



การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

นายสหรัฐ โลหะชิน
นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์
นางสาวอินทร์รุพา ชะอุ่มพันธ์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ปีการศึกษา 2568

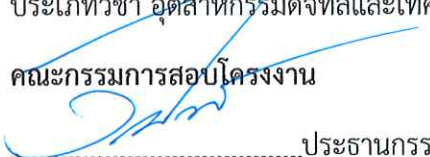
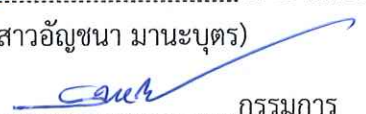
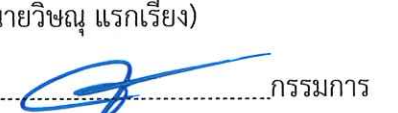
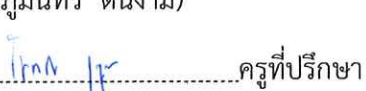
ลิขสิทธิ์ของวิทยาลัยเทคนิคตระการพิษผล

หนังสืออนุมัติโครงการ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคนิคระยอง

เรื่อง การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
โดย นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018
นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059
นางสาวอินทร์จุฬา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060
ครูที่ปรึกษา นายวิษณุ แรกเรียง
นางสาวชนิดาพร ที่รวม


ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

คณะกรรมการสอบโครงการ

 ประธานกรรมการสอบ หัวหน้างานวิจัย
(นางสาวอัญญา มานะบุตร) (นายสันติพงษ์ วงศ์ด้วง)
 กรรมการ กรรมการ
(นายวิษณุ แรกเรียง) (นางสาวชนาธิบ เหล่าดี)
 กรรมการ กรรมการ
(นายภูมินทร์ ต้นงาม) (นางสาววนิดา พันน้อย)
 ครูที่ปรึกษา กรรมการ
(นายโชคชัย ชุ่มนวม) (นางสาวชนิดาพร ที่รวม)

ได้รับการพิจารณาความเห็นชอบโดย



..... รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
(นายโควิน เดชพันธ์)



..... ผู้อำนวยการวิทยาลัย
(นายมนตรี สุริยพันธ์)

ใบรับรองโครงการ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล


เรื่อง การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
โดย นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018
นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059
นางสาวอินทร์ธูพา ชะอ่อมพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060


ได้รับการรับรองให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นสูง ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

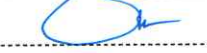

..... หัวหน้าสาขาวิชา
(นางสาวอัญชญา มานะบุตร)
วันที่ เดือน พ.ศ.


..... รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
(นายไควน เดชพันธ์)
วันที่ เดือน พ.ศ.

คณะกรรมการสอบโครงการ


..... ประธานที่ปรึกษาโครงการ
(นางสาวอัญชญา มานะบุตร)


..... ครูที่ปรึกษาโครงการ
(นายวิษณุ แรกเรียง)


..... ครูที่ปรึกษาโครงการ
(นางสาวชนิดาพร ที่รวม)

ชื่อโครงการ	การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
ผู้จัดทำ	1. นายสหรัฐ โลหะชิน 2. นางสาวณัฏฐริตา ช้อนรัมย์ 3. นางสาวอินทร์ธูพา ชะอุ่มพันธ์
ครูที่ปรึกษา	1. นายวิษณุ แรกเรียง 2. นางสาวชนิดาพร ทีรวม
หลักสูตร/สาขาวิชา	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ/คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ปีการศึกษา	2568

บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์กฎหมายไซเบอร์ด้วยโปรแกรม Canva มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายไซเบอร์ และเพื่อสร้างความตระหนักในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อออนไลน์อย่างถูกต้องตามกฎหมาย กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่ใช้งานสื่อดิจิทัล

การดำเนินโครงการใช้โปรแกรม Canva เป็นเครื่องมือในการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบอินโฟกราฟิกและสื่อดิจิทัล โดยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายไซเบอร์ที่เกี่ยวข้อง เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และการใช้งานสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม จากนั้นนำเนื้อหาหาวิเคราะห์ คัดเลือก และออกแบบให้มีความถูกต้อง กระชับ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ผลการดำเนินโครงการพบว่า สื่อประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมีความน่าสนใจ สามารถสื่อสารเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ได้อย่างชัดเจน ช่วยเพิ่มความรู้และความเข้าใจแก่ผู้รับสาร รวมทั้งส่งเสริมการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนหรือเผยแพร่ในสถานศึกษาได้อย่างเหมาะสม

(โครงการทั้งสิ้น 32 หน้า)

กิตติกรรมประกาศ

โครงการเรื่อง การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ โฆษณากราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการจัดทำโครงการฉบับนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทาง ตรวจสอบ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ ทำให้โครงการมีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ พี่ ๆ เพื่อน ๆ น้อง ๆ นักเรียน นักศึกษา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ทุกคนที่ให้คำปรึกษาและให้ความร่วมมือในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ รวมไปถึงการให้กำลังใจในการทำโครงการนี้โดยตลอด

สุดท้ายนี้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการเรื่อง การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์กฎหมายไซเบอร์ด้วยโปรแกรม Canva จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และช่วยเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมายต่อไป

นายสหรัฐ โลหะชิน
นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์
นางสาวอินทร์ธูพา ช่อมพันธ์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูปภาพ	จ
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 ขอบเขตโครงการ	1
1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.6 นิยามศัพท์	2
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ประวัติความเป็นมา	3
2.2 โปรแกรม Canva	8
2.3 โปรแกรม Capcut	10
2.4 โปรแกรม Adobe Audition	12
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	
3.1 วางแผนการดำเนินงานของโครงการ	15
3.2 ตารางปฏิบัติการวางแผนการดำเนินงานโครงการ	17
3.3 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	17
3.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	18
3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	18
3.6 การเก็บรวบรวม	18
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล	19
3.8 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	19
3.9 สูตรในการหาค่าเฉลี่ย	19
3.10 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	19

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 ผลการดำเนินงาน	20
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	30
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการศึกษาและค้นคว้า	32
5.2 การอภิปรายผลการศึกษา	32
5.3 ปัญหาที่พบในการจัดทำโครงการ	32
5.4 ข้อเสนอแนะ	32

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- แบบเสนอหัวข้อวิชาโครงการ (คร.01)
- แบบขออนุมัติโครงการวิชาชีพ
- แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ (คร.02)
- แบบประเมินผลวิชาโครงการ (คร.04)
- แบบตรวจเอกสารรูปเล่มโครงการ (คร.05)

ภาคผนวก ข

- แบบคำร้องขอสอบวิชาโครงการ (คร.03)
- ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ค

- แบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนนักศึกษา

ภาคผนวก ง

- ใบแจ้งสอบโครงการวิชาชีพ (คร.07)

ภาคผนวก จ

- ประวัติผู้จัดทำ
- คิวอาร์โค้ดแสดงผลงาน

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.2	ตารางปฏิบัติการวางแผนการดำเนินงานโครงการ	14
4.1	สรุปข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน	30
4.2	แสดงผลการประเมิน	31

ภาพที่	สารบัญญรูปภาพ	หน้า
2.1	Canva	8
2.2	Capcut	10
2.3	Adobe Audition	12
3.1	แผนผังขั้นตอนวิธีการดำเนินงาน	15
3.2	แผนผังขั้นตอนวิธีการดำเนินโครงการ (ต่อ)	16
4.1	ฉากที่ 1	20
4.2	ฉากที่ 2	21
4.3	ฉากที่ 3	22
4.4	ฉากที่ 4	23
4.5	ฉากที่ 5	24
4.6	ฉากที่ 6	25
4.7	ฉากที่ 7	26
4.8	ฉากที่ 8	27
4.9	ฉากที่ 9	28
4.10	ฉากที่ 10	29

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ โมชันกราฟิก ด้วยโปรแกรม Canva หรือวิธีการในการนำเสนอข่าวที่ต้องการประชาสัมพันธ์จากผู้ส่งไปสู่ผู้รับการประชาสัมพันธ์มีมากมายและหลากหลายอันเป็นผลเนื่องมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีของโลก

ในปัจจุบันการประชาสัมพันธ์เป็นสิ่งสำคัญในการเผยแพร่ภาพลักษณ์และคุณลักษณะขององค์กรนั้น ๆ สู่สายตาบุคคลภายนอกและองค์กรภายนอก เพื่อเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่แจ้งความเสนอข่าว ประกาศ ให้การศึกษา ให้ข้อมูล ให้ความรู้ ให้ความเข้าใจแก่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อจูงใจและเกิดความร่วมมือสนับสนุนการดำเนินงานขององค์กรหรือสถาบันเกิดความสัมพันธ์ สร้างเสริมความรู้ความเข้าใจ อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนเราเป็นอย่างมาก ตลอดจนสังคมและในหน้าที่การงาน อาชีพต่าง ๆ แม้แต่การประชาสัมพันธ์ก็นำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการติดต่อสื่อสาร

จากการที่ผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลมานั้นจึงได้จัดทำผลงาน การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก (Motion Graphic) อาชีพเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ธุรกิจ เพื่อเล็งถึงความสำคัญของระบบการศึกษานำไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกฎหมายไซเบอร์ด้วยโปรแกรม Canva
- 1.2.2 เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายไซเบอร์ให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ
- 1.2.3 เพื่อสร้างความตระหนักในการใช้สื่อออนไลน์และเทคโนโลยีอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์เป็นความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกฎหมายไซเบอร์
- 1.3.2 ใช้โปรแกรม Canva เป็นเครื่องมือหลักในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1.4.1 Canva ใช้ในการออกแบบตัวละคร

1.4.2 Capcut ใช้ในการตัดคลิปต่าง และออกแบบฉาก

1.4.3 Audition ใช้ในการอัดเสียง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้สื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกฎหมายไซเบอร์ที่มีความสวยงามและเข้าใจง่าย

1.5.2 ผู้รับชมสื่อมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายไซเบอร์มากยิ่งขึ้น

1.5.3 ช่วยลดความเสี่ยงในการกระทำผิดกฎหมายจากการใช้สื่อออนไลน์โดยไม่รู้เท่าทัน

1.5.4 รองรับความคิดสร้างสรรค์สร้างแอนิเมชัน เอฟเฟกต์ และเสียงประกอบได้ตามต้องการ

1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 กฎหมายไซเบอร์ หมายถึง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อดิจิทัล

1.6.2 สื่อประชาสัมพันธ์ หมายถึง สื่อที่ใช้ในการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร หรือความรู้ให้แก่บุคคลทั่วไป

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการออกแบบและการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เรื่อง กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva ให้บรรลุถึงจุดประสงค์ในครั้งนี้ ผู้จัดทำโครงการได้ศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำโครงการ โดยมีหัวข้อดังนี้

- 2.1 ประวัติความเป็นมา
 - 2.1.1 การพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic)
 - 2.1.2 วิวัฒนาการของสื่อประชาสัมพันธ์
 - 2.1.3 ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์
- 2.2 โปรแกรม Canva
- 2.3 โปรแกรม Capcut
- 2.4 โปรแกรม Adobe Audition

2.1 ประวัติความเป็นมา

2.1.1 การพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic)

โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) สามารถแยกออกได้ 2 คำ ได้แก่ โโมชั่น (Motion) คือการขยับการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหว ส่วนคำว่ากราฟิก (Graphic) คือศิลปะแขนงหนึ่งที่สื่อความหมายด้วยการใช้ เส้น สี รูปภาพ แผนภูมิ แผนภาพ ดังนั้น โโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ก็คือการสร้างให้กราฟิกมีการเคลื่อนไหวได้หลากหลายมิติ การประชาสัมพันธ์ไม่ได้เริ่มต้นกำเนิดมาจากสำนักงานเผยแพร่หรือตัวแทนหนังสือ พิมพ์เพียงลำพังอย่างเดียว ทั้งนี้เพราะความพยายามของมนุษย์ในการที่จะพยายามติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น รวมทั้งการให้ความสำคัญแก่พลังประชามติ (Public Opinion) นั้นได้มีมานานตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว ซึ่งจะแตกต่างกันที่การใช้เทคนิค เครื่องมือ และสื่อการประชาสัมพันธ์ ความชำนาญเฉพาะด้าน และความรอบรู้ที่กว้างไกลกว่าในอดีตเท่านั้น จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทำให้เราทราบว่า มนุษย์รู้จักการใช้ประชาสัมพันธ์กันมานานตั้งแต่ยุคกำเนิดอารยธรรมเริ่มแรก โดยมนุษย์รู้จักการใช้ประชาสัมพันธ์ในกลุ่มสังคมของตน ผู้เป็นหัวหน้ากลุ่มรู้จักใช้วิธีการประชาสัมพันธ์กับผู้ที่เป็นผู้ใต้ บังคับบัญชาที่อยู่ภายใต้การปกครองของตน โดยใช้วิธีการและนโยบายที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจและสัมพันธ์ภาพอันดี รวมทั้งการสร้างความสัมพันธ์ขึ้นในหมู่เหล่าของตน

จะใช้สัญญาณต่างๆ คิวไฟ เสียงกลอง ฯลฯ รวมทั้งการใช้คำพูด กริยาท่าทางต่างๆ เพราะในสมัยโบราณยังไม่มีเครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัย เช่น วิทยุ โทรศัพท์ เช่นในปัจจุบัน

ก่อนที่การประชาสัมพันธ์จะถูกยกฐานะเป็นวิชาชีพอย่างในปัจจุบันนี้ หลักการประชาสัมพันธ์และศิลปะการประชาสัมพันธ์ก็ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่มนุษย์ได้เคยใช้ปฏิบัติมา แล้วทั้งสิ้น ซึ่งก่อนที่จะแยกศึกษาถึงประวัติและพัฒนาการการประชาสัมพันธ์ของต่างประเทศ และของประเทศไทยแล้วสามารถแยกประวัติความเป็นมาของการประชาสัมพันธ์ในภาพรวมได้ 6 ยุค สรุปได้ดังนี้ วีระ อรรถมงคล (2538 : 10-30)

2.1.1.1 การประชาสัมพันธ์ยุคโบราณ

มนุษย์ได้รู้จักวิธีการประชาสัมพันธ์มาตั้งแต่โบราณกาลแล้ว เมื่อมนุษย์มีการรวมตัวกันเป็นกลุ่ม และมีหัวหน้าเป็นผู้นำกลวิธีต่างๆ จึงถูกนำมาใช้ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มของตนเชื่อฟังและปฏิบัติตาม ด้วยการสร้างความเชื่อถือความเลื่อมใส ความศรัทธาในตัวหัวหน้าหรือผู้นำให้เป็นที่ประจักษ์ว่าหัวหน้าเป็นบุคคล คักดีสิทธิ์ด้วยการอาศัยไสยศาสตร์และลัทธิบูชาวิญญาณเทพเจ้าตลอดจนการ ประกอบพิธีกรรมของพวกพ้องมดหมอผีต่างๆ ต่อมาเมื่อสังคมเจริญก้าวหน้าก็มีวิวัฒนาการของการสื่อสาร โดยใช้วิธีการชักจูงใจหรือโน้มน้าวในมากขึ้น มีการสร้างเทวสถาน การตีเกราะเคาะไม้ ตีฆ้องร้องป่าว การแต่งเพลงปลุกใจ การแต่งนิยายความศักดิ์สิทธิ์และวีรกรรมของบรรพบุรุษ เป็นต้น ซึ่งการนำการประชาสัมพันธ์ไปใช้ในสมัยนั้น เพื่อการชี้แจงบอกกล่าวให้สมาชิกในกลุ่มได้ทราบ และสร้างความเข้าใจให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดี หรือเพื่อสร้างความรัก ความสามัคคีและความกลมเกลียวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในหมู่คณะของตน เครื่องมือหรือสื่อการประชาสัมพันธ์ยุคโบราณจึงเป็นแบบง่ายๆ เช่น คำพูด กริยาท่าทาง สัญญาณต่างๆ เป็นต้น

