

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ข้าวโพดของไทยอ้างอิงราคาจากตลาดชิคาโกของสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นผู้ผลิตรายใหญ่ที่สุดของโลก และในช่วง 3-4 เดือนที่ผ่านมา ราคาในตลาดโลกมีทิศทางปรับลง ประกอบกับสภาพฝนตกหนักในพื้นที่ภาคเหนือทำให้ข้าวโพดมีความชื้นสูงจึงมีราคาต่ำซึ่งเป็นภาวะปกติ โดยทางออกที่รัฐบาลควรทำคือการรวมกลุ่มเกษตรกรรายย่อยและพัฒนาคุณภาพสินค้า แต่หากดูการผลิตและการบริโภคภายในประเทศ จะเห็นว่าไทยมีการผลิตเฉลี่ย 4.8-4.9 ล้านตันและใช้ในประเทศถึงร้อยละ 91 ล้านตันในอุตสาหกรรมอาหาร ดังนั้นหากปล่อยไปตามกลไกตลาด รศ.สมพร อิศวิลานนท์ นักวิชาการอาวุโส สถาบันคลังสมองของชาติ ก็เชื่อว่าราคาจะกลับมาสูงขึ้นภายใน 1 เดือนนี้ ทั้งนี้พื้นที่การปลูกข้าวโพดในไทยมีเพียง 7.4 ล้านไร่ คิดเป็นร้อยละ 5 เมื่อเทียบกับสินค้าเกษตรอื่นๆ ซึ่งส่วนใหญ่ปลูกในพื้นที่ป่าไม้บนภูเขา ซึ่งถือเป็นพืชที่กระทบต่อทรัพยากรธรรมชาติสูงสุด และการเปิดให้สิทธิเกษตรกรที่ไม่มีเอกสารสิทธิ์เข้าร่วมโครงการจึงเหมือนดาบสองคม ที่อาจส่งเสริมทางอ้อมเกษตรกรบุกรุกพื้นที่ป่าเพิ่มขึ้นได้

ในการเรียนการสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงตามหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาปี 2557 ได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาโครงการ รหัสวิชา 3201-8501 โดยกำหนดให้นักศึกษาจัดทำโครงการ 2 คน ต่อ 1 โครงการ เพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถจากการเรียนในสาขาวิชาของตนมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากการศึกษาในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ได้ศึกษาค้นคว้าการใช้งานของโปรแกรม Dreamweaver ซึ่งเป็นโปรแกรมสร้างเว็บเพจแบบเสมือนจริง สำหรับคนที่ต้องการทำเว็บไซต์ ภาพเคลื่อนไหว หรือจะนำไปใช้อธิบายการใช้งาน การใช้โปรแกรมต่างๆ เพื่อการเสนอผลงาน โปรแกรม Dreamweaver มันเป็นโปรแกรมทำเว็บไซต์ระดับมืออาชีพจริง ที่ใช้ด้วยงานฟังก์ชันที่ครบครัน และถือเป็นโปรแกรมที่ได้มาตรฐานที่สุด ที่ใช้ความหลากหลาย สามารถนำมาใช้ในการประกอบการทำโครงการโดยใช้เว็บไซต์ในการนำเสนอผลงาน หน้าตาของโปรแกรมนี้นี้ User interface ใช้งานได้ง่ายไม่จำเป็นต้องมีทักษะเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากนัก สามารถทำงานได้ราบรื่นโดยใช้เวลาเพียงไม่นาน ในสาขาคอมพิวเตอร์สำหรับโปรแกรมนี้นี้ถือว่ามีความสำคัญที่ควรศึกษาและเรียนรู้ สามารถส่งต่อความรู้ให้กับรุ่นน้องๆ ในสาขาได้ และนำมาใช้ในการเรียนการสอนปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Dreamweaver ซึ่งเป็นความรู้เบื้องต้นของการเรียนสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง จึงได้สร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง “การใช้โปรแกรม Dreamweaver โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ มีทั้งภาพ เสียง และเนื้อหาที่กระชับ ชัดเจน ง่ายต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถนำไปเผยแพร่ยังสถานศึกษา ชุมชนหรือผู้ที่สนใจได้อีกด้วย

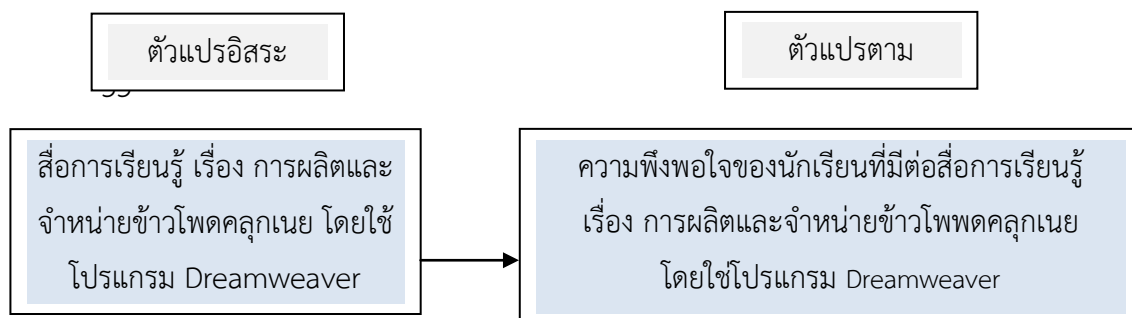
วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเอง โดยใช้ โปรแกรม Dreamweaver
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว โดยนยโดยใช้โปรแกรม Dreamweaver

ขอบเขตของการศึกษา

1. ศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม Dreamweaver มาใช้ในการทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 สาขาการบัญชี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อำเภอบ้านฉาง จังหวัด ระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 25 คน เลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 25 คน
3. ด้านวัน เวลาและสถานที่ทำโครงการ การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2559 - 31 ตุลาคม 2559 ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (ประชากร) ระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2559 - 10 ตุลาคม 2559

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษาวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาค้างนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ คน สัตว์ สิ่งของ หรือแนวความคิดที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ เพิ่มประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
2. โปรแกรม Dreamweaver เป็นโปรแกรมในการเขียนเว็บเพจ จะมีลักษณะคล้ายกับการพิมพ์งานในโปรแกรม Text Editor ทัวไป คือว่ามันจะเรียงชิดซ้ายบนตลอดเวลา ไม่สามารถย้าย หรือ

นำไปวางตำแหน่งที่ต้องการได้ทันทีเหมือนโปรแกรมกราฟิก เพราะฉะนั้นหากเราต้องการจัดวางรูปแบบตามที่เรต้องการ ก็ใช้ตาราง Table เข้ามาช่วยจัดตำแหน่ง ซึ่งเมื่อมีการจัดวางรูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้น การเขียนภาษา HTML ก็ซับซ้อนยิ่งขึ้นเช่นกัน โปรแกรม Dreamweaver อาจจะไม่สามารถเขียนเว็บได้ตามที่เราต้องการสำหรับ Dreamweaver เป็นโปรแกรมสร้างโฮมเพจแบบเสมือนจริง โดยไม่ต้อง เขียนภาษา HTML เอง หรือที่ศัพท์เทคนิคเรียกว่า "WYSIWYG" เราสามารถใช้หน้าจอเสมือนจริงของ Dreamweaver ในการทำเว็บเพจได้เลย โดยใช้เครื่องมือต่างๆ

3. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ค่าเฉลี่ยจากการบอกความรู้สึกในการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver

จากการตอบแบบสำรวจความพึงพอใจที่มีระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ ระดับ 1 พึงพอใจน้อยสุด, ระดับ 2 ความพึงพอใจน้อย, ระดับ 3 ความพึงพอใจปานกลาง, ระดับ 4 ความพึงพอใจมาก และระดับ 5 ความพึงพอใจมากที่สุด

4. ข้าวโพดคั่ว เป็นของกินเล่นที่หลายๆ คนชอบข้าวโพดมีประโยชน์ต่อร่างกายมีเยื่อใยมาก ทำให้ระบบขับถ่ายเป็นปกติข้าวโพดคั่วสามารถขายได้ตลอดปี เป็นของกินเล่นที่ทำง่ายขายง่ายราคาไม่แพง

5. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชีที่กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อ.บ้านฉาง จ.ระยอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

6. วิทยาลัย หมายถึง วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ตั้งอยู่ที่ 111/7 ม.3 ต.บ้านฉาง อ.บ้านฉาง จ.ระยอง 21130

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นำสื่อการเรียนรู้ที่ได้มาใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียน และใช้ในการศึกษด้วยตนเอง
2. ทราบระดับความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver

บทที่ 2

แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการครั้งนี้เพื่อเป็นการศึกษาการสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องไว้ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของโปรแกรม Dreamweaver
2. ส่วนประกอบของโปรแกรม Dreamweaver
3. โปรแกรมต่างๆ ในโปรแกรม Dreamweaver
4. ความสามารถของโปรแกรม Dreamweaver
5. คุณสมบัติของโปรแกรม Dreamweaver
6. การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว
7. การขาย

ความหมายของโปรแกรม Dreamweaver

อะโดบี ดรีมวีฟเวอร์ (Adobe Dreamweaver) หรือชื่อเดิมคือ แมโครมีเดีย ดรีมวีฟเวอร์ (Macromedia Dreamweaver) เป็นโปรแกรมแก้ไข HTML พัฒนาโดยบริษัทแมโครมีเดีย (ปัจจุบันควบกิจการรวมกับบริษัท อะโดบีซิสเต็มส์) สำหรับการออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบ WYSIWYG กับการควบคุมของส่วนแก้ไขรหัส HTML ในการพัฒนาโปรแกรมที่มีการรวมทั้งสองแบบเข้าด้วยกันแบบนี้ ทำให้ ดรีมวีฟเวอร์เป็นโปรแกรมที่แตกต่างจากโปรแกรมอื่นๆ ในประเภทเดียวกัน ในช่วงปลายปีทศวรรษ 2533 จนถึงปีพ.ศ. 2544 ดรีมวีฟเวอร์มีสัดส่วนตลาดโปรแกรมแก้ไข HTML อยู่มากกว่า 70% ดรีมวีฟเวอร์มีทั้งในระบบปฏิบัติการแมคอินทอช และไมโครซอฟท์วินโดวส์ ดรีมวีฟเวอร์ยังสามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการแบบยูนิกซ์ ผ่านโปรแกรมจำลองอย่าง WINE ได้ รุ่นล่าสุดคือ ดรีมวีฟเวอร์ CS6

Dreamweaver เป็นโปรแกรมประเภท Web Design ซึ่งมีคุณสมบัติในการใช้งานในรูปแบบ WYSIWYG อ่านว่า วิสสิวิก (What You See Is What You Get) คือ โปรแกรมประเภทคุณออกแบบหน้าเว็บเพจ หรือเว็บไซต์ มาอย่างไรในโปรแกรม คุณก็จะเห็นงานของคุณเป็นแบบนั้น การใช้งานของโปรแกรมจะอำนวยความสะดวกให้กับการออกแบบ webpage เป็นอย่างมาก โดยโปรแกรมจะทำงานในลักษณะ HTML Generator นั่นคือโปรแกรมจะสร้างรหัสคำสั่ง HTML โดยเราไม่จำเป็นต้องมานั่งเรียนรู้ CODE ของ HTML เลย เราก็สามารถสร้าง website ได้อย่างมืออาชีพแล้ว โดยโปรแกรมมีลักษณะการทำงาน คล้ายๆ กับการพิมพ์เอกสารด้วย Word Processing ที่สามารถใช้เครื่องมือ (Tool bars) หรือแถบคำสั่ง (Menu bar) ควบคุมการทำงาน ช่วยให้การใช้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว

