนการสอนหลายโปรแกรม

โปรแกรม Adobe Captivate ๗ เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่มีความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate ๗ คือสามารถสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอมีเดียได้ง่าย มีฟังก์ชันการสร้างภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) อัดเสียงบรรยายประกอบเหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสร้างแบบทดสอบได้ง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำได้หลายรูปแบบนำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ไฟล์จาก Adobe flash ไฟล์

รูปภาพ (Image)เช่น JPG,BMP, GIF ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAVเสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน ไฟล์วิดีโอ (Video)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้จัดทำโครงการมีความสนใจที่จะผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมAdobe Captivate ๗ เพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนสำหรับวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

2. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

2.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนระบบปฏิบัติการเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ๗

2.2 เพื่อนำสื่อที่ได้มาเป็นสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

2.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้ด้วยตนเองประโยชน์

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 อาจารย์/นักศึกษา สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

3.2 ได้รับความในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ๗

3.3 สามารถช่วยให้ผู้เรียน สนุกกับการเรียน สนใจในบทเรียนมากขึ้นและช่วยลดภาระของครูผู้สอน

3.4 สามารถเพิ่มช่องทางในการเรียนการสอนมากขึ้น



4. วิธีการดำเนินงาน

4.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
โครงการ

4.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา
ระบบปฏิบัติการ

4.3 ศึกษาการใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate
๗ จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ และเอกสารที่
อาจารย์ประจำวิชากำหนด

4.4 พัฒนาสื่อการเรียนการสอน ตามขอบเขตที่ตั้งไว้

4.5 ประเมินผลงาน โดยการนำเสนอผ่านอาจารย์ที่
ปรึกษา และแบบประเมินผลจากผู้ใช้ประโยชน์จริง
ผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลักของสื่อการเรียน



รูปที่ 2 แสดงเมนู



รูปที่ 3 แสดงแบบทดสอบ

5. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
Adobe Captivate ๗ ในการทำการพัฒนาสื่อการเรียน
การสอน รายวิชา เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ทั้งนี้
เป็นเพราะเป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ใช้งานง่ายต่อ
ผู้ใช้ และยังเป็นโปรแกรมที่ศึกษาง่ายเข้าใจเร็ว ทำให้
นักศึกษาทำงานได้เร็วขึ้น

ผลการดำเนินการ ที่สร้างขึ้นมานี้ตรงตาม
ขอบเขต โดยมีการศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับโปรแกรม
สำเร็จรูป Adobe Captivate ๗ ในการสร้างสื่อการเรียน
การสอน เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สามารถ
นำมาใช้ในการเรียนการสอน ช่วยให้การเรียนการสอน
เกิดความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่าน
อินเทอร์เน็ต



การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน รายวิชา คอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ

ธัชพล ดิยะบุตร และธนพล ชินรัตน์

บทคัดย่อ

จากการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการในปัจจุบันยังเป็นการเรียนการสอนด้วยหนังสือและใช้สื่อประกอบการสอนโดยใช้ Microsoft Power Point เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น ทางผู้จัดทำโครงการจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานได้ตลอดเวลาและมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรม adobe captivate 7

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันมีการนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้ในชั้นเรียนกันอย่างมาก เนื่องจากมีความน่าสนใจในการนำเสนอ เพิ่มความสนใจแก่ผู้เรียน โดยในปัจจุบันมีโปรแกรม ที่นำมาสร้างสื่อการเรียนการสอนหลายโปรแกรม

โปรแกรม Adobe Captivate ๗ เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่มีความสามารถในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate ๗ คือสามารถสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนออัตโนมัติได้ง่าย มีฟังก์ชันการสร้างภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie)อัดเสียงบรรยายประกอบเหมาะสำหรับการนำไปใช้ เป็นสื่อการเรียนการสอนสร้างแบบทดสอบได้ง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำได้หลายรูปแบบนำเข้าไฟล์จาก

แหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ไฟล์จาก Adobe flash ไฟล์รูปภาพ (Image)เช่น JPG,BMP, GIF ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAVเสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน ไฟล์วิดีโอ (Video)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้จัดทำโครงการมีความสนใจที่จะผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมAdobe Captivate ๗ เพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนสำหรับวิชาคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ

2. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

2.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนระบบปฏิบัติการเบื้องต้นด้วยโปรแกรมAdobe captivate ๗

2.2 เพื่อนำสื่อที่ได้มาเป็นสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ

2.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้ด้วยตนเองประโยชน์

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 อาจารย์/นักศึกษา สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ

3.2 ได้ความในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม adobe captivate ๗

3.3 สามารถช่วยให้ผู้เรียน สนุกกับการเรียน สนใจในบทเรียนมากขึ้นและช่วยลดภาระของครูผู้สอน

3.4 สามารถเพิ่มช่องทางในการเรียนการสอนมากขึ้น



4. วิธีการดำเนินงาน

4.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
โครงการ

4.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา
คอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ

4.3 ศึกษาการใช้งานโปรแกรม Adobe
Captivate ๗ จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ
และเอกสารที่อาจารย์ประจำวิชากำหนด

4.4 พัฒนาสื่อการเรียนการสอน ตามขอบเขต
ที่ตั้งไว้

4.5 ประเมินผลงาน โดยการนำเสนอผ่าน
อาจารย์ที่ปรึกษา และแบบประเมินผลจากผู้ใช้ประโยชน์
จริง

ผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลักของสื่อการสอน



รูปที่ 2 แสดงหน้าจอเมนู



รูปที่ 3 แสดงแบบทดสอบ

5. สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
Adobe Captivate ๗ ในการพัฒนาสื่อการเรียน
การสอน รายวิชา คอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการทั้งนี้
เป็นเพราะเป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ใช้งานง่ายต่อ
ผู้ใช้ และยังเป็นโปรแกรมที่ศึกษาง่ายเข้าใจเร็ว ทำให้
นักศึกษาทำงานได้เร็วขึ้น

ผลการดำเนินการ ที่สร้างขึ้นมานี้ตรงตาม
ขอบเขต โดยมีการศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับโปรแกรม
สำเร็จรูป Adobe Captivate ๗ ในการสร้างสื่อการเรียน
การสอน รายวิชา คอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ
สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน ช่วยให้การเรียน
การสอนเกิดความน่าสนใจมากขึ้น โดยสามารถเข้าใช้งาน
ผ่านอินเทอร์เน็ต