2.1.1.2 การประชาสัมพันธ์ยุคภาพเขียน

ในสมัยโบราณก่อนที่มนุษย์จะรู้จักการประดิษฐ์ตัวอักษรเพื่อใช้ในการสื่อสาร นั้น มนุษย์รู้จักการเขียนภาพเพื่อสื่อความหมายและประชาสัมพันธ์ มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบในประเทศต่างๆ ซึ่งพบภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ เช่น ในประเทศฝรั่งเศสและสเปน (ประมาณ 25,000 - 30,000 ปี) นอกจากนี้ยังค้นพบภาพเขียนสีดังกล่าวในประเทศอื่นๆ อีกหลายประเทศรวมทั้งในประเทศไทยด้วย โดยค้นพบภาพสีบนผนังถ้ำและภาพสลักบนผนังถ้ำมากมาย ซึ่งเป็นภาพสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่มีอายุเก่าแก่นับเป็นพันๆ ปี ล่วงมาแล้ว ภาพเขียนเหล่านี้แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การทำสงคราม ชีวิตธรรมชาติของสัตว์ป่า ตลอดจนกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ในสมัยนั้น ซึ่งภาพเขียนเหล่านี้เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและสื่อความหมายให้แก่กันนั่นเอง

2.1.1.3 การประชาสัมพันธ์ยุคตัวอักษร

การที่มนุษย์รู้จักใช้ตัวอักษรในการสื่อสารนั้นเป็นก้าวสำคัญอีกขั้นหนึ่งแห่งความ เจริญด้านการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ เพราะทำให้การเผยแพร่เป็นไปได้อย่างกว้างขวาง จากเดิมที่ผู้นำหรือหัวหน้าในยุคหนึ่งใช้การบอกกล่าวชี้แจงและพูดโน้มน้าวใจ แก่ผู้อยู่ใต้การปกครองหรือลูกน้องของตนให้เชื่อและคล้อยตาม หากยังไม่เชื่อก็จะเปลี่ยนมาใช้อำนาจ และการข่มขู่ให้กลัว ถ้าหากใช้วิธีดังกล่าวแล้วยังไม่สำเร็จก็จะใช้วิธีอ้างถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เหนือธรรมชาติทั้งหลาย และในยุคที่มนุษย์คิดประดิษฐ์อักษรสำหรับเขียนได้ขึ้นเอง ทำให้วิธีการโน้มน้าวชักจูงใจด้วยคำพูดที่เคยใช้มาแต่เดิมเริ่มเปลี่ยนไป มีการใช้วิธีการเขียนเพื่อโน้มน้าวชักจูงใจเข้าเสริมอีกแรงหนึ่ง รวมทั้งการเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์และโน้มน้าว

นำข่าวชกใจในรูปแบบต่างๆ มากมาย และในยุคนี้เองที่บทบาทของประชามติเริ่มเกิดขึ้น ผู้นำหรือผู้ปกครองเริ่มให้ความสนใจและความสำคัญของประชามติ ยุคนี้นับว่าเป็นยุคที่มีความตื่นตัวทางด้านการประชาสัมพันธ์อย่างมาก ยิ่งไปกว่านั้นผู้นำในยุคนี้ได้ใช้การบันทึกตัวอักษรเป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ด้วย เช่น การจารึกถ้อยคำบนกำแพงเมืองปอมเปอี เพื่อกระตุ้นชักชวนให้ประชาชนไปใช้สิทธิออกเสียงเลือกตั้ง หรือในสมัยของซีซาร์ได้ริเริ่มการติดต่อสื่อสารประชาสัมพันธ์กับประชาชน โดยออกเป็นประกาศแถลงข่าวประจำวันขึ้น เพื่อให้ข่าวสารต่างๆ ของทางราชการและส่วนรวม เช่น การประกาศกฎหมายระเบียบข้อบังคับต่างๆ และประกาศข่าวประจำวัน ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับ การเกิด การตาย การแต่งงาน ภัยธรรมชาติ เป็นต้น

2.1.1.4 การประชาสัมพันธ์ยุคบทกวีนิพนธ์และบทประพันธ์

ในสมัยกรีกโบราณได้มีพวกกวี หรือนักประพันธ์ ร้อยกรอง โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอนต่างๆ เป็นผู้นำเอาเทคนิควิธีการประชาสัมพันธ์ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำไปเป็นเครื่องมือในการสร้างประชามติ ซึ่งลักษณะของการประพันธ์เป็นบทร้อยกรอง หรือบทกวีนิพนธ์ หรือมหากาพย์ที่มีความไพเราะเพราะพริ้ง มีจังหวะเร้าใจ จดจำได้ง่าย ส่วนในสมัยโรมนั้นก็ได้รับอิทธิพลจากกรีก และนำเอาเทคนิคและวิธีการประชาสัมพันธ์ โดยการใช้บทกวีนิพนธ์และร้อยกรองของกรีกไปใช้ในการสร้างประชามติเช่นกัน โดยคำประพันธ์และกวีนิพนธ์ร้อยกรองต่างๆ จะมีเนื้อหาที่บรรยายถึงความสวยงาม ความสวยและความรื่นรมย์ของภูมิประเทศในชนบท ทั้งนี้เพื่อให้ประชาชนในกรุงโรมที่อยู่กันหนาแน่น ได้อพยพออกไปจากกรุงโรม และให้ไปตั้งหลักแหล่งที่อยู่ใหม่ในชนบท

2.1.1.5 การประชาสัมพันธ์ยุคเครื่องพิมพ์

ในปีค.ศ. 1454-1455 จอห์น กูเตนเบิร์ก (John Gutenberg) ชาวเยอรมัน ได้ประดิษฐ์คิดค้นเครื่องพิมพ์ครั้งแรกจากการประดิษฐ์แท่นพิมพ์นี้ ทำให้การประชาสัมพันธ์เจริญรุดหน้าไปอย่างมาก สามารถเผยแพร่ข่าวสารต่างๆ ได้ในรูปของหนังสือและสิ่งพิมพ์ต่างๆ และสามารถเข้าถึงประชาชนได้เป็นจำนวนมาก ในรูปของสิ่งพิมพ์และหนังสือพิมพ์ต่างๆ การพิมพ์ในยุคนี้จึงมีผลต่อการประชาสัมพันธ์และสามารถโน้มน้าวประชาชนทั้ง ด้านการเผยแพร่ลัทธิศาสนา การสร้างอิทธิพลต่อประชามติเพื่อประโยชน์ด้านการเมืองการปกครองรวมทั้งทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) ระหว่างรัฐบาลกับประชาชน ซึ่งในยุคของเครื่องพิมพ์นี้ ทำให้หนังสือพิมพ์เป็นสื่อโฆษณาที่มีอิทธิพลและบทบาทสำคัญยิ่งต่อการเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนกิจกรรมต่างๆ ไปสู่ประชาชนอย่างกว้างขวางมากขึ้น เป็นผลดีต่อการบริหารประเทศและการปกครองระบอบประชาธิปไตย โดยมีหนังสือพิมพ์เป็นตัวกลางในการติดต่อสื่อสารเพื่อการประชาสัมพันธ์

2.1.1.6 การประชาสัมพันธ์ยุคปัจจุบัน

การประชาสัมพันธ์ในยุคนี้ถือว่าการประชาสัมพันธ์สมัยใหม่โดยเริ่มมาตั้งแต่มนุษย์ได้ปรับปรุงพัฒนาและประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือสื่อสารใหม่ ๆ มาช่วยในการเผยแพร่ให้งานประชาสัมพันธ์ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เช่น วิทยุ โทรทัศน์ โทรเลข โทรพิมพ์ โทรสาร คอมพิวเตอร์ ฯลฯ เครื่องมือและสื่อเหล่านี้ทำให้งานประชาสัมพันธ์ในปัจจุบันรวดเร็วฉับไวและ สามารถครอบคลุมในบริเวณกว้างขึ้น ซึ่งส่งผลดีต่อการประชาสัมพันธ์ที่จะบังเกิดประโยชน์แก่มวลมนุษยชาติ

2.1.2 วิวัฒนาการของสื่อประชาสัมพันธ์

วิวัฒนาการของการประชาสัมพันธ์ในประเทศไทยได้กำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการเกินกว่ากึ่งศตวรรษแล้ว โดยเริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2476 เมื่อรัฐบาลได้ก่อตั้ง “กองโฆษณาการ” (กรมประชาสัมพันธ์ในปัจจุบัน) เพื่อเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการปกครองระบอบประชาธิปไตย และเพื่อเผยแพร่กิจกรรมต่าง ๆ ของทางราชการ ให้แก่ประชาชน จากนั้นการประชาสัมพันธ์ก็ได้พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ได้เริ่มขยายด้วยการตั้ง โรงเรียนการประชาสัมพันธ์ เพื่อสอนและอบรมให้มีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในงานด้านนี้ไปรับใช้สังคมมากขึ้น และมีการเปิดสอนระดับปริญญาตรีในสาขาวิชา การประชาสัมพันธ์ บทบาทของการประชาสัมพันธ์จึงมีความสำคัญมากขึ้นเป็นลำดับ ในการที่ช่วยสร้างภาพพจน์ที่ดี ให้แก่หน่วยงาน ในขณะที่เดียวกันการประชาสัมพันธ์เปรียบเสมือนประตูที่เปิดรับความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อหน่วยงานนั้น ๆ ปัจจุบันงานด้านประชาสัมพันธ์ได้เป็นที่ยอมรับใน ภาครัฐ รัฐวิสาหกิจเอกชนและสมาคมมูลนิธิ ต่าง ๆ มากขึ้น หน่วยงานระดับกรมหรือเทียบเท่าของภาครัฐทุก สถาบันของรัฐวิสาหกิจ หลาย ๆ ธุรกิจเอกชนโดยเฉพาะสถาบันที่มีขนาดใหญ่หรือมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับประชาชนจำนวนมาก ต่างก็มีฝ่ายประชาสัมพันธ์และหรือผู้ปฏิบัติงาน เจ้าหน้าที่ที่ทำงานทางด้านนี้โดยตรง อย่างไรก็ตามจากอดีตถึงปัจจุบันการประชาสัมพันธ์สามารถจำแนกได้เป็นสองลักษณะ โดยในอดีตนั้น การประชาสัมพันธ์เป็นเพียงการเผยแพร่ความรู้ความ เข้าใจ ข่าวสารข้อมูลและเรื่องราวต่าง ๆ ของสถาบันไปสู่ ประชาชน หรืออาจสรุปได้ว่าเป็นการสื่อสารทางเดียวในอันที่จะให้ประชาชนได้รับทราบ มีความรู้ความเข้าใจ เกิดความนิยมและศรัทธา แต่ในปัจจุบันบทบาทของการประชาสัมพันธ์ได้เปลี่ยนแปลงไป นอกจากจะมีความหมายและความสำคัญในการส่งเสริม และสนับสนุนด้านการตลาดและการขาย มีความสัมพันธ์กับการ โฆษณาพร้อม ๆ กับมีบทบาทหน้าที่ในการสร้างบำรุงรักษาและแก้ภาพพจน์ให้แก่สถาบัน แล้วการประชาสัมพันธ์ ยังสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างสถาบันกับประชาชนให้ถูกต้องเหมาะสมยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการตระหนักและเคารพ ในความรู้ ความคิดเห็น ความต้องการและพฤติกรรมของประชาชนที่เกี่ยวข้องมากขึ้น ซึ่งยังส่งผลให้การประชาสัมพันธ์มีลักษณะของการสื่อสารแบบบุคคลิหรือการสื่อสารสองทาง ไป – กลับ (Two-way Communication) ที่สมบูรณ์ขึ้น

2.1.3 ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

รวินศ์ ศรีทองรุ่ง (2543: 27) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการประชาสัมพันธ์เอาไว้ว่า การประชาสัมพันธ์เป็นหัวใจสำคัญที่มีส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดการเข้าใจกันและร่วมมือกันจากทุก ๆ ฝ่าย เพราะมนุษย์ยากที่จะประสบความสำเร็จได้จากการทำงานตามลำพังเพียงคนเดียว โดยปราศจากการยอมรับ ความเข้าใจ และความสนับสนุนร่วมมือจากผู้อื่นการประชาสัมพันธ์ เป็นกระบวนการสื่อสารขององค์การ หน่วยงานกับประชาชนหรือสังคม เพื่อก่อให้เกิดการผสมผสานแนวทางการรับรู้สื่ การสนับสนุน ความร่วมมือร่วมใจในการทำงานระหว่างองค์การ หน่วยงานกับประชาชนที่เกี่ยวข้อง จึงถือได้ว่าการประชาสัมพันธ์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการบริหารงานต่าง ๆ ในการพัฒนาประเทศ องค์การ หน่วยงาน และสังคมส่วนรวม ให้ได้รับความสำเร็จสมบูรณ์ การใช้การประชาสัมพันธ์เข้าไปช่วยให้การปฏิบัติงานแพร่หลายกว้างขวาง เป็นการเพิ่มศักยภาพในการเสริมสร้างสัมพันธ์ภาพของบุคลากรภายในหน่วยงาน และสัมพันธ์ภาพระหว่างองค์การ หน่วยงานกับประชาชน ปัจจุบันนี้ องค์การหรือหน่วยงานทั้งภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ และภาคเอกชน ส่วนใหญ่ต่างเห็นความสำคัญของการมี

หน่วยงานประชาสัมพันธ์ เพราะเห็นว่าการประชาสัมพันธ์นั้นเป็นวิถีทางที่จะบรรลุผลในสร้างความเข้าใจอันดีกับประชาชน ซึ่งความเข้าใจอันดีของประชาชนนี้ เป็นส่วนสำคัญต่อการดำรงอยู่ และการขยายขอบเขตของงานองค์กร หน่วยงานทุกชนิด ดังนั้นผู้รับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์ จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในการพิจารณา ตัดสินใจเกือบทุกประการในนโยบายทั่ว ๆ ไป ของ องค์กร หน่วยงาน

เมธี คชาไพโร (2548: 29) งานประชาสัมพันธ์เป็นงานสื่อสัมพันธ์ที่มีความสำคัญ และเป็นงานที่มีขอบเขตกว้างขวาง มีระบบงานที่ ซับซ้อนแต่งงานประชาสัมพันธ์จะช่วยส่งเสริมลักษณะความเป็นผู้นำขององค์กรและบุคคล ทั้งยังช่วยให้เกิดความเข้าใจ ความร่วมมือทั้งจากพนักงานภายในและจากประชาชนภายนอกด้วย นับว่างานประชาสัมพันธ์มีคุณค่าต่อสถาบันต่าง ๆ เป็นอย่างยิ่ง ซึ่งพอจะสรุปความสำคัญของการประชาสัมพันธ์ได้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

2.1.3.1 การประชาสัมพันธ์ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์และสร้างค่านิยมของหน่วยงาน ได้ดีขึ้น หมายถึง การสร้างความรู้สึกประทับใจที่บุคคลหลาย ๆ กลุ่มมีต่อหน่วยงานนั้น ๆ รวมทั้ง ลูกจ้าง ลูกค้า ผู้บริโภค ชุมชน พ่อค้าและ รัฐบาล โดยการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มชนเหล่านี้ เผยแพร่ชี้แจงข่าวสารให้ประชาชนเห็นคุณค่าความดีให้เกิดความเลื่อมใสและสร้างความผูกพันทางใจ เช่น การที่หน่วยงานประสบความสำเร็จมีกำไรพอควร และแบ่งส่วนของ กำไรให้กับพนักงานในรูปของเงินเดือนที่สูงพอควร ตลอดจนมีสวัสดิการต่าง ๆ ให้เหมาะสมตามอัตภาพ ขณะเดียวกันก็เป็นสมาชิกที่มีความรับผิดชอบต่อชุมชน เป็นเพื่อนบ้านที่ดีมีนโยบายส่งเสริมพนักงาน ให้มีตำแหน่งและความรับผิดชอบสูง มีการฝึกอบรมและพัฒนาพนักงาน

2.1.3.2 การประชาสัมพันธ์ช่วยป้องกันรักษาชื่อเสียงของหน่วยงาน หมายถึง มีการพัฒนาปรับปรุงตัวเอง รวมทั้งสินค้าและบริการต่าง ๆ ให้ตรงกับความต้องการของประชาชนแล้ว โอกาสที่ประชาชนจะได้รับความไม่สะดวก เกิดความเข้าใจผิด หรือมองในแง่ร้ายซึ่งจะเป็นผลในการนำไปวิพากษ์วิจารณ์ให้เกิดเสียชื่อเสียงย่อมไม่มี หรือมีน้อยมากเพราะเราได้ตรวจสอบความคิดเห็นทัศนคติของประชาชนและทำการปรับปรุงอยู่เสมอ

2.1.3.3 การประชาสัมพันธ์ช่วยสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องทำให้เกิดความร่วมมือกับหน่วยงานและฝ่าย บริหาร เพราะการประชาสัมพันธ์เป็นการสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างฝ่ายบริหารกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้วยการให้ข่าวสารข้อเท็จจริงและความถูกต้อง มิได้เป็นการจูงใจหรือการโฆษณาชวนเชื่อด้วยกลวจา ย่อมทำให้เกิดความร่วมมือร่วมใจกับฝ่ายบริหารขึ้น