ส่วนประกอบของโปรแกรม Dreamweaver

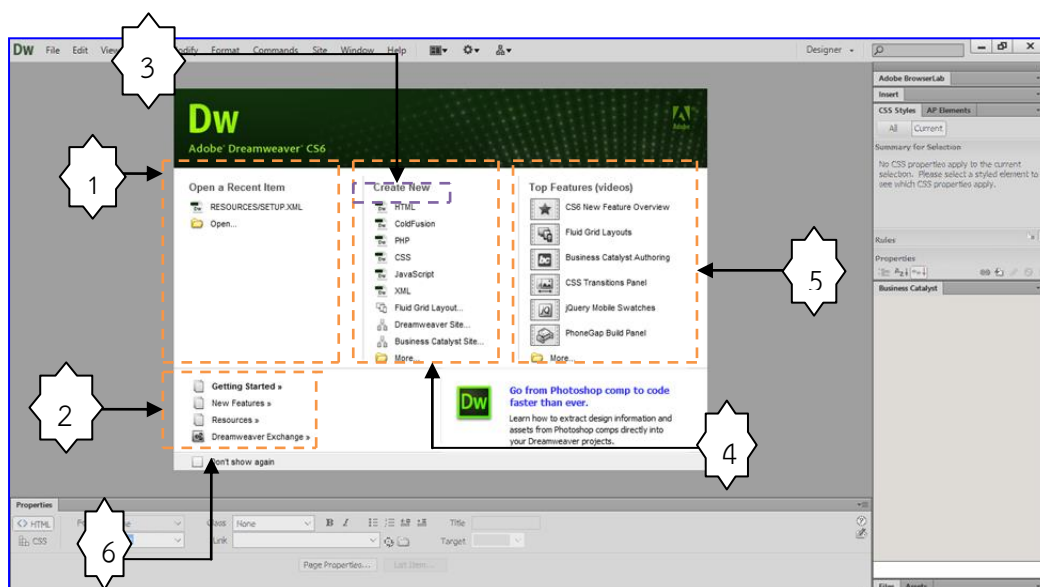
เมื่อคลิกเข้าสู่โปรแกรม หน้าจอจะแสดงรูปร่างหน้าต่างของโปรแกรมขึ้น ในลักษณะหน้าต่าง ดังต่อไปนี้

1. การเริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver



ภาพที่ 2 เริ่มต้นการใช้งาน Dreamweaver

2. หน้าแรกเมื่อเข้าสู่โปรแกรม



ภาพที่ 3 ส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าจอเมื่อเข้าสู่โปรแกรม ก่อนการเข้าใช้งาน

1. เปิดไฟล์เว็บเพจที่เคยใช้งานมาแล้วโดยเลือกจากรายชื่อที่แสดงอยู่ หรือคลิกปุ่ม open เพื่อเปิดเว็บเพจอื่นๆ

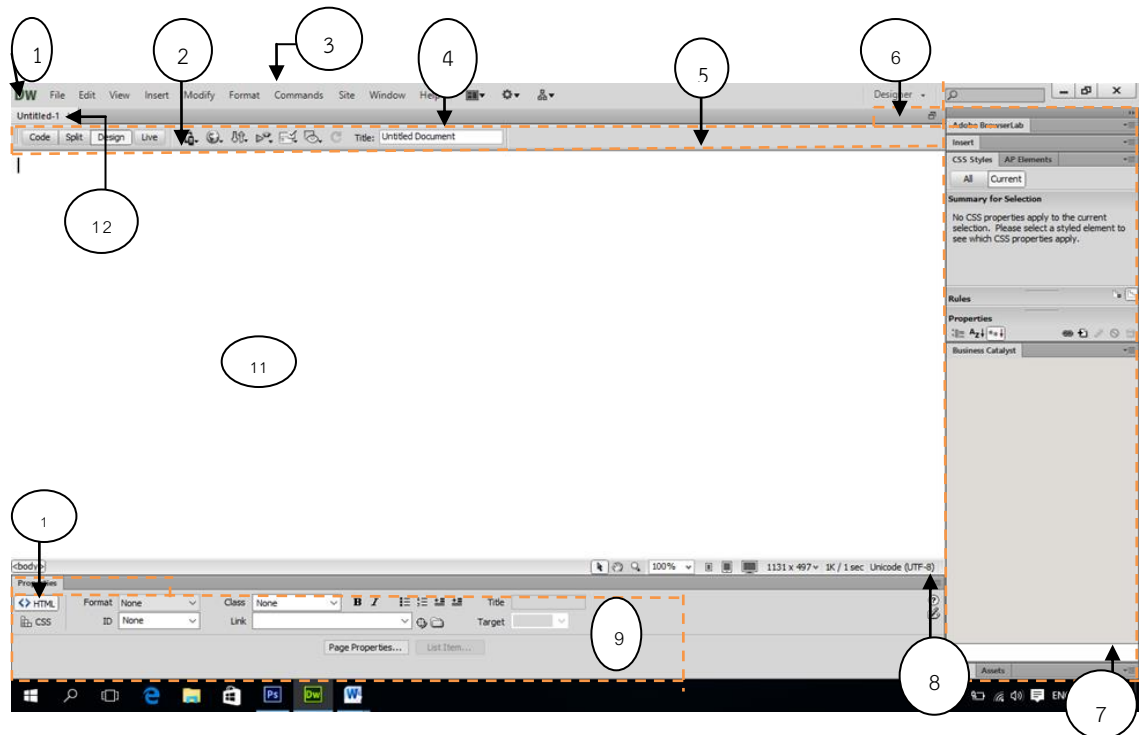
2. ศึกษาบทเรียนช่วยสอน
3. การสร้างเว็บเพจพื้นฐานทั่วไป ให้เลือกข้อนี้
4. สร้างเว็บเพจใหม่โดยเลือกประเภทของไฟล์ชนิดต่างๆ ได้
5. สร้างเว็บเพจจากไฟล์ตัวอย่างที่โปรแกรมได้เตรียมรูปแบบไว้แล้ว
6. คลิกถ้าไม่ให้เห็นหน้านั้นในครั้งต่อไป

3.ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม

วินโดว์ Document. คือส่วนที่ใช้ใส่เนื้อหาและจัดองค์ประกอบของเว็บเพจ วิธีใช้งานวินโดว์นี้ จะคล้ายกับการใช้เวิร์ดโปรเซสเซอร์ทั่วไป เช่น การพิมพ์ข้อความ ใส่ภาพกราฟฟิก และสร้างตาราง โดยเนื้อหาต่างๆ ที่แทรกลงไปจะแสดงให้เห็นคล้ายกับที่จะปรากฏในบราวเซอร์ ยกเว้นข้อมูลบางอย่าง เช่น การทำงานของภาษาสคริปต์ ภาพเคลื่อนไหว และมูฟวี่บางประเภท มุมมองของวินโดว์ Document. จะมี 3 มุมมอง คือ Design, Code และ Code and Design โดยการคิดมุมมอง



บนทูลบาร์ดังนี้



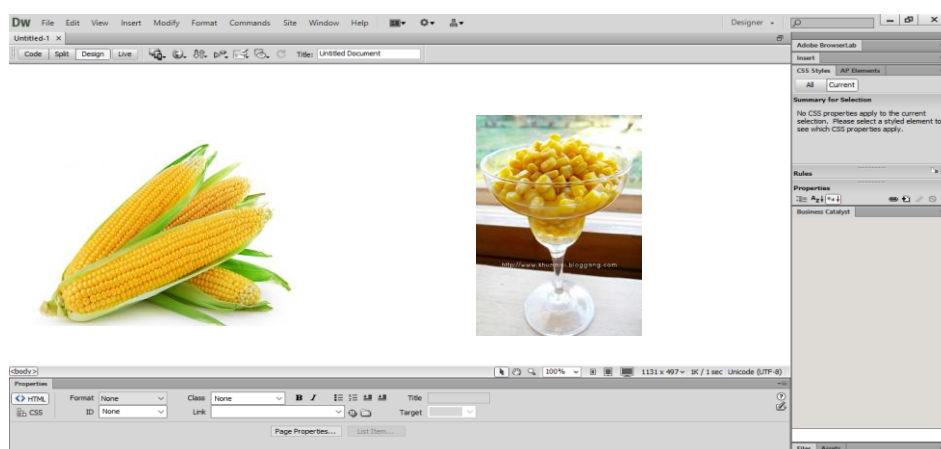
ภาพที่ 4 ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม

- 1.แถบชื่อโปรแกรม
- 2.แถบ Insert Bar
- 3.แถบเมนูคำสั่ง
- 4.ชื่อเรื่องเว็บเพจ
- 5.ทูลบาร์ Document
- 6.ปุ่มยุบย่อวินโดว์ Document
- 7.กลุ่มพาเนลต่าง ๆ

- 8.แถบสถานะ Status Bar
- 9.พาเนล Properties Inspector
10. Tat Selector
- 11.วินโดว์ Document
- 12.แท็บชื่อไฟล์เว็บเพจ

4. มุมมองออกแบบ (Design View)

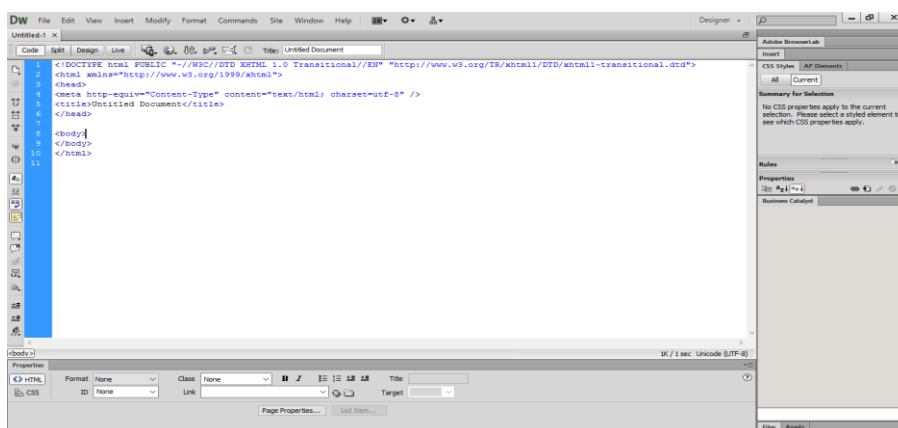
ในมุมมองวินโดว์ Document จะแสดงเว็บเพจในลักษณะคล้ายกับที่เราเห็นในเบราว์เซอร์ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพกราฟฟิก หรือออบเจ็กต์อื่นๆ โดยที่เราสามารถแก้ไขและจัดวางเนื้อหาต่างๆ ลงในเว็บเพจได้ตามต้องการ ซึ่งส่วนใหญ่เราจะทำงานในมุมมองนี้



ภาพที่ 5 มุมมองออกแบบ (Design View)

5. มุมมองโค้ด (Code View)

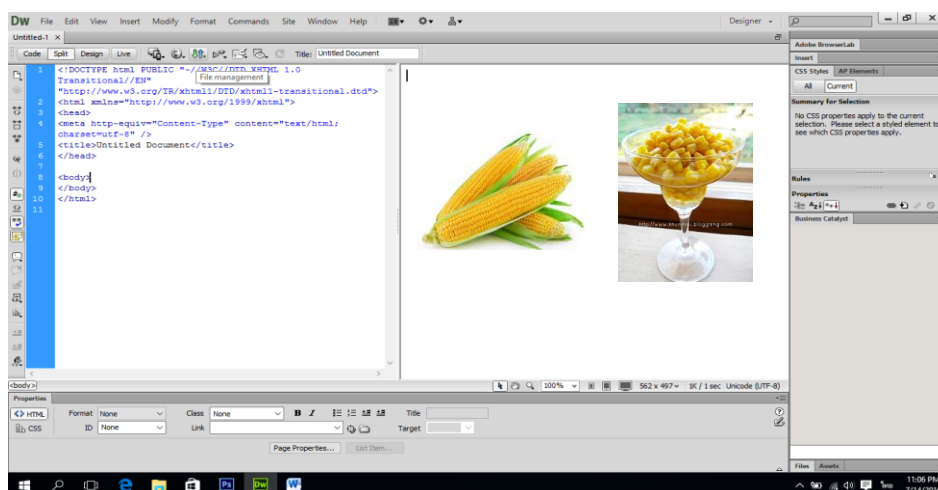
ในมุมมองวินโดว์ Document จะแสดงเว็บเพจในรูปของชุดคำสั่งภาษา HTML ที่ถูกสร้างขึ้นโดยโปรแกรม Dreamweaver หรือเป็นคำสั่งที่เราเขียนเพิ่มเข้าไปเอง นอกจากนี้ก็อาจจะมีคำสั่งสไตล์ชีต (CSS) และภาษาสคริปต์ (Script) ต่างๆ ด้วยเราสามารถตรวจสอบและแก้ไขคำสั่งเหล่านี้ได้