2.1.3.4 การประชาสัมพันธ์ช่วยการขยายและการตลาดการประชาสัมพันธ์เป็นการปูพื้นค่านิยม ทัศนคติที่ดี ให้เกิดกับหน่วยงานเมื่อประชาชนมีค่านิยม ความรู้สึกที่ดีแล้วก็มีใจพร้อมที่จะรับฟังข่าวสาร การโฆษณาสินค้า หรือบริการต่างๆ ซึ่งเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดความต้องการอยากได้และตัดสินใจซื้อในที่สุด ประชาสัมพันธ์ที่มีการตรวจสอบทัศนคติ ความคิดเห็น ค่านิยมของกลุ่มเป้าหมาย ยังช่วยให้ฝ่ายการตลาดวางแผนงาน ตั้งแต่ผลิตสินค้า จัดจำหน่ายโฆษณา ฯลฯ ได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพด้วย

2.2 โปรแกรม Canva

2.2.1 แคนวา (Canva) คือแพลตฟอร์มการออกแบบกราฟิกและวิดีโอออนไลน์ที่ใช้งานง่าย ไม่จำเป็นต้องมีทักษะด้านการออกแบบมาก่อน โดยมีอินเทอร์เฟซแบบ "ลากและวาง" (Drag & Drop) และเทมเพลตสำเร็จรูปมากมาย ทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างผลงานได้หลากหลาย เช่น โลโก้, โปสเตอร์, อินโฟกราฟิก, สไลด์นำเสนอ, การ์ดเชิญ, ไปจนถึงวิดีโอสั้นๆ และเว็บไซต์ แพลตฟอร์มนี้สามารถใช้งานได้ทั้งบนเว็บเบราว์เซอร์และแอปพลิเคชันบนมือถือ และมีเครื่องมือที่รองรับการทำงานร่วมกันได้แบบเรียลไทม์



ภาพที่ 2.1 Canva

2.2.2 คุณสมบัติหลักของ Canva

2.2.2.1 ออกแบบได้ง่าย ด้วยระบบลาก-วาง (Drag-and-Drop)

ผู้ใช้ไม่ต้องมีพื้นฐานการออกแบบก็ใช้งานได้

แค่ลากองค์ประกอบต่าง ๆ มาวาง เช่น ตัวอักษร รูปภาพ ไอคอน วิดีโอ ฯลฯ

2.2.2.2 มีเทมเพลตให้เลือกหลากหลาย

Canva มี เทมเพลตสำเร็จรูป มากมาย เช่น:

- โปสเตอร์
- สไลด์พรีเซนเทชัน
- โบรชัวร์
- โพสต์โซเชียลมีเดีย (Facebook, Instagram, TikTok)

การ์ด, เมนู, โลโก้ ฯลฯ

2.2.2.3 มีคลังภาพ ไอคอน และฟอนต์ให้ใช้ฟรี

- Canva มีภาพ ไอคอน และองค์ประกอบกราฟิกอื่น ๆ ให้เลือกมากมาย ทั้งแบบฟรีและแบบพรีเมียม

- สามารถอัปโหลดภาพหรือวิดีโอของตัวเองได้เช่นกัน

2.2.2.4 มีฟีเจอร์ AI ช่วยออกแบบ (Canva Magic Tools)

- Magic Write (เขียนข้อความอัตโนมัติ)
- Magic Design (ให้ Canva ออกแบบให้ตามคำอธิบาย)

- ลบพื้นหลังอัตโนมัติ (เฉพาะบัญชี Pro)

2.2.2.5 รองรับการใช้งานหลายอุปกรณ์

- ใช้งานได้ทั้งใน มือถือ, แท็บเล็ต, และ คอมพิวเตอร์
- เชื่อมต่อข้อมูลแบบ Cloud ทำงานต่อได้จากทุกอุปกรณ์

2.2.2.6 ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

- แชร้งานให้เพื่อนหรือทีมแก้ไขพร้อมกันแบบเรียลไทม์
- เหมาะกับงานกลุ่มหรืองานองค์กร

2.2.3 ส่งออกและแชร์ได้หลากหลายรูปแบบ

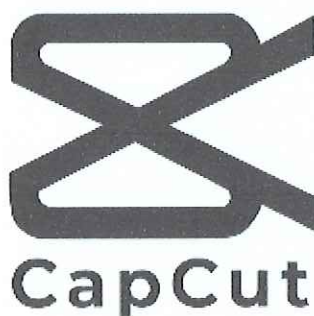
- ไฟล์ภาพ: PNG, JPG
- เอกสาร: PDF
- วิดีโอ: MP4, GIF
- แชร้ผ่านลิงก์, โพสต์ลงโซเชียล หรือฝังในเว็บไซต์ก็ได้

2.2.4 Canva เหมาะกับใครบ้าง

- นักเรียน / นักศึกษา → ทำรายงาน, สไลด์, โปสเตอร์
- นักการตลาด → ออกแบบคอนเทนต์โซเชียล
- ธุรกิจขนาดเล็ก → ออกแบบโลโก้, เมนู, แบนเนอร์
- ครู / อาจารย์ → ทำใบงาน ใบความรู้
- บุคคลทั่วไป → ทำการ์ดอวยพร ทำของขวัญ

2.3 โปรแกรม Adobe Illustrator

CapCut คือ แอปพลิเคชันและโปรแกรมตัดต่อวิดีโอที่ใช้งานฟรี พัฒนาโดยบริษัท ByteDance (ผู้สร้าง TikTok) มีเครื่องมือที่หลากหลายและใช้งานง่าย เหมาะสำหรับทั้งผู้เริ่มต้นและผู้ใช้งานมืออาชีพ สามารถใช้สร้างและแก้ไขวิดีโอได้บนทั้งมือถือ (iOS, Android) และคอมพิวเตอร์ (Windows, macOS)



ภาพที่ 2.2 Capcut

2.3.2 คุณสมบัติหลักของ Capcut

2.3.2.1 ตัดต่อวิดีโอได้ง่าย (Basic Editing)

- ตัด-ต่อคลิป / แยกคลิป / รวมคลิป
- ซুমเข้า-ออก / เร่งความเร็ว / สโลว์โมชั่น
- ปรับขนาดวิดีโอให้เหมาะกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น TikTok, Instagram, YouTube

2.3.2.2 ใส่เอฟเฟกต์ (Effects) และฟิลเตอร์ (Filters)

- มีเอฟเฟกต์ให้เลือกหลากหลาย เช่น เอฟเฟกต์แสง สี แฟลช กล้องสั่น ฯลฯ
- ฟิลเตอร์แต่งสีวิดีโอให้สวยงามทันทีโดยไม่ต้องใช้แอปแต่งภาพแยก

2.3.2.3 เพิ่มข้อความ (Text) และตัวอักษรเคลื่อนไหว

- ใส่ข้อความได้หลายแบบ พร้อมเทมเพลตสำเร็จรูป
- มีแอนิเมชันตัวอักษร (Text Animation) ให้เลือกมากมาย เช่น ตัวอักษรลอย, สั่น, เลื่อนเข้า ฯลฯ

2.3.2.4 มีฟีเจอร์ AI ช่วยตัดต่อ

- ลบพื้นหลังวิดีโออัตโนมัติ (Auto Cutout) โดยไม่ต้องใช้ Green Screen
- AI Subtitle (สร้างคำบรรยายอัตโนมัติ) – แปลงเสียงพูดในคลิปให้เป็นข้อความอัตโนมัติ รองรับหลายภาษา (รวมถึงภาษาไทย)
- Text-to-Speech (เปลี่ยนข้อความเป็นเสียง) – มีเสียงพูดหลายแบบให้เลือก

2.3.2.5 ใส่เพลงและเสียงเอฟเฟกต์

- มีคลังเพลงฟรีให้เลือกใช้ รวมถึงเสียงเอฟเฟกต์ (Sound FX) เช่น เสียงตบมือ เสียงปิ้ง เสียงหัวเราะ ฯลฯ
- สามารถอัปโหลดเพลงของตัวเองได้

2.3.2.6 ใส่ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และเทรนด์สำเร็จรูป

- มีเทมเพลตวิดีโอตามกระแส TikTok ให้เลือกใช้ได้เลย แค่เปลี่ยนรูปหรือวิดีโอของเรา
- ใส่ transition (ฉากเปลี่ยน) ได้ เช่น เลื่อน ชุม เบลอ ฯลฯ

2.3.2.7 ใช้งานฟรี และใช้งานได้ทั้งมือถือและคอมพิวเตอร์

- โหลดฟรีทั้ง iOS และ Android
- มีเวอร์ชันบนเว็บ (CapCut Web) และเวอร์ชันบนคอมพิวเตอร์ด้วย

2.3.2.8 เทมเพลตวิดีโอ (Templates ตามเทรนด์)

- CapCut มี เทมเพลตวิดีโอสำเร็จรูปที่กำลังฮิตบน TikTok ให้ใช้ฟรี
- ผู้ใช้แค่เลือกเทมเพลต → ใส่รูปหรือคลิปตัวเอง → ได้วิดีโอสวย ๆ ทันทีโดยไม่ต้องตัดต่อเอง
- ประหยัดเวลามาก เหมาะกับสายคอนเทนต์ที่อยากทำไว ๆ

2.3.2.9 Green Screen (หน้าจอเขียว)

- ใส่วิดีโอพื้นหลังแทนฉากหลังจริงได้ เช่น เปลี่ยนฉากหลังให้เหมือนอยู่ทะเล, อวกาศ, หรือในรายการข่าว
- ใช้ได้ทั้งวิดีโอและภาพนิ่ง

2.3.2.10 แยกเสียงจากวิดีโอ

- สามารถแยกเสียงจากคลิปออกมาได้ เช่น ตัดเอาเฉพาะเสียงพูดของเราไปใส่ในคลิปใหม่
- ใช้ได้ในการทำ Podcast, พากย์เสียง, หรือใส่เสียงบรรยายใหม่

2.4 โปรแกรม Adobe Audition

2.4.1 Adobe Audition คือโปรแกรมสำหรับการตัดต่อเสียง มิกซ์เสียง ปรับแต่งเสียง และ บันทึกเสียงระดับมืออาชีพ พัฒนาโดย Adobe Systems เป็นหนึ่งในเครื่องมือหลักในสายงาน วิศวกรรมเสียง (Audio Engineering) และ การผลิตสื่อ ทั้งในระดับมือสมัครเล่นและมืออาชีพ



ภาพที่ 2.3 Adobe Audition

2.4.2 คุณสมบัติหลักของ Adobe Audition

2.4.2.1 การตัดต่อเสียงแบบละเอียด (Waveform Editing)

- 1) แก้ไขไฟล์เสียงในระดับคลื่นเสียง (waveform) ได้อย่างแม่นยำ
- 2) รองรับการตัด แยก ลบ หรือแทรกเสียงในจุดที่ต้องการ

2.4.2.2 การมิกซ์เสียงหลายแทร็ก (Multitrack Editing)

- 1) ทำงานกับหลายแทร็กเสียงพร้อมกัน
- 2) เหมาะสำหรับงานพอดแคสต์ วิดีโอ เพลง หรือโปรเจกต์ที่มีหลายเสียงประกอบ

2.4.2.3 เอฟเฟกต์เสียง (Audio Effects)

- 1) มีเอฟเฟกต์ให้เลือกมากมาย เช่น Equalizer (EQ) Reverb (เสียงก้อง) Delay / Echo Compression (บีบอัดเสียง) Pitch Correction (ปรับเสียงสูง/ต่ำ) Noise Gate, Flanger, Phaser ฯลฯ

2.4.2.4 การลบเสียงรบกวน (Noise Reduction / Restoration)

- 1) ลบเสียงพื้นหลัง เช่น เสียงซ่า เสียงลมหายใจ หรือเสียงรบกวนจากไมโครโฟน
- 2) ฟีเจอร์สำคัญ เช่น Noise Reduction Click/Pop Remover DeReverb Adaptive Noise Reduction

2.4.2.5 Spectral Frequency Display

1) แสดงความถี่ของเสียงในรูปแบบภาพ ทำให้สามารถแก้ไขเสียงเฉพาะความถี่ได้ เช่น ลบเสียงมือถือสั่น หรือเสียงจิบๆ ที่ไม่ต้องการ

2.4.2.6 การบันทึกเสียง (Recording)

1) บันทึกเสียงคุณภาพสูงจากไมโครโฟน หรืออินพุตอื่น ๆ ได้โดยตรงในโปรแกรม

2) ตั้งค่าความละเอียดเสียงได้สูงถึงระดับมืออาชีพ (เช่น 24-bit/96kHz)

2.4.2.7 การจัดการไฟล์เสียงแบบไม่ทำลายต้นฉบับ (Non-Destructive Editing)

1) โดยเฉพาะในโหมด Multitrack การแก้ไขจะไม่กระทบกับไฟล์ต้นฉบับ

2.4.2.8 รองรับรูปแบบไฟล์เสียงหลากหลาย

1) นำเข้าและส่งออกไฟล์เสียงได้หลายรูปแบบ เช่น: WAV, MP3, AIFF, FLAC, AAC, OGG, WMA ฯลฯ

2.4.2.9 ทำงานร่วมกับ Adobe Premiere Pro

1) สามารถส่งเสียงจาก Premiere มาแก้ไขใน Audition แล้วนำกลับไปใช้ได้ต่อเนื่อง

2) เหมาะสำหรับตัดต่อวิดีโอที่ต้องการคุณภาพเสียงระดับมืออาชีพ

2.4.2.10 Auto Ducking และการปรับระดับเสียงอัตโนมัติ

1) ปรับระดับเสียงพื้นหลังอัตโนมัติเมื่อมีเสียงพูด เช่น ทำให้เสียงดนตรีเบาลงเวลาที่มีเสียงบรรยาย

2.4.3 Adobe Audition ใช้ทำอะไรได้บ้าง?

2.4.3.1 ตัดต่อเสียง (Audio Editing)

1) ตัด ลบ แบ่ง รวม หรือย้ายส่วนของเสียง

2) เหมาะกับการลบส่วนเกิน เช่น เสียงพูดซ้ำ เสียงผิดพลาด หรือความเงียบที่ไม่จำเป็น

2.4.3.2 มิกซ์เสียงหลายแทร็ก (Multitrack Mixing)

1) จัดการเสียงหลายแหล่งในโปรเจกต์เดียว เช่น เสียงพูด เสียงดนตรี เสียงเอฟเฟกต์

2) ใช้ทำเสียงในงานวิดีโอ รายการพอดแคสต์ หรือเสียงประกอบละคร

2.4.3.3 บันทึกเสียง (Recording)

1) อัดเสียงพูด เสียงร้อง หรือเสียงเครื่องดนตรีได้โดยตรงจากไมโครโฟน

2) เหมาะกับการทำพอดแคสต์ งานพากย์ หรือเสียงประกอบรายการ

2.4.3.4 ลบเสียงรบกวน / ฟื้นฟูเสียง (Noise Reduction & Audio Restoration)

1) ลดเสียงซ่า เสียงฮัม เสียงคลิก หรือเสียงก้องจากการอัดเสียงในสถานที่ที่ไม่เหมาะสม

2) ใช้ปรับปรุงคุณภาพเสียงเก่า เสียงที่บันทึกในสภาพแวดล้อมไม่ดี

2.4.3.5 เพิ่มเอฟเฟกต์เสียง (Audio Effects)

1) ใส่เอฟเฟกต์ เช่น Reverb, Echo, Equalizer, Compression, Pitch Shift เพื่อปรับโทนเสียงให้เหมาะกับรูปแบบงาน

2) ทำให้เสียงพูดชัดขึ้น หรือเสียงเพลงน่าฟังยิ่งขึ้น

2.4.3.6 ปรับระดับเสียงให้สมดุล (Audio Leveling)

1) ช่วยให้เสียงทั้งหมดในโปรเจกต์มีระดับความดังใกล้เคียงกัน

2) ป้องกันปัญหาเสียงบางส่วนเบาเกินไปหรือดังเกินไป

2.4.3.7 ทำงานร่วมกับวิดีโอ (เสียงประกอบวิดีโอ)

1) ปรับแต่งเสียงในคลิปวิดีโอ เช่น เสียงพูดในบทสัมภาษณ์ หรือเสียงประกอบในภาพยนตร์

2) ทำงานร่วมกับ Adobe Premiere Pro ได้อย่างไร้รอยต่อ

2.4.3.8 ทำเสียงสำหรับพอดแคสต์ วิทยู และหนังสือเสียง

1) เหมาะสำหรับการจัดเสียงให้เนียนในงานบรรยายหรือรายการเสียงต่าง ๆ

2) ช่วยให้เสียงชัดเจน ฟังง่าย และได้คุณภาพระดับมืออาชีพ

2.4.3.9 จัดรูปแบบไฟล์เสียง

1) แปลงไฟล์เสียงไปยังรูปแบบต่าง ๆ เช่น WAV, MP3, FLAC, AAC ฯลฯ

2) ปรับอัตราความถี่ (sample rate) และคุณภาพเสียงได้ตามต้องการ

2.2.4 เหมาะกับใครบ้าง

2.2.4.1 นักตัดต่อเสียง (Audio Editors)

2.2.4.2. นักพากย์ / ผู้บันทึกเสียง (Voice-over Artists)

2.2.4.3. ผู้จัดพอดแคสต์ (Podcasters)

2.2.4.4. นักตัดต่อวิดีโอ (Video Editors)

2.2.4.5 วิศวกรเสียง (Audio Engineers)

2.2.4.6 ผู้ผลิตรายการวิทยู / สื่อเสียง

2.2.4.7 นักเรียน / นักศึกษาด้านสื่อสารมวลชน ดนตรี หรือภาพยนตร์

2.2.4.8 เจ้าของช่อง YouTube / Content Creator

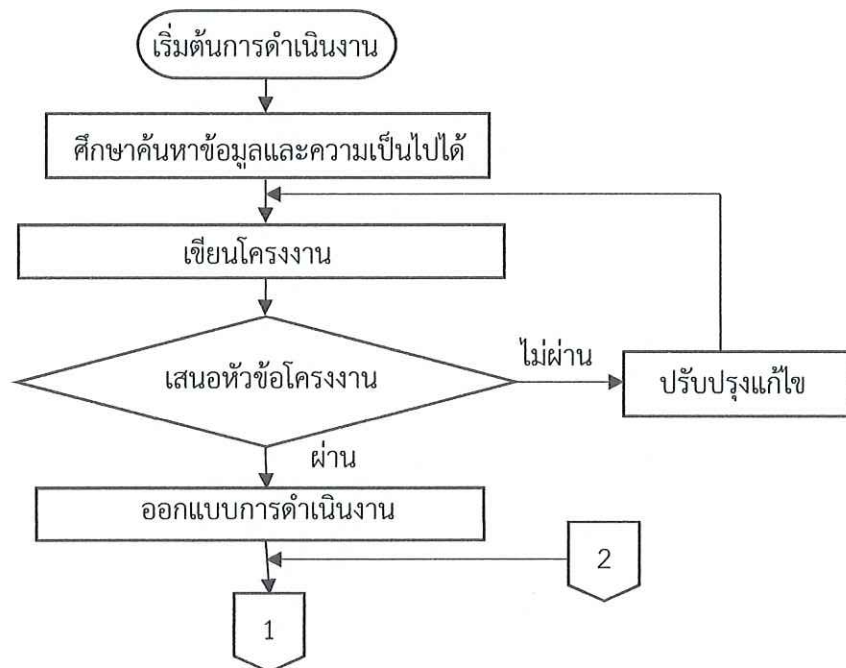
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน

การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva โดยมีขั้นตอนการสร้างและดำเนินงานตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

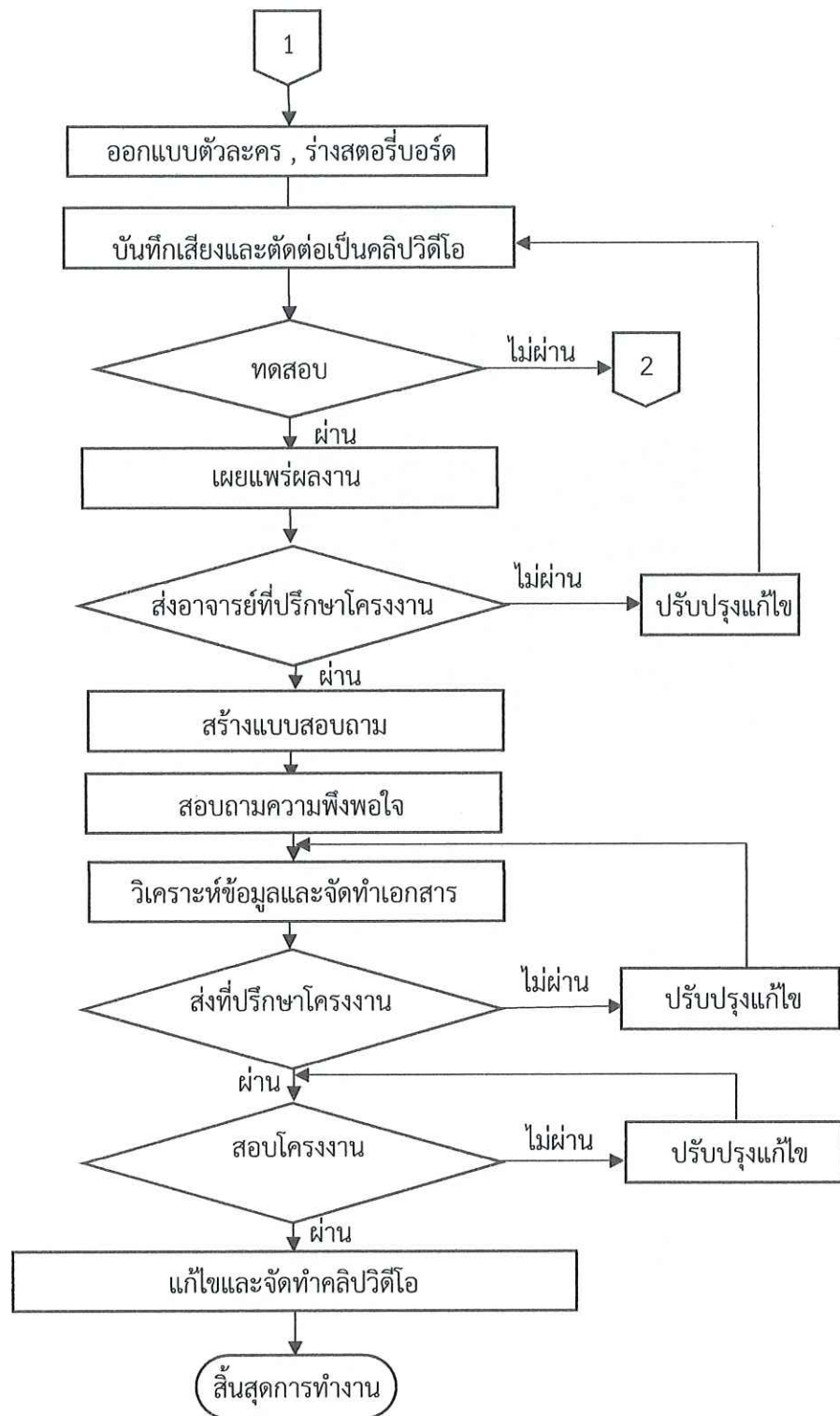
- 3.1 วางแผนการดำเนินงานของโครงการ
- 3.2 ตารางปฏิบัติการวางแผนการดำเนินงานโครงการ
- 3.3 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ
- 3.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.6 การเก็บรวบรวม
- 3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.8 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วางแผนการดำเนินงานของโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงานสามารถเขียนเป็นแผนผังได้ดังรูป



ภาพที่ 3.1 แผนผังขั้นตอนวิธีการดำเนินงาน



ภาพที่ 3.2 แผนผังขั้นตอนวิธีการดำเนินโครงการงาน (ต่อ)

3.2 ตารางปฏิบัติการวางแผนการดำเนินงานโครงการ

ตารางที่ 3.2 ตารางแผนปฏิบัติงาน (Operation Schedule Planning)

กิจกรรมในการดำเนินงาน	ระยะเวลาการดำเนินการ																	
	พ.ค. 68			มิ.ย. 68				ก.ค. 68			ส.ค. 68			ก.ย. 68				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1. แบ่งกลุ่มและหาชื่อเรื่องโครงการ																		
2. ดำเนินโครงการในบทที่ 1 - แก้ไขและเพิ่มข้อมูลเนื้อหาบทที่ 1 - จัดทำบทที่ 1 สำเร็จ																		
3. ดำเนินโครงการในบทที่ 2 - แก้ไขและเพิ่มข้อมูลเนื้อหาบท 2 - จัดทำบทที่ 2 สำเร็จ																		
4. ดำเนินโครงการในบทที่ 3 - แก้ไขและเพิ่มข้อมูลเนื้อหาบทที่ 3 - จัดทำบทที่ 3 สำเร็จ																		
5. ออกแบบตัวละคร - พากย์เสียงและนำมาตัดคลิปเป็นวิดีโอ - ตัดต่อวิดีโอสำเร็จ																		
6. ดำเนินการโครงการในบทที่ 4 - แก้ไขและเพิ่มข้อมูลเนื้อหาในบทที่ 4 - จัดทำบทที่ 4 สำเร็จ																		
7. ดำเนินการโครงการในบทที่ 5 - แก้ไขและเพิ่มข้อมูลเนื้อหาบท 5 - จัดทำบทที่ 5 สำเร็จ																		
8. เข้ารูปเล่มโครงการ/สอบโครงการ																		

3.3 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

3.3.1 วิเคราะห์และวางแผนการพัฒนา

- ศึกษาความต้องการและเป้าหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ที่ต้องการพัฒนา
- รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล และเนื้อหาที่จะนำเสนอ
- วางแผนรูปแบบสื่อและกำหนดขอบเขตของการใช้โปรแกรม Canva

แอปพลิเคชัน Capcut โปรแกรม Adobe Audition ในการสร้างสื่อ เช่น การสร้างภาพ กราฟิก หรืออัดเสียง

3.3.2 สร้างและพัฒนาสื่อ Motion Graphic

- ใช้โปรแกรม เช่น โปรแกรม Canva , Capcut และ Adobe Audition
- ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ตรวจสอบและแก้ไขสื่อให้สมบูรณ์ พร้อมทั้งรับฟังความคิดเห็นจากผู้เกี่ยวข้อง

3.3.3 เผยแพร่และประเมินผล

- นำสื่อประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาสำเร็จเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น YouTube, TikTok
- ประเมินผลตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายและเก็บข้อมูลเพื่อปรับปรุงสื่อในอนาคต
- จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินโครงการ

3.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.4.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นครูและนักเรียนนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล ปีการศึกษา 2568

3.4.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ครูและนักเรียนนักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล ปีการศึกษา 2568

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการวิจัยครั้งนี้เครื่องมือใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบประเมินความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อเว็บไซต์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.6 การเก็บรวบรวม

การเก็บรวบรวมข้อมูล วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.6.1 ขอนหนังสือรับรองและแนะนำตัวผู้วิจัยจากสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล ถึงครูและนักเรียนนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เพื่อขอความร่วมมือไปยังกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

3.6.2 ผู้วิจัยจัดทำแบบสอบถาม พร้อมหนังสือขอความอนุเคราะห์ เสนอต่อสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผลที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

- นางสาวอัญชญา มานะบุตร
- นายวิษณุ แรกเรียง
- นายภูมินทร์ ดั่นงาม
- นางสาวนิตา พันน้อย
- นายโชคชัย ชุมนุ่ม
- นางสาวชนาธิบ เหล่าดี
- นางสาวชนิดาพร ทิรวม

3.6.3 เมื่อได้รับแบบสอบถามคืนผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของการตอบแบบสอบถามและเลือกแบบสอบถามที่ครบสมบูรณ์ นำผลไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ทำการวิจัยได้นำเสนอข้อมูลในการดำเนินกิจกรรมโดยส่วนรวม โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยแปลความหมาย และแจ้งผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ (บุศรี วงศ์รัตน์, 2549, น. 104-105 อ้างถึงในบุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 99) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 (ให้คะแนน 5) แปลความหมายว่า มีระดับความพึงพอใจ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.00 (ให้คะแนน 4) แปลความหมายว่า มีระดับความพึงพอใจ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.00 (ให้คะแนน 3) แปลความหมายว่า มีระดับความพึงพอใจ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.00 (ให้คะแนน 2) แปลความหมายว่า มีระดับความพึงพอใจ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 (ให้คะแนน 1) แปลความหมายว่า มีระดับความพึงพอใจ น้อยมาก

3.8 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ทำการวิเคราะห์ได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อในการสื่อความหมายในการวิเคราะห์ดังนี้

\bar{x} หมายถึง ค่าเฉลี่ย (Mean)

S.D. หมายถึง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.9 สูตรในการหาค่าเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = ค่าเฉลี่ยของคะแนน

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนน

n = จำนวน

3.10 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D = \frac{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$$

S.D = ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum (x - \bar{x})^2$ = ผลรวมของคะแนนลบคะแนนเฉลี่ย n = จำนวน

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

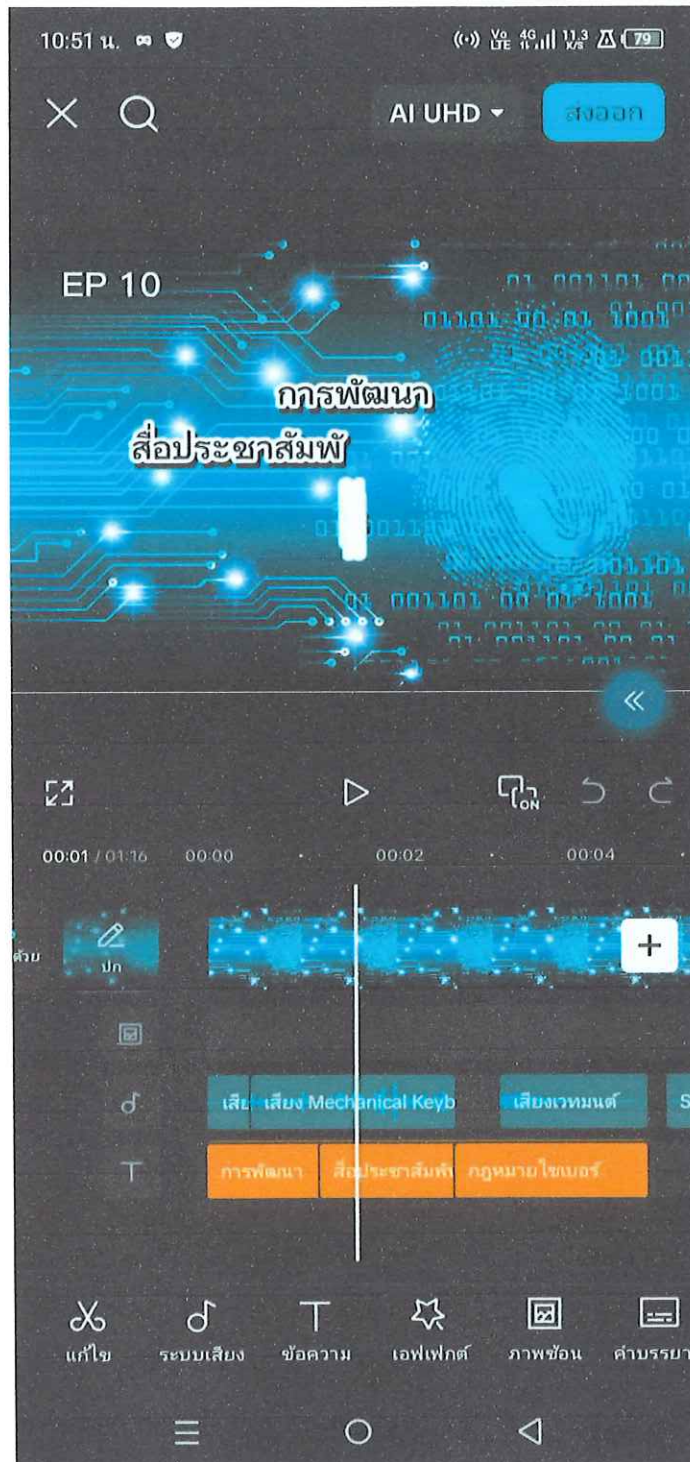
ผลการดำเนินโครงการการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ครั้งนี้คณะผู้จัดทำได้นำเสนอผลการดำเนินงาน ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.1 ผลการดำเนินงาน