ภาพที่ 6 มุมมองโค้ด (Code View)

6. มุมมองโค้ดและออกแบบ (Code and Design View)

ในมุมมองนี้วินโดว์ Document จะแสดงเว็บเพจทั้งในรูปแบบที่ปรากฏบนเบราว์เซอร์ และรูปแบบคำสั่งภาษา HTML พร้อมๆ กัน โดยจะแสดงส่วนที่เป็นคำสั่งไว้ด้านซ้ายและแสดงเว็บเพจไว้ด้านขวา เพื่อใช้ในการออกแบบและตรวจสอบแก้ไขคำสั่งไปในขณะเดียวกัน เราสามารถปรับขนาดพื้นที่ของแต่ละส่วนได้โดยการคลิกลากที่เส้นแบ่งระหว่างทั้ง 2 ส่วน

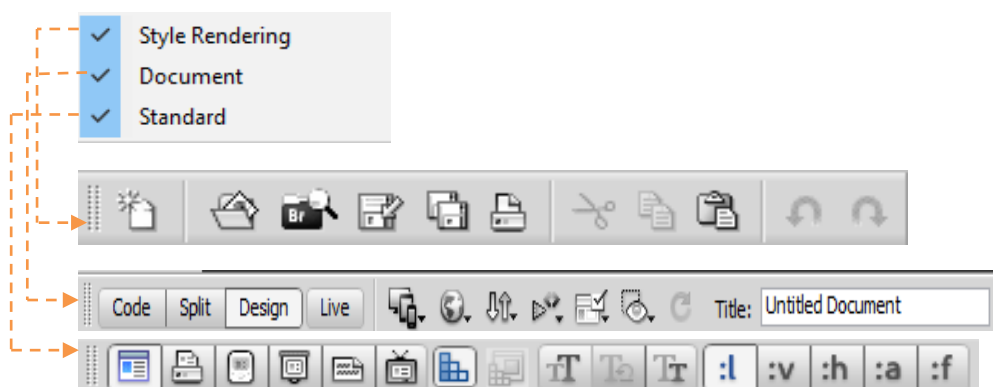


ภาพที่ 7 มุมมองโค้ดและออกแบบ (Code and Design View)

7. ทูลบาร์ (Toolbar)

ทูลบาร์คือแถบเครื่องมือที่รวมปุ่มคำสั่งที่จำเป็นต้องใช้งานบ่อยๆ เอาไว้ใน Dreamweaver มีทูลบาร์อยู่ 3 ชุดด้วยกันคือ Style Rendering, Document และ Standard ซึ่งคุณสามารถเปิดขึ้นมาใช้งานโดยการเลือกคำสั่ง

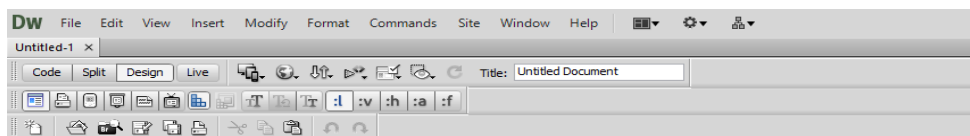
View → Toolbars → ชื่อทูลบาร์ หรือคลิกขวานบนทูลบาร์ใดๆ ที่เปิดอยู่แล้วคลิกชื่อทูลบาร์ที่ต้องการใช้งาน



ภาพที่ 8 ทูลบาร์ (Toolbar)

8. Insert Bar

คือทูลบาร์ที่ประกอบไปด้วยปุ่มคำสั่งที่ใช้แทรกออบเจ็กต์ชนิดต่างๆ ลงไปในเว็บเพจ โดยปุ่มเหล่านี้จะแบ่งออกเป็นหมวดหรือหมู่ เช่นเมนู common สำหรับงานทั่วไป, เมนู Form เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างแบบฟอร์มและฟอร์มออบเจ็กต์ เป็นต้น ปุ่มคำสั่งบางปุ่มจะมีเมนูย่อยอยู่ภายใน ซึ่งสังเกตได้โดยจะมีรูปลูกศรเล็กๆ อยู่ด้านขวาปุ่มนั้น

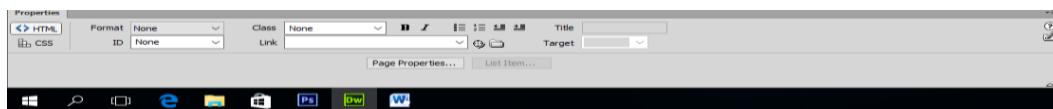


ภาพที่ 9 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน

ประกอบด้วยคำสั่งต่างๆ แยกย่อยดังนี้

1. Common ในแถบนี้จะประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้งานบ่อยๆ เช่น สร้างตาราง , สร้างลิงค์ หรือใส่รูปในเว็บเพจ
2. Layout ในแถบนี้จะเป็นเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลแบบ div , ตาราง และ frame สำหรับใช้สร้างเว็บเพจ แบบ layout
3. Forms ในแถบนี้ประกอบด้วยคำสั่งที่ใช้ในการสร้าง form เช่น radio , check box เป็นต้น
4. Data เป็นแถบที่ใส่สำหรับ Dynamic เว็บไซต์ ใช้จัดการกับระบบ data base จะใช้มากในการพัฒนา web application บนเว็บไซต์ เช่นการเขียนระบบ web board , ระบบสมาชิก
5. Spry เป็นแถบใหม่ของ dreamweaver ที่หลายคนจะต้องชอบ เพราะเป็นเครื่องมือที่รวม javascript กับ HTML , CSS เข้าด้วยกัน ทำให้เว็บไซต์มีความน่าสนใจ และมีความสะดวกในการใช้งานมากขึ้น
6. Text ในนี้จะเป็นเครื่องมือที่ใช้จัดการกับตัวอักษรทั้งหมด เช่นใส่สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ
7. Favorites แถบอันนี้คุณสามารถเพิ่ม เครื่องมือต่างด้วยตัวเอง โดยการคลิกขวา สำหรับผู้ที่ต้องการเก็บเครื่องมือต่างๆที่ใช้งานบ่อยไว้ในนี้

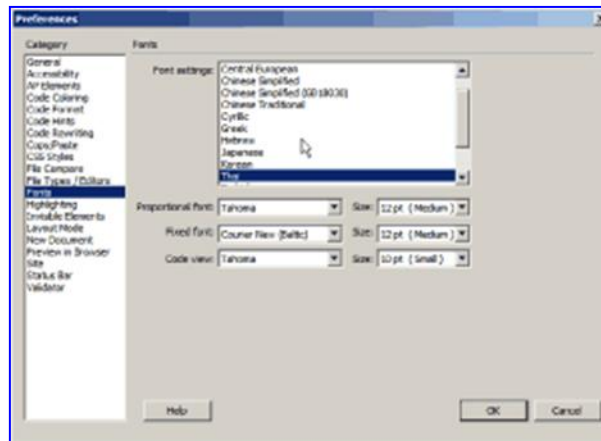
9. Property inspector



ภาพที่ 10 แถบเครื่องมือชุดคำสั่ง

property inspector เป็นแถบเครื่องมือที่จะเปลี่ยนแปลงตามวัตถุที่เราเลือกอยู่เช่น ถ้าคลิกที่รูป property inspector ก็จะเป็นคุณสมบัติเกี่ยวกับรูปนั้นเช่น ขนาดรูป , ชื่อรูป , ลิงค์ของรูป ถ้า

13. Preference การเปิดหน้าต่าง



ภาพที่ 13 Preference การเปิดหน้าต่าง

หน้าต่างต่อไปที่จะลืมไม่ได้คือ Preference การเปิดหน้าต่างนี้ทำได้โดยคลิกที่ Edit > Preferences เป็นหน้าต่างที่ใช้ในการปรับระบบต่างๆของ Dreamweaver ให้ตรงกับความต้องการของเรา

ความสามารถของ Dreamweaver

ในการเขียนเว็บเพจ จะมีลักษณะคล้ายกับการพิมพ์งานในโปรแกรม Text Editor ทั่วไป คือว่า มันจะเรียงชิดซ้ายบนตลอดเวลา ไม่สามารถย้าย หรือ นำไปวางตำแหน่งที่ต้องการได้ทันทีเหมือนโปรแกรมกราฟิก เพราะฉะนั้นหากเราต้องการจัดวางรูปแบบตามที่เรต้องการ ก็ใช้ตาราง Table เข้ามาช่วยจัดตำแหน่ง ซึ่งเมื่อมีการจัดวางรูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้น การเขียนภาษา HTML ก็ซับซ้อนยิ่งขึ้นเช่นกัน โปรแกรม Dreamweaver อาจจะไม่สามารถเขียนเว็บได้ตามที่เราต้องการทั้งหมด วิธีการแก้ไขปัญหาคือที่ดีที่สุดคือ ควรจะเรียนรู้หลักการของภาษา HTML ไปด้วย ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นมากสำหรับผู้ที่ต้องการประกอบอาชีพ Webmaster แบบจริงจัง อาจจะไม่ต้องถึงกับท่องจำ Tag ต่าง ๆ ได้ทั้งหมด แต่ขอให้อยู่ใจหลักการก็พอแล้ว เพราะหลาย ๆ ครั้งที่เราจะเขียนเว็บใน Dreamweaver แล้วกลับได้ผลผิดเพี้ยนไป ไม่ตรงตามที่ต้องการ ก็ต้องมาแก้ไข Code HTML เอง และความสามารถของ Dreamweaver สรุปได้ดังนี้

1. สนับสนุนการทำงานแบบ WYSIWYG (What You See Is What You Get) หมายความว่า เว็บที่เราเขียนหน้าจอล Dreamweaver ก็จะแสดงแบบเดียวกับเว็บเพจจริงๆ ช่วยให้เราเขียนเว็บเพจง่ายขึ้น ไม่ต้องเขียน Code HTML เอง

2. มีเครื่องมือในการช่วยสร้างเว็บเพจ ที่มีความยืดหยุ่นสูง

3. สนับสนุนภาษาสคริปต์ต่างๆ ทั้งฝั่ง Client และ Server เช่น Java, ASP, PHP, CGI,

VBScript

4. มีเครื่องมือในการ Upload หน้าเว็บเพจไปที่เครื่อง Server เพื่อทำการเผยแพร่งานที่เราสร้างในอินเทอร์เน็ต โดยการส่งผ่าน FTP หรือ โดยการใช้โปรแกรม FTP

ภายนอกช่วย เช่น WS FTP

5. รองรับมัลติมีเดีย เช่น การใส่เสียง, การแทรกไฟล์วิดีโอ, การใช้งานร่วมกับโปรแกรม Flash , Fireworks Training

คุณสมบัติใหม่ Adobe Dreamweaver CS5

- สามารถสร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่าย คือ ช่วยให้ขั้นตอนของการสร้างเว็บไซต์ทำได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม

- สามารถตรวจสอบโค้ด CSS อย่างรวดเร็ว โดยใช้วิธีการตรวจสอบจากมุมมอง Inspect ทำให้สามารถตรวจสอบโค้ด CSS ได้และสามารถแก้ไขทางพาเนลของ CSS Style ได้ทันที

- ยกเลิกคุณสมบัติของ CSS ได้ทันทีโดยไม่ต้องอ่านโค้ด

- สามารถทำงานกับ Adobe BrowserLab ซึ่งเป็นเครื่องมืออยู่ใน CS Live ที่ทำหน้าที่ให้บริการออนไลน์ Web service โดยสามารถเลือกเว็บเบราว์เซอร์ที่ต้องการแสดงผลได้เลย ทั้งยังช่วยในการตรวจสอบความถูกต้องและความเข้ากันได้กับเว็บเบราว์เซอร์อีกด้วย

- สนับสนุนการสร้างเว็บไซต์ด้วย HTML 5.0 ซึ่งจะมีผลต่อการสร้าง SEO ในอนาคตอีกด้วย และยังมี การปรับปรุงโค้ดต่างๆ ให้คอมพิวเตอร์สามารถแยกแยะเนื้อหาในเว็บเพจได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

- มีตัวช่วยสร้างคำสั่งภาษา PHP จะแสดงในรูปแบบของฟังก์ชันต่างๆ ขึ้นมาให้เลือกใช้ โดยไม่ต้องพิมพ์คำสั่งเอง ซึ่งจะเป็นผลดีคือได้คำสั่งที่ถูกต้องไม่ผิดพลาดในเวลาแสดงผล

- สนับสนุนการทำงานร่วมกับ Adobe Business Catalyst ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันบนเซิร์ฟเวอร์ทำหน้าที่เป็นแพลตฟอร์มกลางของนักออกแบบเว็บเพจ ช่วยให้สร้างเว็บเพจออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น

- รองรับการทำงานของ CMS(Content Management System) ซึ่งจะช่วยในการจัดเนื้อหาเหมือนการจัดการใน Wordpress Joomla และ Drupal

การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว

ธุรกิจการผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่วมีความหมายของข้าวโพดคั่ว ข้าวโพดคั่ว เป็นของกินเล่นที่หลายๆ คนชอบ ข้าวโพดนั้นมีประโยชน์ต่อร่างกาย เพราะมีเยื่อใยมาก ทำให้ระบบขับถ่ายเป็นปกติ ข้าวโพดคั่ว สามารถขายได้ตลอดทั้งปี เป็น ของกินเล่นที่ทำง่าย ขายง่าย ราคาไม่แพง หากทำเลดีๆ ตลาดนัดเปิดท้าย หรือ สวนสาธารณะ ข้าวโพดคั่ว สามารถเรียกลูกค้าได้ด้วยตัวมันเอง คือมีกลิ่นหอม ใครเดินผ่าน ต้องหันมอง และ อยากลองชิมรสของข้าวโพดอบเนยร้อนๆ อย่างแน่นอนขายข้าวโพดคั่วเป็นงานง่าย ๆ สามารถทำกำไรได้วันละ 300-400 บาทขึ้นไป สามารถทำเป็นอาชีพเสริมหลังจากเลิกงาน ก็ได้ ข้าวโพดคั่วจึงน่าสนใจถ้าพูดถึงข้าวโพดแล้วเชื่อว่าหลายท่านคงจะนึกถึงของกินสี่เหลืงมุม ที่เคยรับประทานทั้งแบบสดๆ จากฝัก หรือว่ามี การแปรรูปเป็นข้าวโพดคั่ว คลุกน้ำตาล หลาย ท่านอาจจะเห็นว่า ข้าวโพด มีหน้าตาคล้ายกันไปหมด สำหรับประโยชน์ของข้าวโพดนั้น สามารถนำไปใช้ได้หลายด้าน โดยแบ่งเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ ใช้

เป็นอาหารมนุษย์ซึ่งนิยมรับประทานทั้งแบบผักสดและแบบบรรจุกระป๋องส่งออกไปจำหน่ายยังต่างประเทศ ใช้เป็นวัตถุดิบในอุตสาหกรรม ทั้งทำแอลกอฮอล์ นำเชื่อม น้ำมัน ยารักษาโรค กระจกตา น้ำมันใส่ผม หรือแบตเตอรี่ สุดท้ายใช้เป็นอาหารสัตว์โดยอาจตัดต้นสดให้สัตว์กิน โดยตรง หรือนำไปหมักก่อน ซึ่งในต่างประเทศนิยมใช้ข้าวโพดในการเลี้ยงสัตว์มาก

การขาย

วิชา การขาย (อุษณีย์ จิตตะปาโล :2546) ความรู้เกี่ยวกับลูกค้า การขาย หมายถึง การโอนเปลี่ยนมือผลิตภัณฑ์ (สินค้า) ระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายหรือเป็น กระบวนการในการกระตุ้นลูกค้า มุ่งหวังให้มีความต้องการในการซื้อผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ด้วยความพอใจและผู้ขายได้รับการตอบสนอง ด้วยยอดขายและกำไร ส่วนผู้ซื้อก็ได้รับความพอใจในผลิตภัณฑ์ (สินค้า) การขายเป็น “ศาสตร์” และเป็น “ศิลป์” การขายเป็นศาสตร์ (Science) คือ ความรู้ในการจัดระบบมาแล้ว คุณลักษณะที่สำคัญของศาสตร์ต้องมีหลักการ เหตุผล เป็นความรู้หรือทฤษฎีที่ใช้ในการขาย การขายเป็นศิลป์ (Art) คือ เป็นความสามารถในการขาย และการดำเนินงานขายโดยนำมาใช้ในการปฏิบัติ การขาย จึงเป็นศาสตร์และศิลป์ คือ การนำความรู้ หลักการ ทฤษฎี มาประยุกต์ปฏิบัติในการขาย เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น การขายแบบสร้างสรรค์ (Creative Selling) การขายแบบสร้างสรรค์ (Creative Selling) คือศิลปะในการชักจูงใจให้ผู้มุ่งหวังเกิดความต้องการสินค้าหรือซื้อสินค้าเพิ่มขึ้น หรือเพิ่มการซื้อสินค้าที่ใช้เกี่ยวข้องกันโดยนักขายต้องใช้ เทคนิคการขาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้มุ่งหวังเห็นความจำเป็น เห็นประโยชน์ของสินค้าและบริการที่จะ ได้รับ และตัดสินใจซื้อด้วยความพึงพอใจที่จะซื้อสินค้าและใช้สินค้า ความรู้เกี่ยวกับสินค้า (ผลิตภัณฑ์) ประโยชน์ของการมีความรู้เกี่ยวกับสินค้า ความรู้เกี่ยวกับสินค้ามีประโยชน์ต่อการขายที่มีประสิทธิภาพอย่างยิ่งเพราะช่วยในการทำงานการขายมากมาย ดังนี้

1. ทำให้นักขายมีความกระตือรือร้นการที่นักขายมีความรู้เกี่ยวกับสินค้าทำให้มีความกระตือรือร้นในการขาย เนื่องจากเกิดความภาคภูมิใจที่ตนรู้เรื่องเกี่ยวกับสินค้าดี จึงพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับผู้มุ่งหวัง ความกระตือรือร้นของนักขายจะสะท้อนออกมาในด้านน้ำเสียง กิริยา ท่าทาง ซึ่งจะมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้มุ่งหวังเป็นอย่างมาก เพราะเขาจะรู้สึกว่่านักขายยินดีต้อนรับ ยินดีให้คำแนะนำให้คำปรึกษาเกี่ยวกับสินค้า
2. ช่วยทำให้เกิดความเชื่อมั่นมากขึ้นทั้งฝ่ายผู้ซื้อ และฝ่ายผู้ขายถ้าผู้ซื้อมีความรู้สึกว่าสินค้าที่ซื้อ มีคุณภาพสูงก็จะซื้อด้วยความเชื่อมั่น ถ้าผู้ขายมีความรู้เรื่องสินค้าอย่างดีก็จะขายอย่างเชื่อมั่นหรือพูดได้เต็มปากว่าสินค้าดีมีคุณภาพ ถ้าพนักงานขายให้คำชี้แจงแนะนำรายละเอียดทางด้านเทคนิคเกี่ยวกับสินค้าวิธีการใช้ ประโยชน์ของสินค้า การเก็บรักษา ความคุ้มค่าของสินค้าเมื่อได้เป็นเจ้าของ ฯลฯ ก็จะทำให้ผู้ซื้อเชื่อมั่นในตัวสินค้าและเชื่อมั่นในคุณภาพซึ่งจะมีผลต่อการตัดสินใจซื้อในที่สุด
3. ช่วยสร้างให้งานขายสนุกสนาน ดังนักจิตวิทยาได้กล่าวไว้ว่า “คนเราจะมีความสุขถ้าได้ทำงานที่ตนพอใจ” ถ้าพนักงานขายให้ความสนใจในสินค้านั้นรู้ประวัติของสินค้า และวิธีการที่จะขายสินค้าตลอดจนความรู้เรื่องอื่น ๆ เกี่ยวกับสินค้าที่ตนขายเป็นอย่างดี เหมือนกับการศึกษาเกี่ยวกับงานอดิเรกที่ตนรักก็จะทำให้การทำงานขายสนุกสนาน และสามารถบอกหรืออธิบาย เกี่ยวกับสินค้าให้กับลูกค้าได้เป็นอย่างดีประดุจเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องสินค้า นักขายจะไม่กลัวที่จะต้องตอบคำถามของผู้มุ่งหวังและพร้อมที่จะต้องตอบคำถามอยู่เสมอ ซึ่งทำให้งานขาย สนุกสนานไม่น่าเบื่อหน่าย

4. ช่วยทำให้พนักงานขายสามารถตอบปัญหาข้อซักถามหรือข้อโต้แย้งของลูกค้าได้ ถ้าลูกค้ามีข้อขัดข้องใจหรือมีปัญหา พนักงานขายที่มีความรู้เกี่ยวกับสินค้าอย่างเพียงพอก็สามารถจะชี้แจงข้อขัดข้องใจได้ ซึ่งช่วยในการเจรจาการขายให้น่าสนใจและน่าฟังยิ่งขึ้น

5. ช่วยให้พนักงานขายสามารถจัดหาสินค้าที่เหมาะสมกับลูกค้าตามที่ต้องการได้ถูกต้องเมื่อพนักงานขายทราบว่าลูกค้า ผู้มุ่งหวังต้องการอะไรลักษณะของลูกค้าเป็นแบบใด ก็สามารถจัดหาสินค้าตรงตามความต้องการได้

6. ช่วยให้ตระหนักถึงคุณค่าของสินค้าโดยปกติลูกค้าอาจมองข้ามคุณค่าของสิ่งของจนกว่าจะมีผู้หนึ่งผู้ใดชี้แนะ เพราะคุณค่าของสินค้าอาจไม่เห็นเด่นชัดหรือซ่อนเร้นอยู่ ถ้ามีใครมาบอกว่าตรงนี้ดี ตรงนั้นดี ก็จะเริ่มเห็นคุณค่าทันที เช่น ลูกค้าคนหนึ่งซื้อเครื่องซักผ้าไปใช้ก็ไม่ทราบว่าเครื่องซักผ้าดีอย่างไร รู้เพียงแต่ว่าช่วยอำนวยความสะดวก ไม่เหน็ดเหนื่อย แต่เมื่อพนักงานขายได้ชี้แนะว่า เครื่องซักผ้านี้ใช้เหล็กตัวถังที่มีคุณภาพ ปั่นผ้าได้ดีไม่ทำให้ผ้าขาด เมื่อซักแล้วรู้สึกได้ ว่าสะอาดประหยัดไฟ และสามารถทำให้ผ้าแห้งเร็ว เพราะมีระบบการอบผ้าในตัวถึงจะเห็นได้ว่าพนักงานขายที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญในเรื่องการขายสามารถ ทำยอดขายได้ไม่ยาก เพราะทำให้ลูกค้าตระหนักถึงคุณค่าของสินค้า ซึ่งจะมีผลต่อการตัดสินใจ ซื้อสินค้าเร็วขึ้น

7. ช่วยทำให้พนักงานขายได้รับการสนับสนุน เลื่อนตำแหน่ง เลื่อนขั้น หรือได้เงินเดือน เพิ่มขึ้นหรือมีโอกาสได้งานที่ดีกว่าเดิม ถ้าเป็นพนักงานขายปลีกก็จะมีโอกาสได้งานดีขึ้นใน บริษัทผู้ผลิตหรือในกิจการค้าส่ง เป็นต้น

8. ช่วยให้รักงาน รักสินค้า และรักบริษัท เพราะพนักงานขายมีความรู้ จึงสามารถพูดกับ ผู้มุ่งหวังได้อย่างมั่นใจ และมีความกล้าที่จะทำงาน งานก็สนุก และเนื่องจากคุ้นเคยกับสินค้าอย่างดี จึงรักสินค้าที่ขาย และได้รับความก้าวหน้าในการขาย ซึ่งจะมีผลต่อการรักงาน รักบริษัทมากขึ้น รายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าที่พนักงานขาย (นักขาย) ควรรู้ พนักงานขายควรมีความรู้ทุกแง่มุม เกี่ยวกับสินค้าที่ตนขาย และมีความรู้เกี่ยวกับตลาด หรือวงจรการ ที่บริษัทนั้นอยู่ เช่น พนักงานขายเครื่องใช้ไฟฟ้าต้องรู้ว่าบริษัทใดจำหน่ายบ้าง มีกี่ยี่ห้อ ลักษณะสินค้าของบริษัทอื่นเป็นเช่นไร หรือใครเป็นผู้นำในวงการเครื่องใช้ไฟฟ้า เป็นต้น

รายละเอียดของสินค้าที่พนักงานขาย (นักขาย) ควรรู้ ได้แก่

1. ภูมิหลังและประวัติของสินค้า
2. รูปแบบของสินค้า
3. องค์ประกอบสินค้า
4. กรรมวิธีการผลิต
5. รายละเอียดทางเทคนิคของสินค้า
6. สินค้าให้ประโยชน์อย่างไรบ้าง
7. การบริการ
8. การบำรุงรักษา
9. การนำสินค้าออกสู่ตลาดและการขนส่ง
10. การแข่งขันในการตลาด

รายละเอียดแต่ละประเด็นมีดังนี้

1. ภูมิหลังและประวัติสินค้า ช่วยให้พนักงานขายเพิ่มคุณค่าให้กับสินค้าหากพนักงานขายสามารถเล่าความชื่นชมของสินค้า เช่น ความเป็นมาหรือภูมิหลังและประวัติของสินค้ารางวัลดีเด่นที่ได้รับเนื่องจากสินค้ามีคุณภาพอุปสรรคที่ต้องฝ่าฝืนกว่าจะถึงวันนี้ความนิยมของสินค้าบุคคลดีเด่นที่สังคมยอมรับหรือยกย่องใช้สินค้าของบริษัทพนักงานขายควรบอกเล่าให้ลูกค้าฟังเพราะจะมีผลทำให้ลูกค้าซื้อและจะรู้สึกภูมิใจเมื่อใช้สินค้า

ความเป็นมาของโคคา-โคลา หรือโค้ก เป็นเครื่องดื่มน้ำอัดลมที่คนทั่วโลกรู้จักนานกว่า 100 ปี น้ำอัดลมโคคา-โคลา เริ่มผลิตและจำหน่ายในประเทศไทยในปี พ.ศ.2491 โดยบริษัท ไทยน้ำทิพย์ จำกัด ปัจจุบันบริษัท ไทยน้ำทิพย์ จำกัด เป็นบริษัทใหญ่ที่สุดในประเทศ เป็นต้น

2. รูปแบบของสินค้าผู้มุ่งหวังจะซื้อสินค้าอะไรมักดูรูปแบบลักษณะดีไซน์รวมถึงสี และขนาด ไม่ว่าสินค้านั้นจะเป็นเสื้อผ้า รถยนต์ เฟอร์นิเจอร์ ฯลฯ รูปแบบเป็นสิ่งดึงดูดใจทำให้เกิดการตัดสินใจซื้อมากกว่าคุณสมบัติอื่น นอกจากนั้นความเข้าใจกันได้หรือไปด้วยกันได้ของ สินค้า เช่น รองเท้า เข้ากันได้กับเข็มขัด กระเป๋าถือ ฉะนั้นพนักงานขายควรมีความรู้เรื่องสี เส้น พื้นผิว เพื่อช่วยในการตัดสินใจซื้อของลูกค้า เป็นต้น

3. ส่วนประกอบของสินค้า พนักงานขายควรมีความรู้เรื่องวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต และควรเตรียมคำพูดขายได้ว่าสินค้านั้นมีความเหนือกว่าสินค้าของคู่แข่งอย่างไร เช่น พนักงานขายเครื่องครัวได้ทำการศึกษาความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของสินค้า เมื่อลูกค้าถามว่าเหตุใดกระทะ ของบริษัทจึงดีกว่ากระทะที่มีขายในตลาดทั่วไป

4. กรรมวิธีการผลิต ลูกค้าไม่ทราบว่าสินค้านั้นทำไมจึงแพง แต่หากพนักงานขายได้ อธิบายเกี่ยวกับกรรมวิธีการผลิตที่สลับซับซ้อนเพื่อให้ได้สินค้าที่ดีมีคุณภาพมีความปลอดภัยผู้ซื้อก็จะพิจารณาว่าสินค้านั้นเหมาะสมกับราคา และทำให้เกิดความเชื่อถือในสินค้านั้นทั้งในด้าน คุณภาพ ประโยชน์ ความปลอดภัยได้รับจากสินค้า

5. รายละเอียดทางเทคนิคของสินค้า สินค้าแต่ละประเภทมีรายละเอียดทางเทคนิค แตกต่าง กันซึ่งพนักงานขายจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจเพื่อช่วยทำให้งานขายประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น และสร้างความเชื่อถือให้กับลูกค้ามากขึ้น สิ่งที่พนักงานขายต้องทำการศึกษา ได้แก่

5.1 วัสดุที่ใช้ทำ สินค้านั้นทำมาจากวัสดุอะไร มีคุณสมบัติอย่างไร

5.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการทำงาน สินค้านั้นใช้ทำอะไรได้บ้าง อายุการใช้งานนานแค่ไหน มีการบำรุงรักษาอย่างไร มีประสิทธิภาพอย่างไรบ้าง ค่าใช้จ่ายระหว่างการใช้งานมีมากน้อยแค่ไหน คมคายอย่างไร

5.3 ขนาดและรูปลักษณะของสินค้า(ผลิตภัณฑ์) ลูกค้าสมัยใหม่จะคำนึงถึงขนาดที่พกพาได้ ง่ายกะทัดรัด น้ำหนักเบา รูปแบบทันสมัย สวยงาม เช่น โทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ จะเห็นว่ายิ่งเล็กยิ่งแจ๋ว และมีพัฒนาการล้ำหน้ากว่ารุ่นเก่ามากประสิทธิภาพเยี่ยมกว่าไม่มีคลื่นรบกวน

5.4 วิธีใช้งาน พนักงานขายสามารถทำตัวเหมือนผู้เชี่ยวชาญสามารถให้คำปรึกษาให้คำแนะนำแก่ลูกค้าได้ถูกต้อง เช่น บริษัทขายเครื่องคอมพิวเตอร์พนักงานขายทุกคน จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี จึงจะขายเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

5.5 ลักษณะพิเศษของเครื่องกล ในกรณีที่บริษัทขายสินค้าประเภทเครื่องจักร เครื่องกลซึ่งเป็นสินค้าที่มีราคาแพงวิธีการใช้สลักซับซ้อน และสินค้านั้นมีลักษณะพิเศษกว่าคู่แข่งอย่างไร พนักงานขายจำเป็นต้องศึกษาได้ ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการทำงาน วิธีใช้ การบำรุงรักษา ฯลฯ

6. สินค้าให้ประโยชน์อย่างไรบ้าง ผู้มุ่งหวังต้องการผลประโยชน์มากที่สุดจากเงินที่จ่ายไป เขาสนใจว่าจะได้ประโยชน์อะไรบ้างจากสินค้า คำนวณกับเงินที่จ่ายไปหรือไม่ พนักงานขายต้องตอบคำถามให้ได้ เช่น ลูกค้า “วิทยุเทปรุ่นนี้ดีอย่างไร” พนักงานขาย “วิทยุเทปรุ่นนี้สามารถเล่นซีดีได้ เล่นกับเทปธรรมดาได้ ตั้งเวลาได้ มีไฟวิ่งทำให้เกิดความสวยงาม ทนทาน อายุการใช้งานนานและไม่เปลืองไฟ ฯลฯ”

7. การบริการ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ลูกค้าต้องการจากบริษัทหรือจากพนักงานขาย คือ การบริการลูกค้าต้องการทราบว่าบริการที่เขาได้รับมีอะไรบ้าง เช่น บริการส่งสินค้า บริการซ่อมหรือสามารถแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับสินค้าได้ หรือการอำนวยความสะดวกในด้านอื่น ๆ เป็นต้น

8. การบำรุงรักษา บ่อยครั้งที่การตัดสินใจของลูกค้าจะขึ้นอยู่กับ การบำรุงรักษาสินค้า พนักงานขายสามารถแนะนำเกี่ยวกับวิธีการบำรุงรักษาสินค้าซึ่งสามารถยืดอายุการใช้งานสินค้าได้ เช่น ขายกล้องถ่ายรูป มีคู่มือให้ผู้ซื้อได้ศึกษา เกี่ยวกับการปรับปรุงการใช้แฟลตการรักษาลেনส์ ฯลฯ และขณะเดียวกันก็สาธิตวิธีการใช้ให้ลูกค้าดูเพื่อให้ลูกค้าเข้าใจมากยิ่งขึ้น ช่วยให้สินค้าใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถสร้างความประทับใจให้กับลูกค้าได้

9. การนำสินค้าออกสู่ตลาดและการขนส่ง การนำสินค้าออกสู่ตลาดเป็นสิ่งสำคัญเพราะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างยอดขาย แม้ว่าสินค้าจะมีคุณภาพ เป็นที่ต้องการของลูกค้าแต่บริษัทนำออกสู่ตลาดช้าหรือใช้วิธีการขนส่งที่ไม่เหมาะสม อาจมีผลเสียต่อสินค้าทำให้ยอดขายลดลง พนักงานขายจะต้องทราบกลยุทธ์วิธีของโปรแกรมการตลาด เช่น ตลาดต้องการสินค้าอะไร อะไรเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ลูกค้าเกิดความต้องการ ลูกค้าต้องการสินค้าเมื่อใด สินค้าขายดี ณ จุดไหนจะขายอย่างไร

10. การแข่งขันในตลาด ปัจจุบันสินค้าทุกชนิดมีการแข่งขันกันมากไม่ว่าเรื่องคุณภาพ ราคา การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ และประโยชน์อื่นๆ เพื่อสนองความต้องการของลูกค้า พนักงานขายจึงจำเป็นต้องศึกษาความก้าวหน้าของคู่แข่ง การส่งเสริมการขาย ฯลฯ เพื่อนำมาปรับการขายของบริษัทตนให้ดีกว่าของคู่แข่ง และสามารถนำมาเปรียบเทียบกับลูกค้าฟังว่า สินค้าของบริษัทตนดีกว่าคู่แข่งอย่างไร ประหยัดกว่าอย่างไร เป็นต้น

เปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับสินค้าให้เป็นยอดขาย

การมีความรู้เกี่ยวกับสินค้าเท่านั้นไม่เพียงพอ ต้องเปลี่ยนความรู้ให้เป็นประโยชน์ให้ผู้มุ่งหวังซื้อสินค้า ความพอใจจากสินค้า ดังนั้นการมีความรู้เกี่ยวกับสินค้า ประสานกับความรู้ผู้มุ่งหวังหรือลูกค้าทำให้นักขายสร้างยอดขายหรือสาเหตุซื้อ นั่นคือ การตอบสนองสินค้านั้นตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้อย่างไร ทำไมเขาควรใช้สินค้านั้น เช่น ในการขายไม้ขีดไฟ คนไม่ได้ซื้อตัวไม้ขีด แต่เขาซื้อไฟ (ไม้ขีดที่ทำให้เกิดไฟ เกิดแสงสว่าง) ในการท่องเที่ยวลูกค้าไม่ได้ซื้อการเดินทาง แต่ซื้อความสุข ความสนุกสนาน บรรยากาศที่ดีจากสถานที่ท่องเที่ยว ดังนั้น สถานที่ท่องเที่ยวแต่ละแห่งจึงบอกทั่วจังหวัดไหน มีที่ท่องเที่ยวอะไร ดีอย่างไร สวยอย่างไร เพื่อ จูงใจให้เกิดการท่องเที่ยว เป็นต้น การตอบสนองความต้องการให้แก่ผู้มุ่งหวัง คือยอดขาย

การเปลี่ยนข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสินค้าให้เป็นผลประโยชน์ที่ผู้มุ่งหวังจะได้รับจากสินค้ามีวิธีการดังนี้

1. อธิบายข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสินค้าด้วยภาษาที่ผู้มุ่งหวังเข้าใจ
2. ไม่แสดงข้อเท็จจริงเพียงความรู้สึกที่ว่าเหนือกว่าคู่แข่ง แต่เป็นลักษณะเชิงชวนให้
อยากซื้อหรือพูดเกี่ยวกับผลประโยชน์จากการที่ลูกค้าได้ซื้อสินค้า ได้เป็นเจ้าของสินค้าให้ความ
เชื่อมั่น ความมั่นใจเมื่อใช้สินค้า
3. ควรสร้างสาเหตุซื้อให้เป็นพลังบวก และให้มีพลังจูงใจควรสนับสนุนจุดขายหรือ สาเหตุ
ซื้อโดยการสาธิตสินค้าประกอบ เพื่อสร้างความมั่นใจให้ผู้มุ่งหวัง เช่น การสาธิตเครื่องอบไมโครเวฟ
ว่าใช้อย่างไร อำนวยความสะดวกให้กับลูกค้าได้อย่างไร ใช้อะไรได้บ้าง หรือ ประโยชน์อื่นๆ ที่
ได้รับจากเตาอบไมโครเวฟ

ความรู้เกี่ยวกับลูกค้า

พนักงานขายจะประสบความสำเร็จในอาชีพการขายถ้าพนักงานขายมีการเรียนรู้สิ่งต่างๆ
ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองผลิตภัณฑ์ (สินค้า) กิจกรรม คู่แข่งขัน และที่สำคัญอีกประการ
หนึ่ง คือการมีความรู้เกี่ยวกับลูกค้าเพราะลูกค้าเปรียบเสมือนพระราช

พนักงานขายจำเป็นต้องศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของลูกค้าเพื่อที่สามารถจูงใจ
ให้ลูกค้าซื้อสินค้าได้ ดังคำกล่าวของนักปราชญ์ชาวจีน คือ ซุนวู ซึ่งกล่าวไว้ว่า “รู้เขารู้เรา รบร้อยครั้ง
ย่อมชนะร้อยครั้ง”

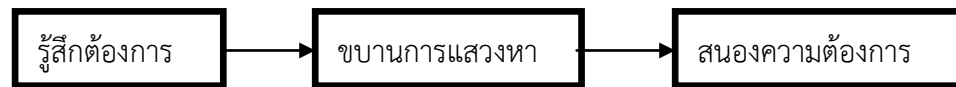
การตัดสินใจซื้อไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับผู้มุ่งหวังอาจตัดสินใจโดยคำนึงถึงเกี่ยวกับทำไม ต้อง
ซื้อ ซื้อเมื่อไร เพราะผู้มุ่งหวังรู้แล้วว่าซื้ออะไร ยี่ห้อหรือสไตล์ไหน ซื้อจากร้านใด บางครั้งผู้
มุ่งหวังอาจมีคำถามว่า ทำไมต้องซื้อใหม่ หรือควรจ่ายเท่าไร เป็นต้น ไม่จำเป็นต้องเรียง ตามลำดับ
ส่วนที่เหลือที่ผู้มุ่งหวังยังไม่ได้ตัดสินใจมานั้นเป็นสิ่งที่พนักงานจะต้องช่วยกระตุ้นหรือ จูงใจให้เขา
ตัดสินใจซื้อเดี๋ยวนี้แต่บางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องปล่อยให้ผู้มุ่งหวังตัดสินใจเองจะได้ผลกว่า

ความรู้เกี่ยวกับลูกค้าที่พนักงานขายจำเป็นต้องศึกษา ได้แก่

1. พฤติกรรมของผู้ซื้อ เมื่อลูกค้าจะซื้อสินค้าได้จะต้องมีคำถามสำหรับตัวเองว่าทำไมจึงต้อง
ซื้อ จะซื้อชนิดใด ยี่ห้อหรือสไตล์ไหน ซื้อจากที่ไหน จะใช้เงินเท่าไร ซื้อเมื่อไร
2. ลำดับการตัดสินใจซื้อของลูกค้าขั้นพนักงานขายที่มีประสบการณ์ในการขายสามารถใช้
เหตุจูงใจซื้อ นำลูกค้าไปสู่การตัดสินใจโดยการคำนึงถึงลำดับการตัดสินใจซื้อของลูกค้า
5 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) สะดุดใจ (ตั้งใจฟังการเสนอขาย) Attention
- (2) สนใจ (สนใจสิ่งที่เสนอขาย) Interest
- (3) ต้องการ (เกิดความต้องการในสิ่งที่เสนอขาย) Desire
- (4) เชื่อมั่น (มีความเชื่อมั่นในสิ่งที่เสนอขาย) Conviction
- (5) กระทำการ (ตัดสินใจซื้อ) Action

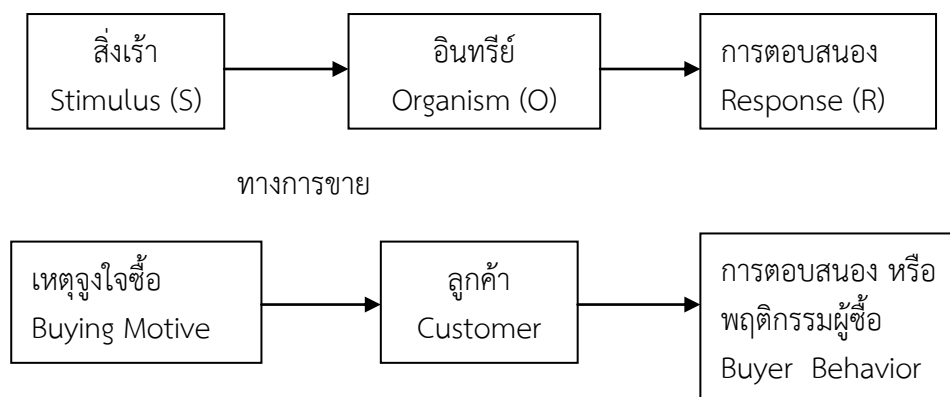
3. ทฤษฎีการตอบสนองความต้องการ และทฤษฎีความต้องการของแอบราฮัมมาสโลว์ เป็น
ทฤษฎีการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วยรูปแบบ 3 ขั้นตอนคือ



กล่าวคือ ครั้งแรกมนุษย์ความรู้สึกต้องการหรือมีความอยากได้ และจะหาวิธีการต่างๆ มาเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ เมื่อได้มาก็จะดีใจหากไม่ได้ก็จะรู้สึกเสียใจ เช่น เมื่อรู้สึกหิวก็หาอาหาร มารับประทาน ครั้งอิ่มแล้วก็เป็นอันว่าความต้องการ(หิว) ได้รับการตอบสนองแล้ว

4. สิ่งเร้า (Stimulus) และเหตุจูงใจซื้อ (Buying Motive) ปัจจุบันธุรกิจมีการแข่งขันกันสูง หน่วยงานธุรกิจจึงหาวิธีการต่างๆ ที่จูงใจให้เกิดการซื้อจึงต้องศึกษาพฤติกรรมของผู้ซื้อ เพื่อนำมาใช้ในกาวิจยตลาด ซึ่งมีผลต่อการผลิตสินค้าและบริการให้ตรงกับความต้องการของผู้ซื้อสนองความต้องการ ขบวนการแสวงหา รู้สึกต้องการหรือลูกค้าสิ่งสำคัญที่สุดที่หนุนให้เกิดการซื้อคือการที่จะต้องเร้าหรือกระตุ้น(Motivation) ให้ผู้ซื้อทำการซื้อ

5. การนำทฤษฎีสิ่งเร้ามาประยุกต์ใช้กับงานขาย ทฤษฎีการขายแบบ S-O-R ดัดแปลงมาจาก ทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองในจิตวิทยา



6. ประเภทของเหตุจูงใจซื้อ (Types of Buying Motives)ในการเสนอขาย พนักงานขายต้องสามารถวิเคราะห์ให้ได้ว่าลูกค้าซื้อสินค้า เนื่องจากสาเหตุใด เพื่อที่สามารถจูงใจให้เกิดการตัดสินใจซื้อสินค้าได้ง่ายขึ้น และพนักงานขายต้องเลือกใช้เหตุจูงใจให้เหมาะสมกับลูกค้าแต่ละคน ดังนั้นจึงต้องศึกษาเกี่ยวกับประเภทของเหตุจูงใจซื้อ

7. ประเภทของลูกค้า (Types of Customers) พนักงานขายจำเป็นต้องศึกษาประเภทของลูกค้า เพื่อที่จะทราบเกี่ยวกับนิสัยใจการซื้อของลูกค้าและสามารถปิดการขายได้ถูกต้อง ปิดการขายได้สำเร็จพนักงานขายจะรู้ว่า ลูกค้าแต่ละคนมีนิสัยเป็นเช่นไรได้อย่างไร.....พนักงานขายจะรู้โดยการสนทนากับลูกค้าการแสดงความคิดเห็นของลูกค้า

การวิเคราะห์ SWOT (SWOT Analysis)เป็นการวิเคราะห์ถึงจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและ อุปสรรคที่มีผลกระทบต่อการดำเนินกิจการ

จุดแข็ง (Strengths = S) เป็นความแข็งแกร่งของกิจการที่เกิดจากสภาพแวดล้อมภายในกิจการ ได้แก่ จุดแข็งด้านส่วนผสมทางการตลาด (4Ps) การผลิต การเงิน ทรัพยากรบุคคล ทำเล

ที่ตั้ง ภาลัษณ์กิจการ การบริหารงานและการจัดองค์กร เป็นสถานการณ์ด้านบวกที่ทำให้กิจการ ทำ
ได้ดีเป็นประโยชน์ต่อการทำงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกิจการได้

จุดอ่อน (Weaknesses = W) เป็นปัญหาที่เกิดจากสภาพแวดล้อมภายในกิจการที่กิจการ
ต้องหาวิธีการแก้ปัญหาให้ได้ เป็นสถานการณ์ภายในกิจการที่เป็นลบและด้อยความสามารถ ทำให้
กิจการไม่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการทำงาน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้ คือทำได้ไม่ดี นั่นเอง