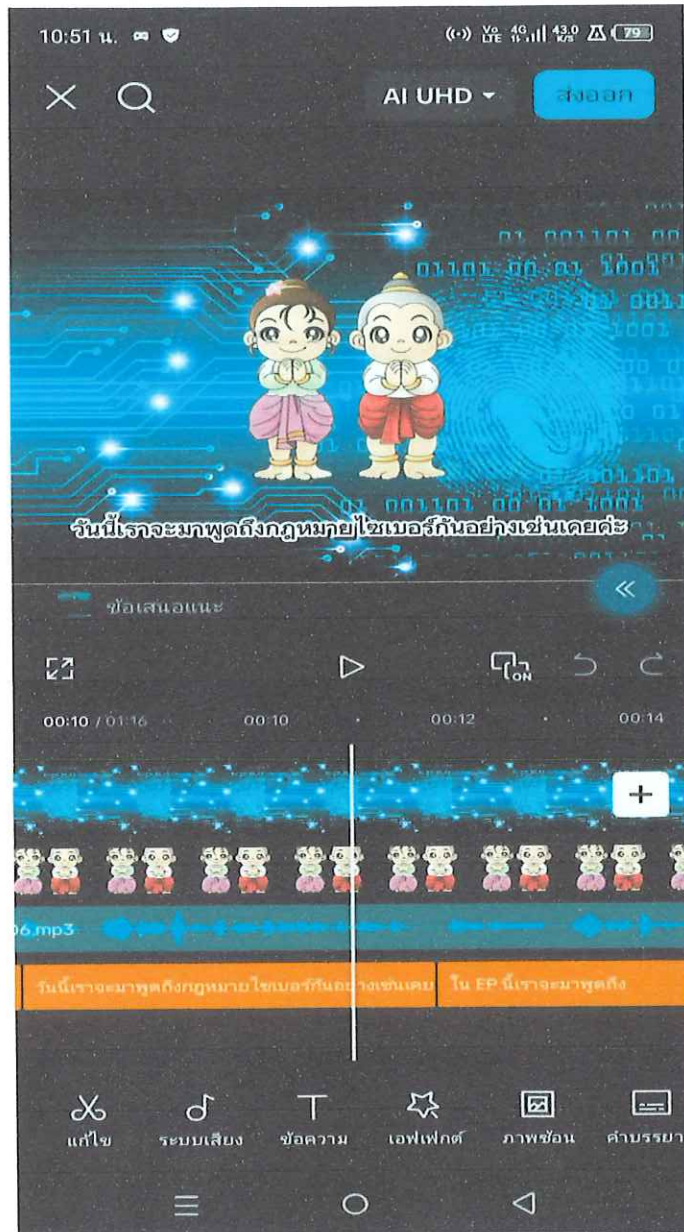
การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ประกอบด้วยฉาก ทั้งหมด 10 ฉาก ดังนี้



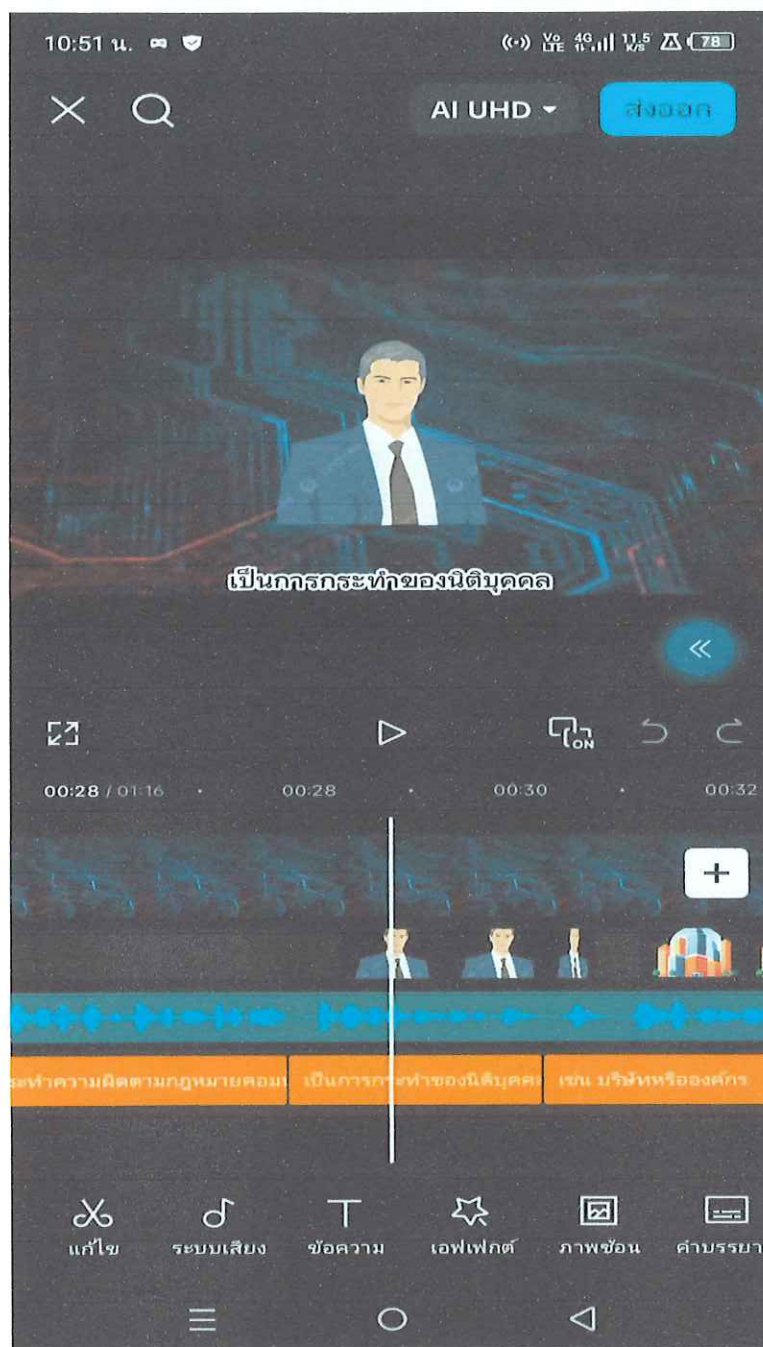
ภาพที่ 4.1 ฉากที่ 1



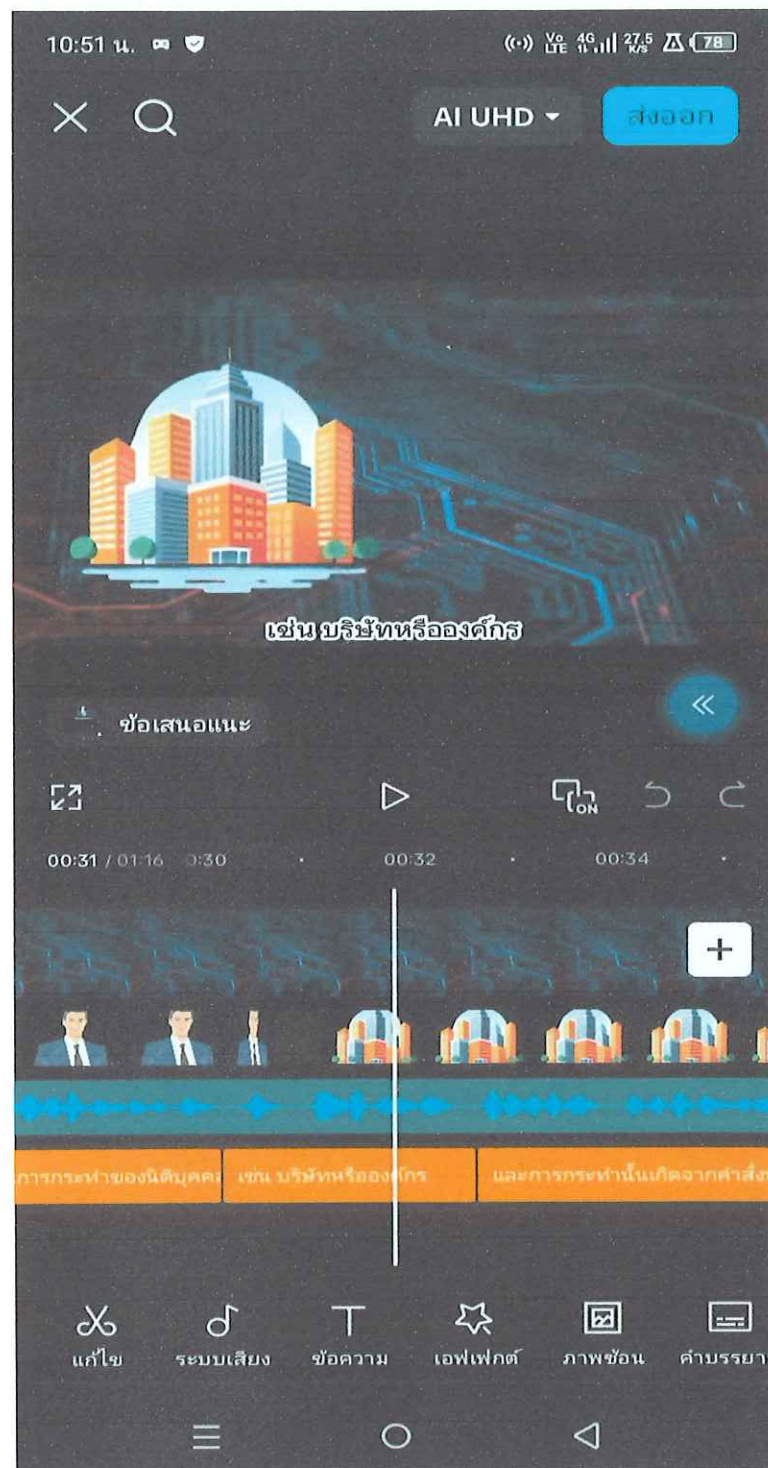
ภาพที่ 4.2 ฉากที่ 2



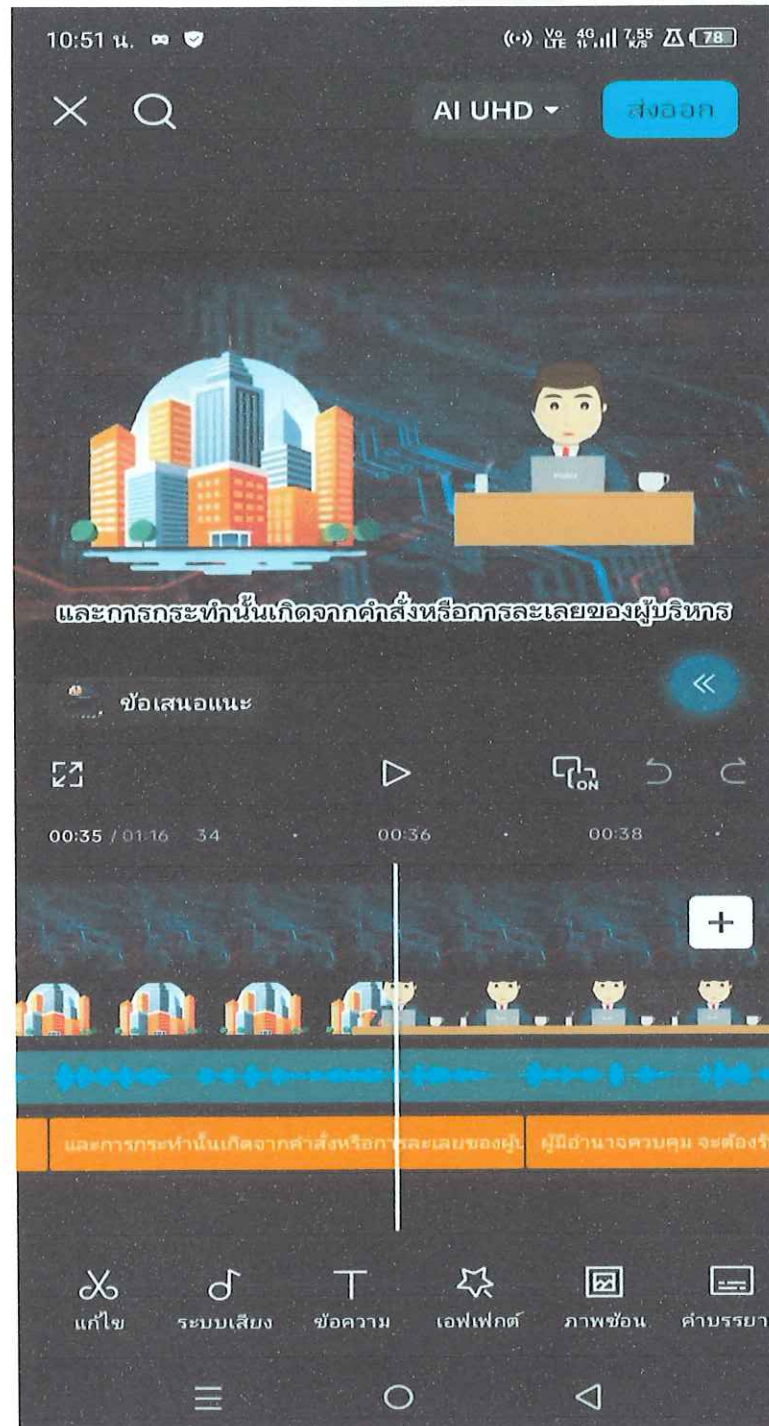
ภาพที่ 4.3 ฉากที่ 3



ภาพที่ 4.4 ฉากที่ 4



ภาพที่ 4.5 ฉากที่ 5



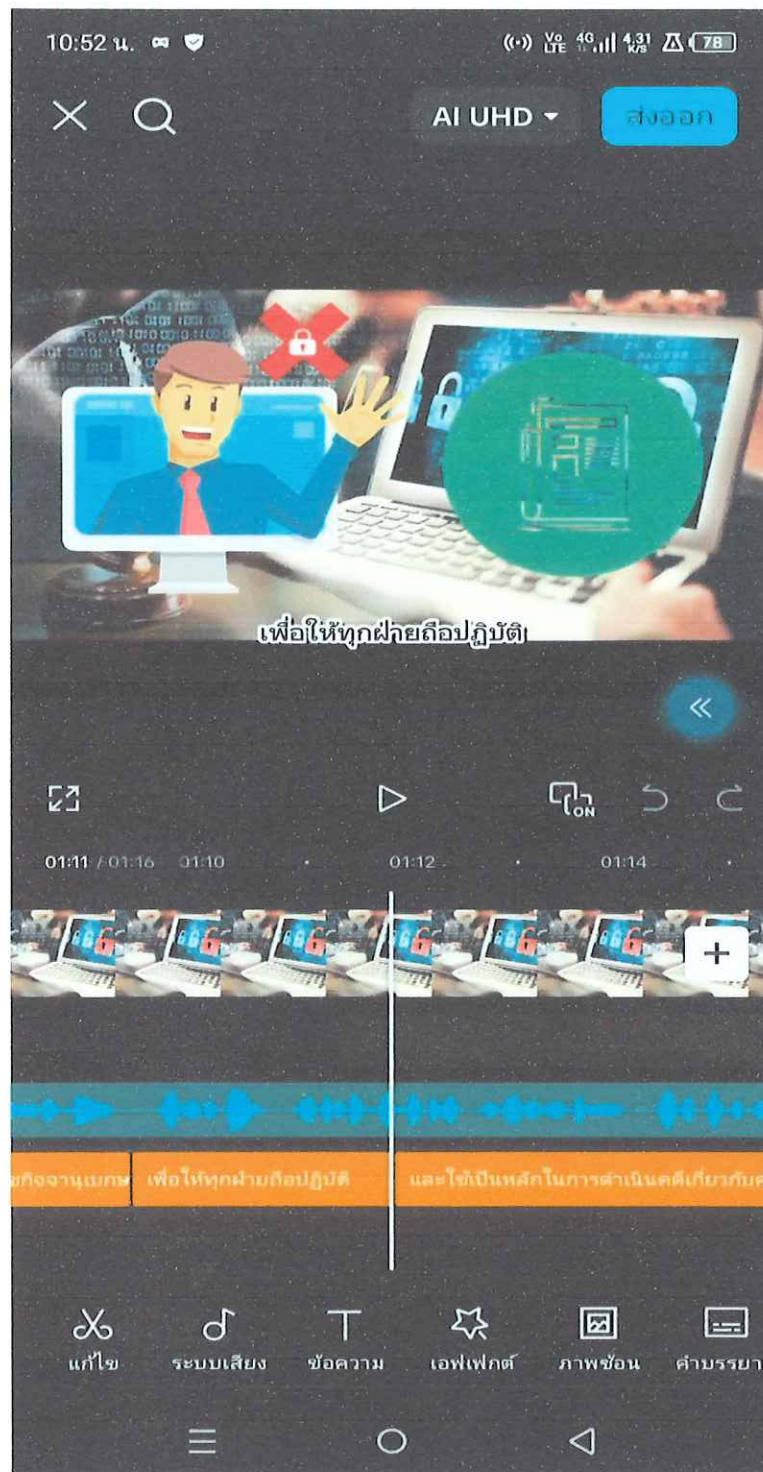
ภาพที่ 4.6 ฉากที่ 6



ภาพที่ 4.7 ฉากที่ 7



ภาพที่ 4.8 ฉากที่ 8



ภาพที่ 4.10 ฉากที่ 10

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ผู้ทำการวิจัยขอเสนอการวิเคราะห์จากการประเมินสามารถสรุปและวิเคราะห์ผลได้ ดังนี้
 ตารางที่ 4.1 สรุปข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ข้อมูล	รายละเอียด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	9	30.00
	หญิง	21	70.00
รวมทั้งสิ้น		30	100.00
2. ระดับการศึกษา	ปวช.	22	73.33
	ปวส.	1	3.33
	ปริญญาตรี	5	16.67
	สูงกว่าปริญญาตรี	2	6.67
	อื่นๆ ระบุ.....	0	0.00
รวมทั้งสิ้น		30	100.00
3. สถานภาพ	ผู้บริหาร	0	0.00
	ครู / อาจารย์	7	23.33
	พนักงาน/เจ้าหน้าที่	0	0.00
	นักเรียน / นักศึกษา	23	76.67
รวมทั้งสิ้น		30	100.00

จากตารางที่ 4.1 สรุปข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ การพัฒนาสื่อ
 ประชาสัมพันธ์ ภูมิภาคไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ประจำปี 2568 สามารถวิเคราะห์ได้ ดังนี้
 เพศชายคิดเป็น (ร้อยละ 30.00) เพศหญิงคิดเป็น (ร้อยละ 70.00) ระดับการศึกษาปวช.คิดเป็น
 (ร้อยละ 73.33) ปวส.คิดเป็น (ร้อยละ 3.33) ปริญญาตรีคิดเป็น (ร้อยละ 16.67) นักเรียน /
 นักศึกษาคิดเป็น (ร้อยละ 76.67) ครูอาจารย์คิดเป็น (ร้อยละ 3.33)

ตอนที่ 2 สรุปผลการประเมิน

ตารางที่ 4.2 แสดงผลการประเมิน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย ของค่าเฉลี่ย
1	ความถูกต้องของเนื้อหา	4.77	0.43	ดีมาก
2	ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.67	0.48	ดีมาก
3	ความสะดวกในการศึกษาของเนื้อหา	4.57	0.63	ดีมาก
4	มีการวางข้อมูลอย่างเป็นระบบ	4.70	0.47	ดีมาก
5	ความเหมาะสมของภาษาที่นำมาใช้	4.57	0.63	ดีมาก
6	ให้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	4.53	0.57	ดีมาก
7	มีความสวยงาม	4.60	0.62	ดีมาก
8	ใช้ง่ายไม่ซับซ้อน	4.77	0.43	ดีมาก
9	ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.60	0.50	ดีมาก
10	ข้อมูลมีความทันสมัยน่าสนใจ	4.73	0.45	ดีมาก
รวม		4.65	0.52	ดีมาก

จากตารางที่ 4.2 แสดงผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญสามารถสรุปและวิเคราะห์ผลได้ ดังนี้ ภาพรวมของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva (ค่าเฉลี่ย 4.65)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษาและค้นคว้า

การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic ภูมิหายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และประเมินคุณภาพสื่อโดยมีวิธีศึกษา ค้นคว้า หาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อมาวิเคราะห์เนื้อหา ข้อมูล จากภาพนิ่งทำให้มีความเคลื่อนไหวเพื่อกระตุ้นความสนใจและความพึงพอใจของผู้ชมสื่อ เนื่องจากมีข้อมูลบางอย่างที่ไม่สามารถสื่อสารได้หากอยู่ในรูปแบบของข้อมูลที่เป็นภาพนิ่ง ซึ่งรูปแบบของข้อมูลภาพดังกล่าว ได้แก่ แอนิเมชันกราฟิก หรือโมชันกราฟิกเนื่องจากภาพเคลื่อนไหวดึงดูดความสนใจได้ดี และมีเสียงดนตรีหรือเสียงบรรยายให้ผู้ชมเข้ามารับรู้ข้อมูลได้อย่างสะดวก ช่วยให้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic ภูมิหายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ให้สามารถสื่อความหมายได้และอธิบายข้อมูลจำนวนมากมีการสร้างความเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคโมชัน ใช้เสียงบรรยาย เสียง ดนตรี และเสียงประกอบต่าง ๆ

5.2 การอภิปรายผลการศึกษา

จากการจัดทำโครงการการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic ภูมิหายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ได้ทดสอบเปิดดูปรากฏว่าสามารถนำมาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ให้คนอื่นได้ทราบ

5.3 ปัญหาที่พบในการจัดทำโครงการ

5.3.1 การทำงานล่าช้า

5.3.2 การเดินทาง เพราะนักศึกษาแต่ละบ้านอยู่ห่างไกลกัน

5.4 ข้อเสนอแนะ

จากการที่ได้จัดทำโครงการการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic ภูมิหายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ทำให้ได้ความรู้เกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์มากขึ้น แต่ยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร เนื่องจากการศึกษาค้นคว้าวิธีการจัดทำโครงการยังไม่เพียงพอ ทั้งนี้คณะผู้จัดทำโครงการได้เสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการปรับปรุงโครงการได้ดังนี้

5.4.1 ปรับแต่งฉาก ให้มีความสวยงามและน่าสนใจมากขึ้น

5.4.2 เพิ่มเสียงประกอบ ให้น่าสนใจเพื่อดึงดูดผู้เข้าชม

บรรณานุกรม

- [1] พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พุทธศักราช 2550
- [2] ราชกิจจานุเบกษา. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2560 เผยแพร่วันที่ 27 พฤษภาคม 2562
- [3] ราชกิจจานุเบกษา (2562). กฎหมายหลักปัจจุบัน พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พุทธศักราช 2562 ประกาศใช้เพื่อดูแลโครงงานพื้นฐาน (CII) ใช้เพื่อครอบคลุมการป้องกัน รับมือ และการลดความเสี่ยงจากการโจมตีไซเบอร์: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) เผยแพร่เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2562
- [4] http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/069/T_0020.PDF
สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2568
- [5] ประวัติความเป็นมาของกฎหมายไซเบอร์ [Online].
<https://www.ncsa.or.th/standards/laws>
สืบค้นเมื่อวันที่ 31 ตุลาคม 2568

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- แบบเสนอหัวข้อวิชาโครงการ (คธ.01)
- แบบขออนุมัติโครงการวิชาชีพ
- แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ (คธ.02)
- แบบประเมินผลวิชาโครงการ (คธ.04)
- แบบตรวจเอกสารรูปเล่มโครงการ (คธ.05)

แบบเสนอหัวข้อวิชาโครงการด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล (20204-8501) ภาคเรียนที่ 2/2568
ระดับ ปวช.3 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

หัวข้อโครงการ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva.....
ชื่อครูที่ปรึกษาโครงการ 1. นายวิษณุ แรกเรียง..... 2. นางสาวชนิดาพร ที่รวม.....
รายชื่อนักศึกษาที่จัดทำโครงการนี้

- 1. นายสหรัฐ โลหะชิน..... รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2. นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์..... รหัสนักศึกษา 66202040059
- 3. นางสาวอินทร์ฐา ชะอุ่มพันธ์..... รหัสนักศึกษา 66202040060

ระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ เสนอหัวข้อวันที่ 17 ตุลาคม 2568.....

อธิบายขอบเขตของโครงการ เครื่องมือที่ใช้ และประโยชน์ที่ได้รับโดยย่อ
การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ โฆษณากราฟิก เรื่อง กฎหมายไซเบอร์ ของสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ.....
เครื่องมือที่ใช้ในการเผยแพร่ ให้ความรู้ ให้ความเข้าใจ แก่กลุ่มเป้าหมายเพื่อจูงใจให้เกิดความร่วมมือ
สนับสนุนการดำเนินงานขององค์กรหรือสถาบัน.....

อนุมัติโครงการ
 ไม่อนุมัติโครงการ (โปรดระบุ).....

อนุมัติโครงการ
 ไม่อนุมัติโครงการ (โปรดระบุ).....

ครูที่ปรึกษาโครงการ

ครูประจำวิชาโครงการ

ลงชื่อ.....
(นายวิษณุ แรกเรียง)

ลงชื่อ.....
(นายโชคชัย ชุมนุช)

ลงชื่อ.....
(นางสาวชนิดาพร ที่รวม)

ความเห็นหัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ลงชื่อ.....
(นางสาวอัญญา มานะบุตร)

วันที่.....

(ต่อ) อธิบายขอบเขตของโครงการงาน เครื่องมือที่ใช้ และประโยชน์ที่ได้รับ (ถ้ามี)

ขอบเขตของโครงการงาน

การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง กฎหมายไซเบอร์ ของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยในการลบพื้นหลังตัวละคร โปรแกรม Canva ในการทำภาพให้มีการเคลื่อนไหวและประกอบฉาก และโปรแกรม Adobe Audition ในการอัดเสียง

เครื่องมือที่ใช้

- 1) Capcut ในการตัดต่อคลิปวิดีโอต่างๆ
- 2) Canva ใช้ในmeฉากต่างๆ
- 3) Adobe Audition ใช้ในการอัดเสียง

ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1) ได้สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก (Motion Graphic) เรื่อง กฎหมายไซเบอร์
- 2) ได้ความรู้เพิ่มเติม อาชีพเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- 3) เกิดแรงจูงใจในการศึกษาเล่าเรียนคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- 4) รอมรับความคิดสร้างสรรค์สร้างแอนิเมชัน เอฟเฟกต์ และเสียงประกอบได้ตามต้องการ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1 วันที่ 17 / ตุลาคม / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva
รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

- 1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059
- 2) นางสาวอินทร์ธิดา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060



งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 17 / ตุลาคม / 2568.)
เสนอหัวข้อโครงการ.....

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 5 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 24 / ตุลาคม / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ 	ลงชื่อ 	ลงชื่อ 
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล	ครูที่ปรึกษาโครงการ	ครูประจำวิชาโครงการ
วันที่ 17 / ตุลาคม / 2568	วันที่ 17 / ตุลาคม / 2568	วันที่ 17 / ตุลาคม / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 2 วันที่ 24 / ตุลาคม / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์ธูพา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 24 / ตุลาคม / 2568)

เริ่มทำบทที่ 1

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

เสนอหัวข้อโครงการ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 10 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 31 / ตุลาคม / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคตระการพิณผล

ลงชื่อ ศิษฐ์ ลงชื่อ สมน ลงชื่อ Im jr

นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

ครูประจำวิชาโครงการ

วันที่ 24 / ตุลาคม / 2568

วันที่ 24 / ตุลาคม / 2568

วันที่ 24 / ตุลาคม / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 3 วันที่ 31 / ตุลาคม / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva
รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

- 1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059
- 2) นางสาวอินทร์ธพา ชะอ้อมพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060


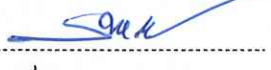

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 3 เมื่อวันที่ 31 / ตุลาคม / 2568)
เริ่มทำบทที่ 2

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณครูที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :
ทำบทที่ 1 เสร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณครูที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 15 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 7 / พฤศจิกายน / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคสระแก้ว

ลงชื่อ 	ลงชื่อ 	ลงชื่อ 
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล	ครูที่ปรึกษาโครงการ	ครูประจำวิชาโครงการ
วันที่ 31 / ตุลาคม / 2568	วันที่ 31 / ตุลาคม / 2568	วันที่ 31 / ตุลาคม / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 4 วันที่ 7 / พฤศจิกายน / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva
รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

- 1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059
- 2) นางสาวอินทร์ธูพา พะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

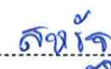

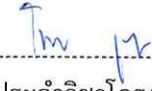
งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 4 เมื่อวันที่ 7 / พฤศจิกายน / 2568.)
เริ่มทำบทที่ 3

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณครูที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :
ทำบทที่ 2 เสร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณครูที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 20 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 14 / พฤศจิกายน / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ  ลงชื่อ  ลงชื่อ 
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล ครูที่ปรึกษาโครงการ ครูประจำวิชาโครงการ
วันที่ 7 / พฤศจิกายน / 2568 วันที่ 7 / พฤศจิกายน / 2568 วันที่ 7 / พฤศจิกายน / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการงาน
(สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 5 วันที่ 14 / พฤศจิกายน / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม..... สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อโครงการงาน(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva.....
ชื่อโครงการงาน(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva.....
รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

- 1) นายสหรัฐ โลหะชิน..... รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2) นางสาวณัฏฐธิดา ช้อนรัมย์..... รหัสนักศึกษา 66202040059
- 2) นางสาวอินทร์ธพา ชะอุ่มพันธ์..... รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 5 เมื่อวันที่ 14 / พฤศจิกายน / 2568.)
เริ่มร่างสตอรี่บอร์ด.....

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :
ทำทบทที่ 3 เสร็จ.....

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ.....

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก).....

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 25 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 21 / พฤศจิกายน / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล.....

ลงชื่อ สิทธิ..... ลงชื่อ สุภา..... ลงชื่อ ทิน.....
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล..... ครูที่ปรึกษาโครงการ..... ครูประจำวิชาโครงการงาน.....
วันที่ 14 / พฤศจิกายน / 2568..... วันที่ 14 / พฤศจิกายน / 2568..... วันที่ 14 / พฤศจิกายน / 2568.....

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการงาน
(สัปดาห์ที่ 6 ครั้งที่ 6 วันที่ 21 / พฤศจิกายน / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva
รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

- 1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059
- 2) นางสาวอินทร์รุพา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 6 เมื่อวันที่ 21 / พฤศจิกายน / 2568.)
เริ่มตัดคลิปที่ 1 บันทึกเสียง
ร่างสตอรี่บอร์ดและบันทึกเสียง คลิปที่ 2-3

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :
ร่างสตอรี่บอร์ดสำเร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 30 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 28 / พฤศจิกายน / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคสระแก้ว

ลงชื่อ คหวิรุ ลงชื่อ กมล ลงชื่อ ทิว
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล ครูที่ปรึกษาโครงการ ครูประจำวิชาโครงการ
วันที่ 21 / พฤศจิกายน / 2568 วันที่ 21 / พฤศจิกายน / 2568 วันที่ 21 / พฤศจิกายน / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการงาน
(สัปดาห์ที่ 7 ครั้งที่ 7 วันที่ 28 / พฤศจิกายน / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการงาน(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการงาน(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฏฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทรธรรพา ชะอ้อมพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 7 เมื่อวันที่ 28 / พฤศจิกายน / 2568.)

ตัดคลิปที่ 2 คลิปที่ 3

ร่างสตอรี่บอร์ดและบันทึกเสียงคลิปที่ 4-5

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ตัดคลิปที่ 1 สำเร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 35 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 12 / ธันวาคม / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ ณัฐวิทย์ ลงชื่อ อนุ ลงชื่อ ทิว

นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล

ครูที่ปรึกษาโครงการงาน

ครูประจำวิชาโครงการงาน

วันที่ 28 / พฤศจิกายน / 2568

วันที่ 28 / พฤศจิกายน / 2568

วันที่ 28 / พฤศจิกายน / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการงาน ทุกครั้งที่รายงาน

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 8 ครั้งที่ 8 วันที่ 5 / ธันวาคม / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหัสรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฏฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์รุพา ชะอุมพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 8 เมื่อวันที่ 5 / ธันวาคม / 2568)

ตัดคลิปที่ 4 คลิปที่ 5

ร่างสตอรี่บอร์ดและบันทึกเสียงคลิปที่ 6

สรุปผลความก้าวหน้าทีครู่ที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ตัดคลิปที่ 2 คลิปที่ 3 สำเร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานทีครู่ที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 40 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 12 / ธันวาคม / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคตระการพิษผล

ลงชื่อ  ลงชื่อ  ลงชื่อ 

นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

ครูประจำวิชาโครงการ

วันที่ 5 / ธันวาคม / 2568

วันที่ 5 / ธันวาคม / 2568

วันที่ 5 / ธันวาคม / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการงาน
(สัปดาห์ที่ 9 ครั้งที่ 9 วันที่ 12 / ธันวาคม / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม..... สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva.....
ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva.....
รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

- 1) นายสหรัฐ โลหะชิน..... รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์..... รหัสนักศึกษา 66202040059
- 2) นางสาวอินทร์ธูพา ชะอุ่มพันธ์..... รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 9 เมื่อวันที่ 12 / ธันวาคม / 2568.)