โอกาส (Opportunities = O) เป็นข้อได้เปรียบซึ่งวิเคราะห์จากสภาพแวดล้อมภายนอก
กิจการ ทั้งสภาพแวดล้อมภูมิภาคและสภาพแวดล้อมจุลภาค ที่กิจการสามารถนำมากำหนดกลยุทธ์
ทางการตลาดให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมนั้น ๆ

อุปสรรค (Threat = T) เป็นปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดจากสภาพแวดล้อมภายนอกกิจการ
ที่กิจการต้องกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดให้เหมาะสมสอดคล้องและแก้ปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ที่
เกิดขึ้น

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานโครงการ

โครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่วกลุ่กเนย โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานเรียงตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. วิธีการดำเนินโครงการ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ

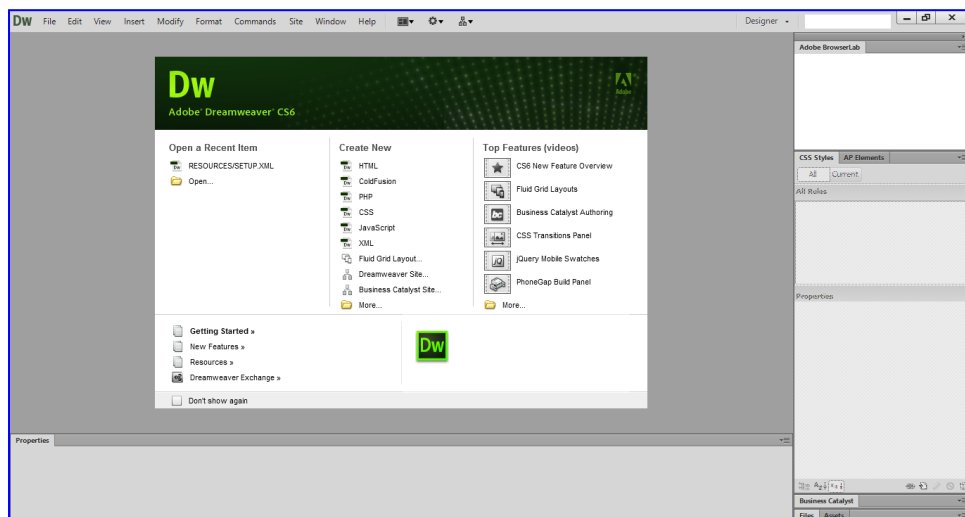
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 30 คนเลือกมาแบบเจาะจง

วิธีการดำเนินโครงการ

การใช้งานโปรแกรม Dreamweaver

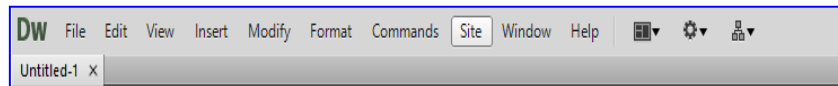
1. หน้าแรกโปรแกรม Dreamweaver



ภาพที่ 14 แสดงภาพหน้าต่างของโปรแกรม Dreamweaver

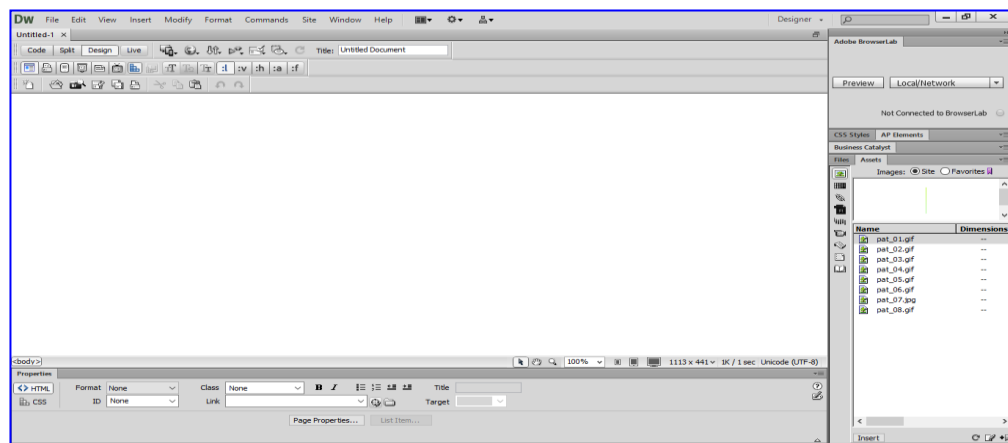
2. เครื่องมือที่ใช้สร้างผลงาน

1) Menu Bar เป็นแถบเครื่องมือที่ใช้สำหรับรวบรวมคำสั่งย่อยทั้งหมด



ภาพที่ 15 แสดงแถบเครื่องมือ Menu Bar

2) Support Windows คือ หน้าต่างที่ใช้สำหรับรวบรวมฟังก์ชันต่าง ๆ ของโปรแกรมรวมถึงการเข้าถึงไฟล์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วย



ภาพแสดง 16 ภาพแถบเครื่องมือ Support Windows

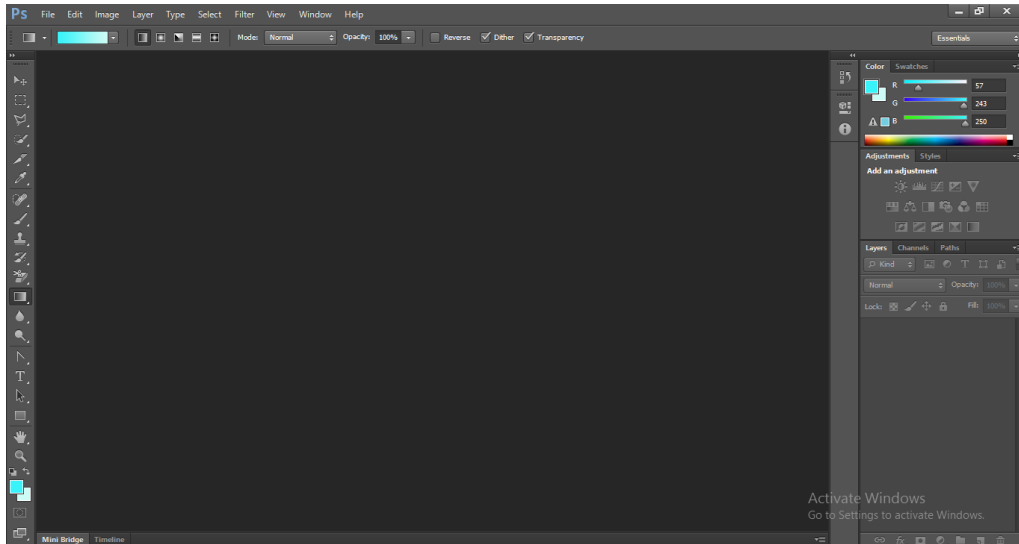
3) บาร์ (Toolbar) ทูลบาร์คือแถบเครื่องมือที่รวมปุ่มคำสั่งที่จำเป็นต้องใช้งานบ่อยๆ เอาไว้ใน Dreamweaver



ภาพที่ 17 แสดงแถบเครื่องมือ Time line

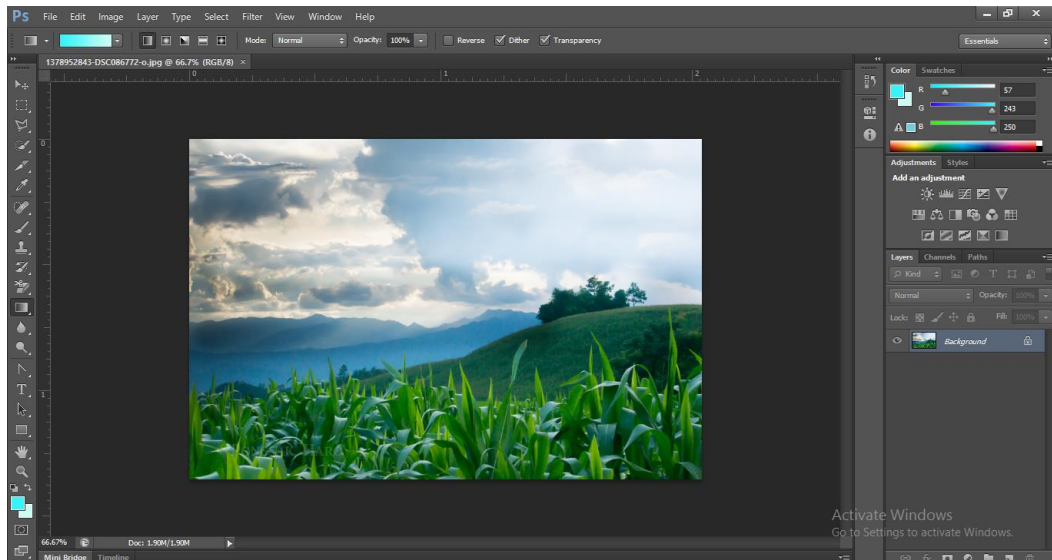
การใช้งานโปรแกรม Photoshop

1). หน้าแรกของโปรแกรม



ภาพที่ 18 แสดงภาพหน้าต่างของโปรแกรม Photoshop

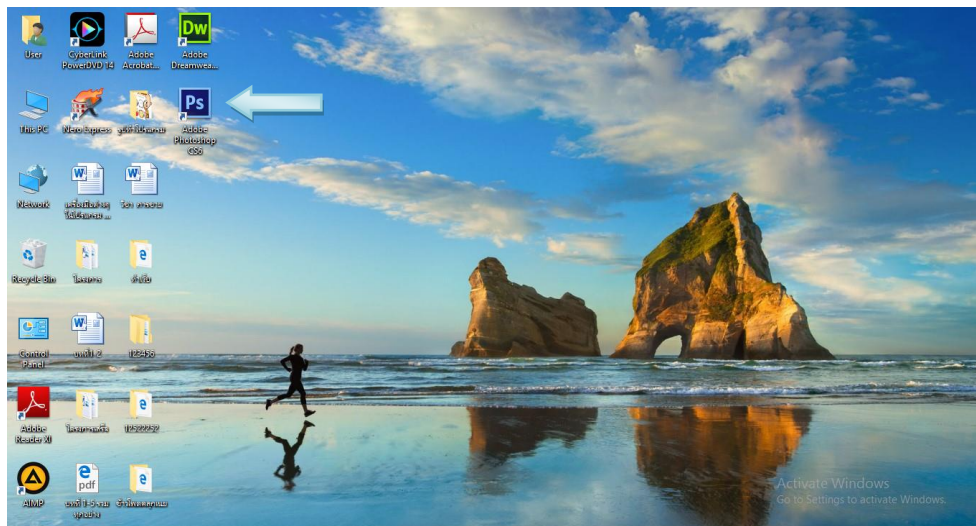
2). เมนูบาร์ (Menu Bar) คือประกอบด้วยกลุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์ทำงานกับรูปภาพ และใช้ปรับแต่งการทำงานของโปรแกรม