ตัดคลิปที่ 6.....

ร่างสตอรี่บอร์ดและบันทึกเสียงคลิปที่ 7.....

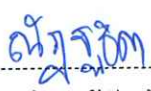


สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ตัดคลิปที่ 4 คลิปที่ 5 สำเร็จ.....

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ.....

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 45 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 19 / ธันวาคม / 2568 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ 	ลงชื่อ 	ลงชื่อ 
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล	ครูที่ปรึกษาโครงการงาน	ครูประจำวิชาโครงการงาน
วันที่ 12 / ธันวาคม / 2568	วันที่ 12 / ธันวาคม / 2568	วันที่ 12 / ธันวาคม / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 10 ครั้งที่ 10 วันที่ 19 / ธันวาคม / 2568)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์ธพา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 10 เมื่อวันที่ 19 / ธันวาคม / 2568)

ตัดคลิปที่ 7

ร่างสตอรี่บอร์ดและบันทึกเสียงคลิปที่ 8

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ตัดคลิปที่ 6 สำเร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ


งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 50 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 26 / ธันวาคม / 2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ 

นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล

วันที่ 19 / ธันวาคม / 2568

ลงชื่อ 

ครูที่ปรึกษาโครงการ

วันที่ 19 / ธันวาคม / 2568

ลงชื่อ 

ครูประจำวิชาโครงการ

วันที่ 19 / ธันวาคม / 2568

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 11 ครั้งที่ 11 วันที่ 26 / ธันวาคม / 2569)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม..... สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva.....

ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva.....

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหรัฐ โลหะชิน..... รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์..... รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์ธพา ชะอุ่มพันธ์..... รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 11 เมื่อวันที่ 26 / ธันวาคม / 2569.)

ตัดคลิปที่ 8.....

ร่างสตอรี่บอร์ด บันทึกเสียงคลิปที่ 9.....

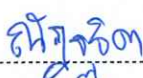

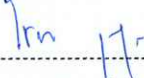
สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ตัดคลิปที่ 7 สำเร็จ.....

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ.....

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 55 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 2 / มกราคม / 2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ 	ลงชื่อ 	ลงชื่อ 
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล	ครูที่ปรึกษาโครงการ	ครูประจำวิชาโครงการ
วันที่ 26 / ธันวาคม / 2569	วันที่ 26 / ธันวาคม / 2569	วันที่ 26 / ธันวาคม / 2569

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 12 ครั้งที่ 12 วันที่ 2 / มกราคม / 2569)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหรัฐ โลหะหิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์ธพา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 12 เมื่อวันที่ 2 / มกราคม / 2569)

ตัดคลิปที่ 9

ร่างสตอรี่บอร์ดและบันทึกเสียงคลิปที่ 10

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ตัดคลิปที่ 8 สำเร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 60 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 23 / มกราคม / 2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ ณัฐธิดา

นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล

วันที่ 2 / มกราคม / 2569

ลงชื่อ อนุช

ครูที่ปรึกษาโครงการ

วันที่ 2 / มกราคม / 2569

ลงชื่อ Iron Jr

ครูประจำวิชาโครงการ

วันที่ 16 / มกราคม / 2569

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงาน

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการงาน
(สัปดาห์ที่ 13 ครั้งที่ 13 วันที่ 9 / มกราคม / 2569)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์ธพา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 13 เมื่อวันที่ 9 / มกราคม / 2569)

ตัดคลิปที่ 10

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณครูที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ตัดคลิปที่ 9 สำเร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณครูที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 65 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 16 / มกราคม / 2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล

ลงชื่อ <u>อินทร์ธพา</u>	ลงชื่อ <u>[Signature]</u>	ลงชื่อ <u>[Signature]</u>
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล	ครูที่ปรึกษาโครงการ	ครูประจำวิชาโครงการ
วันที่ 9 / มกราคม / 2569	วันที่ 9 / มกราคม / 2569	วันที่ 9 / มกราคม / 2569

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงาน

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการงาน
(สัปดาห์ที่ 14 ครั้งที่ 14 วันที่ 16 / มกราคม / 2569)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหัสรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฏฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์ธูพา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 14 เมื่อวันที่ 16 / มกราคม / 2569)

เริ่มทำบทที่ 4 เตรียมนำเสนอ, อัปเดตวิดีโอบนแอปพลิเคชัน TIKTok Youtube

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณครูที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ตัดคลิปที่ 10 สำเร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณครูที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 70 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 23 / มกราคม / 2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล

ลงชื่อ อินทร์ธูพา ลงชื่อ  ลงชื่อ 

นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล

ครูที่ปรึกษาโครงการงาน

ครูประจำวิชาโครงการงาน

วันที่ 16 / มกราคม / 2569

วันที่ 16 / มกราคม / 2569

วันที่ 16 / มกราคม / 2569

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงาน

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการงาน
(สัปดาห์ที่ 15 ครั้งที่ 15 วันที่ 23 / มกราคม / 2569)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการ(Eng) Public relation medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหัสรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์รุพา ชะอุ่มพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 15 เมื่อวันที่ 23 / มกราคม / 2569)

สอบโครงการ

สรุปผลความก้าวหน้าที่ครูที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

ทำบทที่ 4 สำเร็จ เตรียมนำเสนอ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่ครูที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 75 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 30 / มกราคม / 2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ อินทร์รุพา ลงชื่อ  ลงชื่อ 

นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

ครูประจำวิชาโครงการงาน

วันที่ 23 / มกราคม / 2569

วันที่ 23 / มกราคม / 2569

วันที่ 23 / มกราคม / 2569

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 16 ครั้งที่ 16 วันที่ 30 / มกราคม / 2569)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva

รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

1) นายสหรัฐ โลหะหิน รหัสนักศึกษา 66202040018

2) นางสาวณัฏฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059

2) นางสาวอินทร์ฐา ชะอุมพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 16 เมื่อวันที่ 13 / กุมภาพันธ์ / 2569.)

เริ่มทำบทที่ 5

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :

สอนโครงการเสร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 80 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 6 / กุมภาพันธ์ / 2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411. วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ อินทร์ฐา ลงชื่อ  ลงชื่อ 

นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล

ครูที่ปรึกษาโครงการ

ครูประจำวิชาโครงการ

วันที่ 30 / มกราคม / 2569

วันที่ 30 / มกราคม / 2569

วันที่ 30 / มกราคม / 2569

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงานฯ

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 17 ครั้งที่ 17 วันที่ 6 / กุมภาพันธ์ / 2569)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva
รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

- 1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059
- 2) นางสาวอินทร์ธิดา ชะอุมพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 17 เมื่อวันที่ 6 / กุมภาพันธ์ / 2569.)
รวบรวมเล่มโครงการ

สรุปผลความก้าวหน้าที่ครูที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :
ทำบทที่ 5 สำเร็จ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่ครูที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 90 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ 13/ กุมภาพันธ์ /2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ <u>อินทร์ ห</u>	ลงชื่อ <u>ณัฐ</u>	ลงชื่อ <u>ทวิ</u>
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล	ครูที่ปรึกษาโครงการ	ครูประจำวิชาโครงการ
วันที่ 6 / กุมภาพันธ์ / 2569	วันที่ 6 / กุมภาพันธ์ / 2569	วันที่ 6 / กุมภาพันธ์ / 2569

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงาน

แบบรายงานและติดตามความก้าวหน้าวิชาโครงการ
(สัปดาห์ที่ 18 ครั้งที่ 18 วันที่ 13 / กุมภาพันธ์ / 2569)

ระดับ ปวช. ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
ชื่อโครงการ(Eng) Public relations medie Cyber Law using Canva
รายชื่อนักศึกษาที่มาพบ และรายงานความก้าวหน้าในวันนี้

- 1) นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสนักศึกษา 66202040018
- 2) นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสนักศึกษา 66202040059
- 2) นางสาวอินทร์ธิดา ชะอ้อมพันธ์ รหัสนักศึกษา 66202040060

งานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายในครั้งที่แล้ว : (ครั้งที่ 18 เมื่อวันที่ 13 / กุมภาพันธ์ / 2569.)
ส่งโครงการ

สรุปผลความก้าวหน้าที่คุณที่ปรึกษาโครงการมอบหมายในครั้งที่แล้ว :
รวบรวมเล่มโครงการ

ระบุปัญหาและอุปสรรคที่พบ

งานที่คุณที่ปรึกษาโครงการได้มอบหมายให้แก้ไขหรือเพิ่มเติมในครั้งที่/วันนี้ : (ครูเป็นผู้บันทึก)

ปริมาณงานที่เสร็จสิ้นจนถึงวันนี้ คิดเป็นประมาณร้อยละ 100 ของโครงการทั้งหมด
การนัดหมายครั้งต่อไป ในวันที่ / กุมภาพันธ์ / 2569 เวลา 12.00 น. สถานที่ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 411 วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ลงชื่อ อินทร์หม ลงชื่อ ลงชื่อ
นักศึกษาผู้บันทึกข้อมูล ครูที่ปรึกษาโครงการ ครูประจำวิชาโครงการ
วันที่ 13 / กุมภาพันธ์ / 2569 วันที่ 13 / กุมภาพันธ์ / 2569 วันที่ 13 / กุมภาพันธ์ / 2569

*เมื่อลงชื่อครบแล้ว ถ่ายเอกสารให้กับครูประจำวิชา และครูที่ปรึกษาโครงการ ทุกครั้งที่รายงาน

แบบประเมินผลวิชาโครงการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สอบประเมินโครงการ วันที่.....สถานที่สอบ.....เวลา.....น.

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ระดับ ปวช.3

หัวข้อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva.....

หัวข้อโครงการ(อังกฤษ) Public relation medie Cyber Law With Canva.....

ครูที่ปรึกษาโครงการ นายวิชณุ แรกเรียง.....

ครูที่ปรึกษาโครงการ นางสาวชนิดาพร ทีวีรวม.....

ครูประจำวิชาโครงการ นายโชคชัย ชุมนุญ.....

ชื่อนักศึกษาที่ทำโครงการ (ชื่อ - สกุล เรียงตามรหัสประจำตัว)

1. นายสหรัฐ โลหะชิน.....รหัสประจำตัว 66202040018.....

2. นางสาวณัฏฐิตา ช้อนรัมย์.....รหัสประจำตัว 66202040059.....

2. นางสาวอินทร์รุพา ชะอุ่มพันธ์.....รหัสประจำตัว 66202040060.....

ส่วนที่ 1 ครูที่ปรึกษาโครงการ (30 คะแนน)

หัวข้อที่ประเมิน	กรรมการ 1	กรรมการ 2	กรรมการ 3	กรรมการ 4
ความคิดริเริ่ม (10)				
ความสม่ำเสมอในการดำเนินงาน (10)				
ความสามารถในการแก้ปัญหา (10)				

ส่วนที่ 2 ครูประจำวิชาโครงการ (40+30 คะแนน) หรือ กรรมการผู้เชี่ยวชาญ (40 คะแนน)

หัวข้อที่ประเมิน	กรรมการ 1	กรรมการ 2	กรรมการ 3	กรรมการ 4
ผลงานเทียบกับแผนการดำเนินงาน (10)	9	7	8	
ความเข้าใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง (10)	9	8	8	
การตอบคำถาม (10)	9	8	7	
การนำเสนอโครงการ (10)	9	8	8	
รูปเล่มโครงการฉบับสมบูรณ์ (ครูประจำวิชา) (30)				
รวม				

ส่วนที่ 3 รูปแบบและเนื้อหาของโครงการที่ควรปรับปรุง หรือแก้ไขเพิ่มเติม ให้ระบุวันที่ นัดตรวจงานที่แก้ไขด้วย

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ครูประจำวิชา

วันที่.....

แบบตรวจเอกสารรูปเล่มวิชาโครงการ ระดับ ปวช.3 (ก่อนเข้ารูปเล่ม)

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ผ่านการสอบประเมินโครงการแล้ว เมื่อวันที่.....

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ระดับ ปวส.2

หัวข้อโครงการ(ไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva.....

หัวข้อโครงการ(อังกฤษ) Public relation medie Cyber Law With Canva.....

ครูที่ปรึกษาโครงการ นายวิชณุ แรกเรียง.....

ครูที่ปรึกษาโครงการ นางสาวชนิดาพร ที่รวม.....

ครูประจำวิชาโครงการ นายโชคชัย ชุมนุม.....

ชื่อนักศึกษาที่ทำโครงการ (ชื่อ - สกุล เรียงตามรหัสประจำตัว)

1. นายสหรัฐ โลหะชิน..... รหัสประจำตัว 66202040018.....

2. นางสาวณัฏฐิตา ช้อนรัมย์..... รหัสประจำตัว 66202040059.....

3. นางสาวอินทร์รุพา ชะอุ่มพันธ์..... รหัสประจำตัว 66202040060.....

ตรวจครั้งที่ 1 ชื่ออาจารย์ที่ตรวจ นายโชคชัย ชุมนุม.....

.....

.....

ลงชื่อ 

วันที่.....

ตรวจครั้งที่ 2 ชื่ออาจารย์ที่ตรวจ นายวิชณุ แรกเรียง.....

.....

.....

ลงชื่อ 

วันที่.....

ตรวจครั้งที่ 2 ชื่ออาจารย์ที่ตรวจ นางสาวชนิดาพร ที่รวม.....

.....

.....

ลงชื่อ 

วันที่ 03 ก.พ. 2569

อนุญาตให้เข้าเล่มได้

ไม่อนุญาต เพราะ.....

ลงชื่อ 

วันที่.....

ภาคผนวก ข

- แบบคำร้องขอสอบวิชาโครงการงาน (คธ.03)
- ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ



แบบคำร้องขอสอบประเมินโครงการงาน

วันที่.....

เรื่อง ขออนุญาตสอบประเมินวิชาโครงการงาน
เรียน หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

- ข้าพเจ้า 1. นายสหรัฐ โลหะชิน รหัสประจำตัว 66202040018
- 2. นางสาวณัฏฐธิดา ช้อนรัมย์ รหัสประจำตัว 66202040059
- 3. นางสาวอินทร์ธูพา ชะอุ่มพันธ์ รหัสประจำตัว 66202040060

เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ประจำภาคเรียนที่ 2568 ได้จัดทำโครงการงานเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยมี
ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva
ชื่อโครงการ (ภาษาอังกฤษ) Public relations medie Cyber Law With Canva
และมีความประสงค์จะขออนุญาตสอบประเมินโครงการงาน โดยได้รับความเห็นชอบแล้ว ดังนี้

อาจารย์ที่ปรึกษา อนุมัติ
 ไม่อนุมัติ (ไม่พร้อมสอบเพราะ)
ระบุเหตุผล.....
 ให้ลงทะเบียนภาคฤดูร้อน
ลงชื่อ.....
(นายวิษณุ แรกเรียง)
ลงชื่อ.....
(นางสาวชนิดาพร ที่รวม..)

อาจารย์ประจำวิชา อนุมัติ
 ไม่อนุมัติ (ไม่พร้อมสอบเพราะ)
ระบุเหตุผล.....
 ให้ลงทะเบียนภาคฤดูร้อน
ลงชื่อ.....
(นายโชคชัย ชุมนวม.)

ความเห็นหัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

.....
.....
ลงชื่อ.....
(นางสาวอัญชณา มานะบุตร)
...../...../.....



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคระยอง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการสอบโครงการ

เรียน นายวิษณุ แรกเรียง

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้
ดำเนินโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้ว ยังเหลือแต่สอบโครงการ

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จึงเห็นสมควรให้สอบโครงการ ในวันศุกร์ ที่ ๒๓ มกราคม
๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๐๐ น. ณ ห้องประชุมราชพฤกษ์ อาคารวิทยบริการ และใคร่ขอเรียนเชิญท่านร่วมเป็น
คณะกรรมการสอบโครงการวิชาชีพ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วย
โปรแกรม Canva

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวอัญญา มานะบุตร)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคระยอง วิทยาเขตเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการสอบโครงการ

เรียน นายภูมินทร์ ตันงาม

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้
ดำเนินโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้ว ยังเหลือแต่สอบโครงการ

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จึงเห็นสมควรให้สอบโครงการ ในวันศุกร์ ที่ ๒๓ มกราคม
๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๐๐ น. ณ ห้องประชุมราชพฤกษ์ อาคารวิทยบริการ และใคร่ขอเรียนเชิญท่านร่วมเป็น
คณะกรรมการสอบโครงการวิชาชีพ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วย
โปรแกรม Canva

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวอัญญา มานะบุตร)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคตระการพิษผล สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ ๗๕๖๙ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการสอบโครงการ

เรียน นายโชคชัย ชุมนุม

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้
ดำเนินโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้ว ยังเหลือแต่สอบโครงการ

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จึงเห็นสมควรให้สอบโครงการ ในวันศุกร์ ที่ ๒๓ มกราคม
๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๐๐ น. ณ ห้องประชุมราชพฤกษ์ อาคารวิทยบริการ และใคร่ขอเรียนเชิญท่านร่วมเป็น
คณะกรรมการสอบโครงการวิชาชีพ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วย
โปรแกรม Canva

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวอัญชญา มานะบุตร)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคระยอง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการสอบโครงการ

เรียน นางสาวนิตา พันน้อย

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้
ดำเนินโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้ว ยังเหลือแต่สอบโครงการ

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จึงเห็นสมควรให้สอบโครงการ ในวันศุกร์ ที่ ๒๓ มกราคม
๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๐๐ น. ณ ห้องประชุมราชพฤกษ์ อาคารวิทยบริการ และใคร่ขอเรียนเชิญท่านร่วมเป็น
คณะกรรมการสอบโครงการวิชาชีพ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วย
โปรแกรม Canva

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวอัญชญา มานะบุตร)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคระยอง พิษณุโลก สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการสอบโครงการ

เรียน นางสาวชนาธิป เหล่าดี

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้
ดำเนินโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้ว ยังเหลือแต่สอบโครงการ

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จึงเห็นสมควรให้สอบโครงการ ในวันศุกร์ ที่ ๒๓ มกราคม
๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๐๐ น. ณ ห้องประชุมราชพฤกษ์ อาคารวิทยบริการ และใคร่ขอเรียนเชิญท่านร่วมเป็น
คณะกรรมการสอบโครงการวิชาชีพ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วย
โปรแกรม Canva

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวอัญชณา มานะบุตร)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

นางสาวชนาธิป เหล่าดี



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคตระการพิชญผล สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่/๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการสอบโครงการ

เรียน นางสาวชนิดาพร ที่รวม

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้
ดำเนินโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้ว ยังเหลือแต่สอบโครงการ

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จึงเห็นสมควรให้สอบโครงการ ในวันศุกร์ ที่ ๒๓ มกราคม
๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๐๐ น. ณ ห้องประชุมราชพฤกษ์ อาคารวิทยบริการ และใคร่ขอเรียนเชิญท่านร่วมเป็น
คณะกรรมการสอบโครงการวิชาชีพ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วย
โปรแกรม Canva

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวอัญชญา มานะบุตร)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

นางสาวชนิดาพร ที่รวม



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา

เรียน นายวิษณุ แรกเรียง

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้ดำเนินโครงการ เรื่องการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาโครงการขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการนำเสนอแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเหมาะสมในเรื่องดังกล่าวจึงเรียนขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ในการประเมินคุณภาพของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์และขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้

(นางสาวอัษฎนา มานะบุตร)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคระยอง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา

เรียน นายภูมินทร์ ตันงาม

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้ดำเนินโครงการ เรื่องการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาโครงการขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการนำเสนอแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเหมาะสมในเรื่องดังกล่าวจึงเรียนขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ในการประเมินคุณภาพของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์และขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้

(นางสาวอัญญา มานะบุตร)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคระยอง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา

เรียน นายโชคชัย ชุมนุช

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้ดำเนินโครงการ เรื่องการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาโครงการขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการนำเสนอแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเหมาะสมในเรื่องดังกล่าวจึงเรียนขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ในการประเมินคุณภาพของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์และขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้

(นางสาวอัญญา มานะบุตร)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคตระการพิษผล สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา

เรียน นางสาวนิตา พันน้อย

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้ดำเนินโครงการ เรื่องการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาโครงการขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการนำเสนอแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเหมาะสมในเรื่องดังกล่าวจึงเรียนขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ในการประเมินคุณภาพของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์และขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้

(นางสาวอัญญา มานะบุตร)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคระยอง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา

เรียน นางสาวนาธิบ เหล่าดี

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้ดำเนินโครงการ เรื่องการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาโครงการขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการนำเสนอแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเหมาะสมในเรื่องดังกล่าวจึงเรียนขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ในการประเมินคุณภาพของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์และขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้

(นางสาวอัญญา มานะบุตร)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

นางสาวนาธิบ เหล่าดี



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ วิทยาลัยเทคนิคระยอง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา

เรียน นางสาวชนิดาพร ทิรวม

เนื่องด้วยนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้ดำเนินโครงการ เรื่องการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาโครงการขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการนำเสนอแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา

ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเหมาะสมในเรื่องดังกล่าวจึงเรียนขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ในการประเมินคุณภาพของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ Motion Graphic กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์และขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้

(นางสาวอัญชญา มานะบุตร)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

นางสาวชนิดาพร ทิรวม

ภาคผนวก ค
แบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและนักเรียนนักศึกษา

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input checked="" type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input checked="" type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|--|--|---|
| 1. เพศ | <input checked="" type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input checked="" type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input checked="" type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาตามกฎหมายไซเบอร์	/				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		/			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ		/			
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน	/				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	/				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	/				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	/				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	/				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		/			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์		/			

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input checked="" type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input checked="" type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		✓			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ		✓			
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา		✓			
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์		✓			

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

1. เพศ ชาย หญิง
2. ระดับการศึกษา ปวช.หรือเทียบเท่า อนุปริญญา/ปวส.
 ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี อื่น ๆ ระบุ.....
3. สถานภาพ ผู้บริหาร ครู/อาจารย์
 พนักงาน/เจ้าหน้าที่ นักเรียน/นักศึกษา.

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ		✓			
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน		✓			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|--|--|---|
| 1. เพศ | <input checked="" type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input checked="" type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input checked="" type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ			✓		
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์			✓		
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

1. เพศ ชาย หญิง
2. ระดับการศึกษา ปวช.หรือเทียบเท่า อนุปริญญา/ปวส.
 ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี อื่น ๆ ระบุ.....
3. สถานภาพ ผู้บริหาร ครู/อาจารย์
 พนักงาน/เจ้าหน้าที่ นักเรียน/นักศึกษา

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	/				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	/				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ		/			
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน		/			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	/				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	/				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์		/			
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	/				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	/				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	/				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input checked="" type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		✓			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน		✓			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้			✓		
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง			✓		
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา		✓			
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....





หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		✓			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ		✓			
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์		✓			

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		✓			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน		✓			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา		✓			
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาตามกฎหมายไซเบอร์		✓			
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		✓			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน		✓			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย
-

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	/				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		/			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ			/		
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน		/			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	/				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	/				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	/				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	/				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		/			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์		/			

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input checked="" type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ			✓		
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน		✓			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้			✓		
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา		✓			
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์		✓			

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

1. เพศ ชาย หญิง
2. ระดับการศึกษา ปวช.หรือเทียบเท่า อนุปริญญา/ปวส.
 ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี อื่น ๆ ระบุ.....
3. สถานภาพ ผู้บริหาร ครู/อาจารย์
 พนักงาน/เจ้าหน้าที่ นักเรียน/นักศึกษา

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|--|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input checked="" type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		✓			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับระดับผู้เรียน		✓			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา		✓			
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์		✓			

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|--|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input checked="" type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|--|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input checked="" type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์					
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ					
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ					
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน					
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้					
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง					
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์					
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา					
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์					
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์					

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ		✓			
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์			✓		
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา		✓			
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

ไม่มี

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาตามกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา		✓			
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์		✓			
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาตามกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ		✓			
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน		✓			
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้		✓			
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์		✓			
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์		✓			

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาตามกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ		✓			
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์		✓			

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาตามกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input checked="" type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่น่าเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาตามกฎหมายไซเบอร์	/				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	/				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	/				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับระดับผู้เรียน	/				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	/				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	/				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	/				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	/				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	/				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	/				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาตามกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

.....

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input checked="" type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง		✓			
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | |
|------------------|---|---|
| 1. เพศ | <input checked="" type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา |

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย

หลักสูตรแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน
ชื่อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก กฎหมายไซเบอร์ ด้วย Canva

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมของโครงการเรื่อง การศึกษา และการประยุกต์ใช้กฎหมายไซเบอร์ (Cyber Law) โดยมุ่งเน้นเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และประโยชน์ ในการนำไปใช้จริง

แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลสภาพความเป็นจริง

- | | | | |
|------------------|---|---|---|
| 1. เพศ | <input checked="" type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง | |
| 2. ระดับการศึกษา | <input checked="" type="checkbox"/> ปวช.หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส. | |
| | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ..... |
| 3. สถานภาพ | <input type="checkbox"/> ผู้บริหาร | <input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์ | |
| | <input type="checkbox"/> พนักงาน/เจ้าหน้าที่ | <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา | |

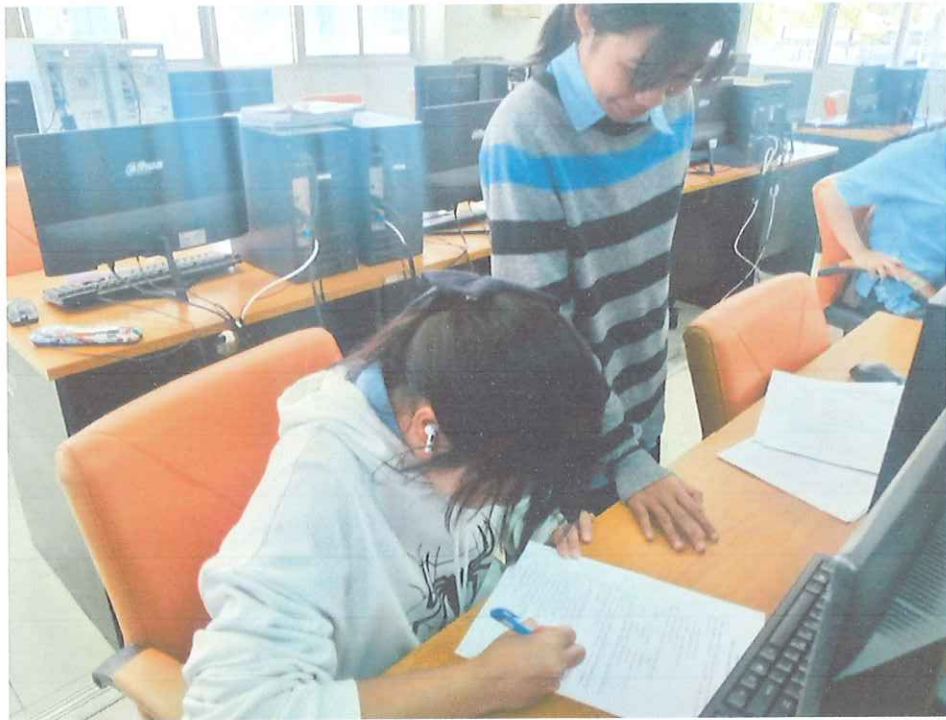
ตอนที่ 2 ระดับการประเมินความพึงพอใจของ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ กฎหมายไซเบอร์ ด้วยโปรแกรม Canva

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านในแต่ละประเด็นการประเมินมี คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก ระดับคะแนน 4 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับคะแนน 2 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
2	ความครบถ้วนของเนื้อหากฎหมายไซเบอร์ที่นำเสนอ	✓				
3	ความชัดเจนในการอธิบายกฎหมายและตัวอย่างประกอบ	✓				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน	✓				
5	ความทันสมัยของข้อมูลและกฎหมายที่นำมาใช้	✓				
6	การเชื่อมโยงกฎหมายไซเบอร์กับการใช้งานจริง	✓				
7	ประโยชน์ของโครงการในการสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมายไซเบอร์	✓				
8	ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในสถานศึกษา	✓				
9	ความสามารถในการป้องกันและลดปัญหาการกระทำผิดทางไซเบอร์	✓				
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการกฎหมายไซเบอร์	✓				

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาระบบในวิทยาลัย





ภาคผนวก ง
ใบแจ้งสอบโครงการวิชาชีพ (คธ.07)



ใบแจ้งผลการสอบโครงการวิชาชีพ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคนิคระยอง

เรียน หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะกรรมการได้ดำเนินการสอบโครงการวิชาชีพ เรื่อง การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ โฆษณา
กราฟิก ด้วยโปรแกรม Canva

ของ สมาชิกในกลุ่มทุกคน 1. นายสหรัฐ โลหะชิน 2. นางสาวณัฐธิดา ช้อนรัมย์

3. นางสาวอินทร์ธิดา ชะอุ่มพันธ์

นักเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ เมื่อวันที่

() สอบผ่าน โดยไม่มีเงื่อนไข

() สอบผ่าน โดยมีเงื่อนไข

() สอบไม่ผ่าน สาเหตุเพราะ

ประธานกรรมการการสอบ

(นางสาวอัญญา มานะบุตร)

กรรมการ

(นายวิษณุ แรกเรียง)

กรรมการ

(นายภูมินทร์ ดันงาม)

กรรมการ

(นางสาวชนาธิบ เหล่าดี)

กรรมการ

(นางสาวนิตา พันน้อย)

กรรมการ

(นางสาวชนิดาพร ที่รวม)

ครูที่ปรึกษา

(นายโชคชัย ชุมนม)

ภาคผนวก จ
ประวัติผู้จัดทำ
คิวอาร์โค้ดแสดงผลงาน

ประวัติย่อผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล	นายสทธิรัฐ โลหะชิน
วัน เดือน ปี เกิด	2 เมษายน 2550
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลสรรพสิทธิประสงค์
ที่อยู่ปัจจุบัน	29 หมู่ 11 บ.โนนสำราญ ต.นาพิน อ.ตระการพิษผล จ.อุบลราชธานี 34130
โทรศัพท์	066-054-4759
ประวัติการศึกษา	
ประถมศึกษา	โรงเรียนบ้านนาพิน ต.นาพิน อ.ตระการพิษผล จ.อุบลราชธานี 34130
มัธยมศึกษา	โรงเรียนบ้านนาพิน ต.นาพิน อ.ตระการพิษผล จ.อุบลราชธานี 34130
มัธยมศึกษาตอนปลาย	วิทยาลัยเทคนิคตระการพิษผล ต.เซเป็ด อ.ตระการพิษผล จ.อุบลราชธานี 34130

ประวัติย่อผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล	นางสาวณัฏฐธิดา ช้อนรัมย์
วัน เดือน ปี เกิด	วันที่ 27 กรกฎาคม 2550
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลตระการพืชผล
ที่อยู่ปัจจุบัน	192 หมู่ 4 บ.ดอนจัว ต.ไหล่ทุ่ง อ.ตระการพืชผล จ.อุบลราชธานี 34130
โทรศัพท์	065-862-3534
ประวัติการศึกษา	
ประถมศึกษา	โรงเรียนปทุมอุบลสวรรค์ศรีโพธิ์ชัย ต.ขุหลุ อ.ตระการพืชผล จ.อุบลราชธานี 34130
มัธยมศึกษา	โรงเรียนปทุมอุบลสวรรค์ศรีโพธิ์ชัย ต.ขุหลุ อ.ตระการพืชผล จ.อุบลราชธานี 34130
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล ต.เซเป็ด อ.ตระการพืชผล จ.อุบลราชธานี 34130

ประวัติย่อผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล	นางสาวอินทร์ธูพา ชะอุ่มพันธ์
วัน เดือน ปี เกิด	วันที่ 29 เมษายน 2550
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลสามพราน
ที่อยู่ปัจจุบัน	87 หมู่ 2 บ.เอ็นอ้า ต.ตระการ อ.ตระการพืชผล จ.อุบลราชธานี 34130
โทรศัพท์	099-210-0027
ประวัติการศึกษา	
ประถมศึกษา	โรงเรียนบ้านเอ็นอ้า ต.ตระการ อ.ตระการพืชผล จ.อุบลราชธานี 34130
มัธยมศึกษา	โรงเรียนสะพือวิทยาคาร ต.สะพือ อ.ตระการพืชผล จ.อุบลราชธานี 34130
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	วิทยาลัยเทคนิคตระการพืชผล ต.เซเป็ด อ.ตระการพืชผล จ.อุบลราชธานี 34130

คิวอาร์โค้ดแสดงผลงาน