ภาพที่ 19 เมนูบาร์ของโปรแกรม Photoshop

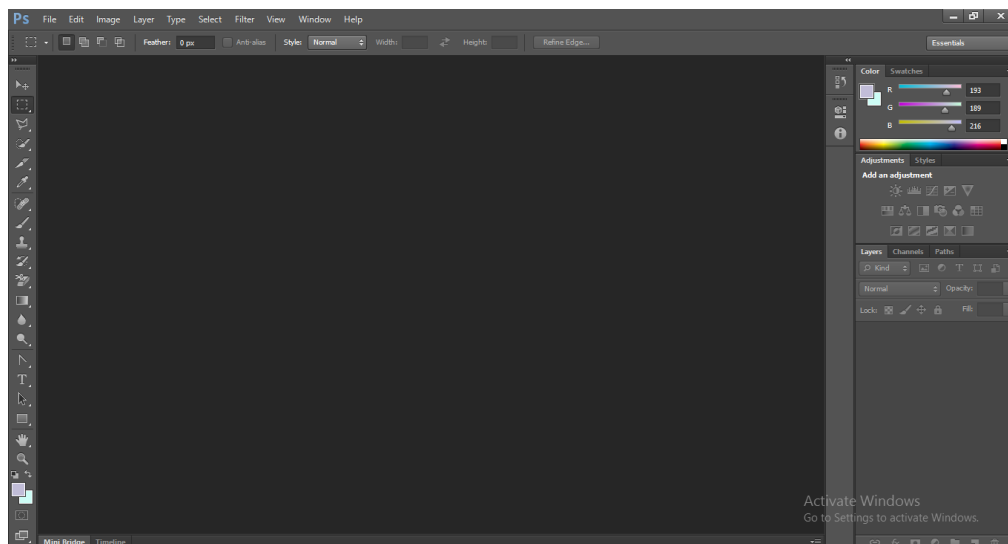
ขั้นตอนการสร้างสื่อการเรียนรู้

1). เปิดโปรแกรม Photoshop โดยไปที่ window คลิกที่ตัวโปรแกรม



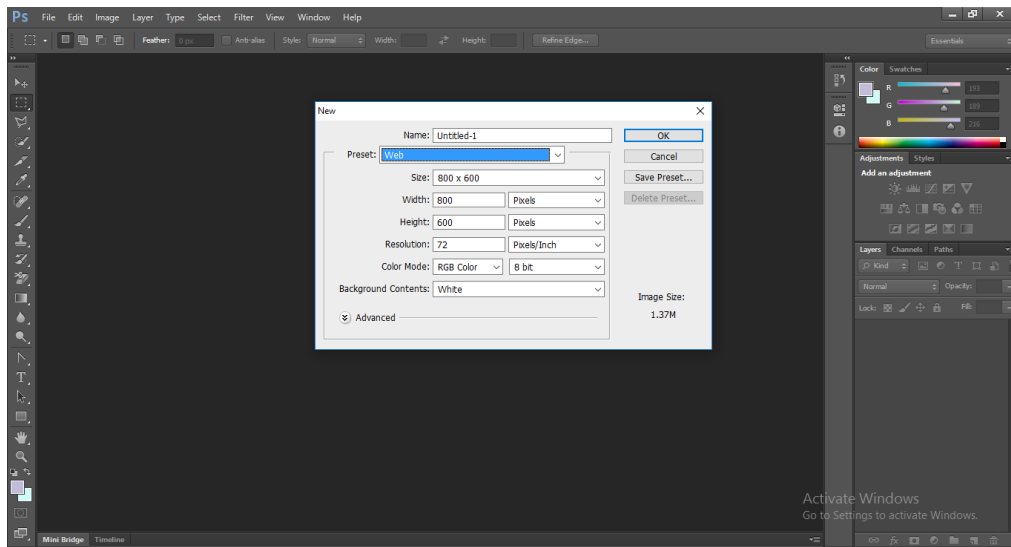
ภาพที่ 20 ภาพการเข้าโปรแกรม Photoshop

2). หน้าต่างโปรแกรม



ภาพที่ 21 ภาพหน้าต่างโปรแกรม

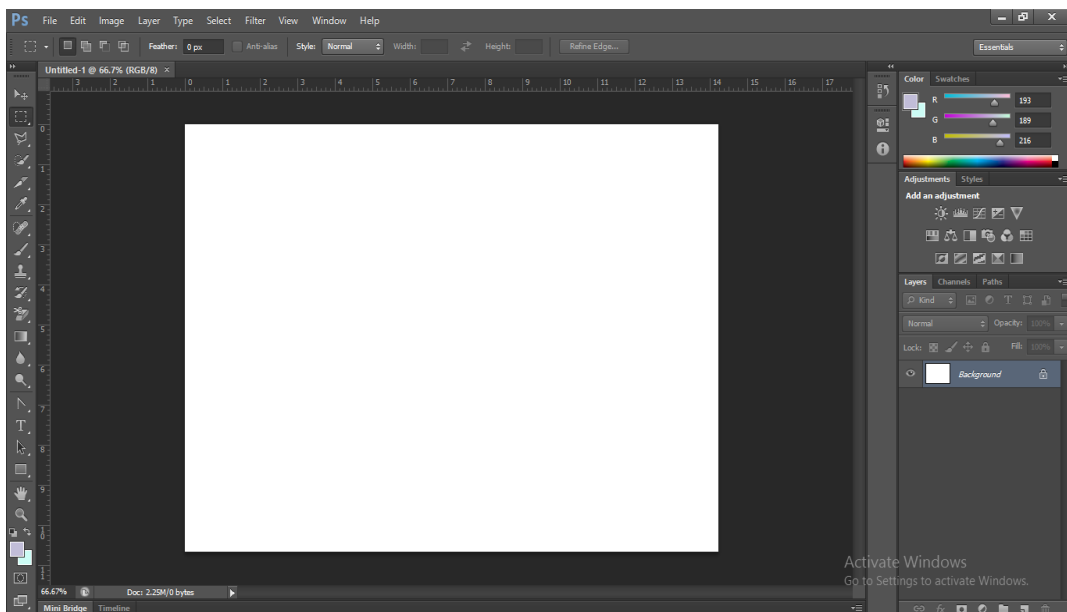
3).เมื่อเข้าโปรแกรมแล้วให้เลือกที่ File→New เปิดหน้าต่างเพื่อที่จะนำมาสร้างผลงาน



ภาพที่ 22 ภาพการเปิดหน้าต่างที่จะนำมาสร้างผลงาน

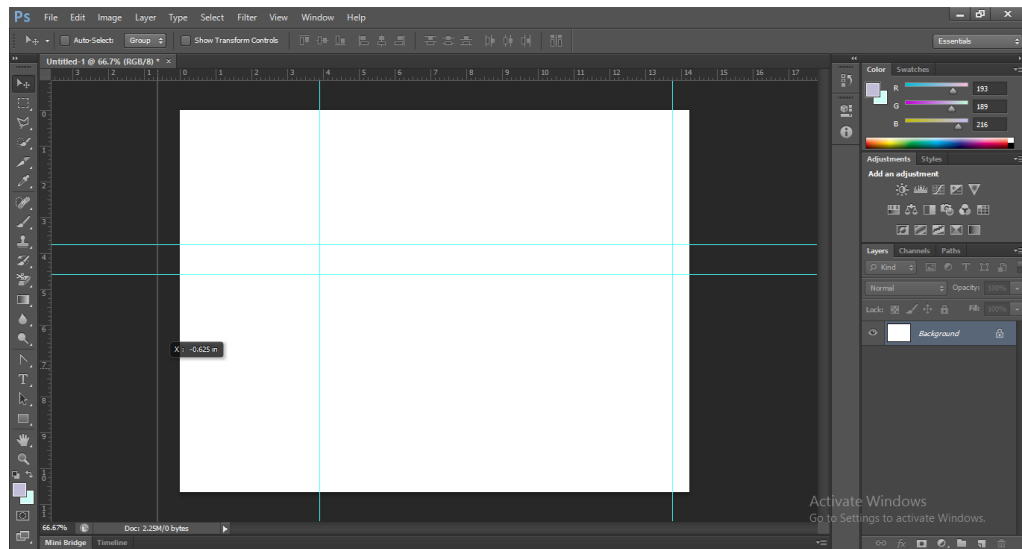
โดยตั้ง Preset: Web
Size: 1024 x 768

4).หน้าต่างการทำงาน



ภาพที่ 23 หน้าต่างของการทำงาน

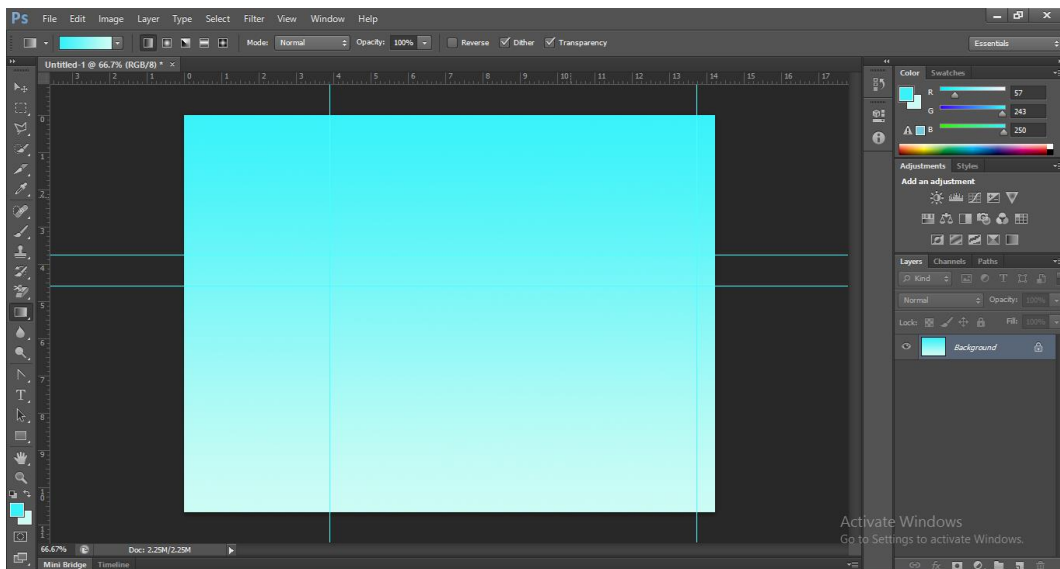
5). การลากเส้นไกด์เพื่อออกแบบเว็บไซต์



ภาพที่ 24 ภาพการลากเส้นไกด์เพื่อออกแบบเว็บไซต์

ใช้เครื่องมือ Move Tool คลิกลากเส้นไกด์จากแถบไม้บรรทัด เพื่อระบุเส้นกรอบ หรือแบบที่ออกแบบไว้

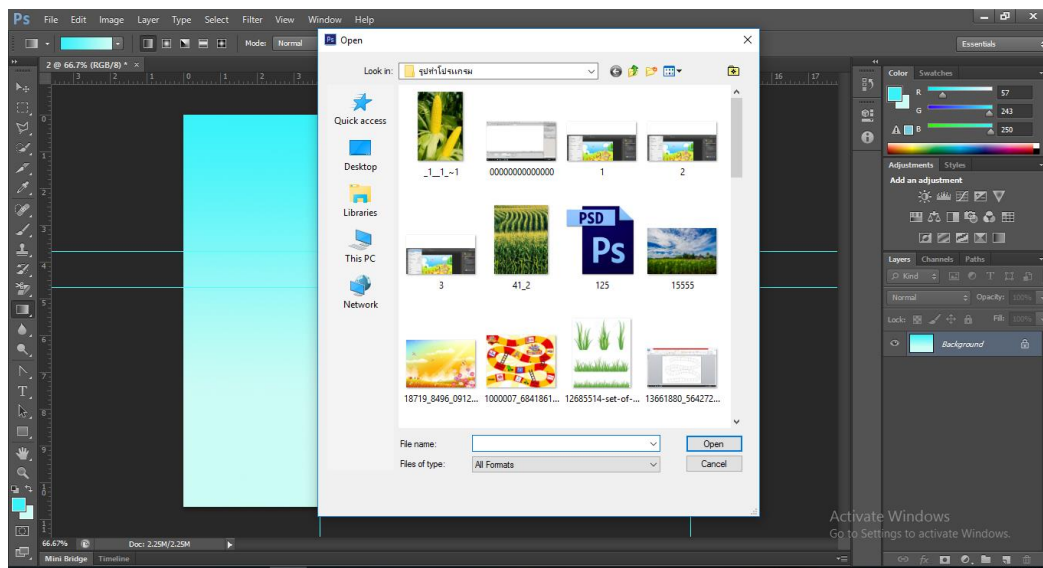
6).การไล่สีพื้นหลัง



ภาพที่ 25 ภาพการลากเส้นไกด์เพื่อออกแบบเว็บไซต์

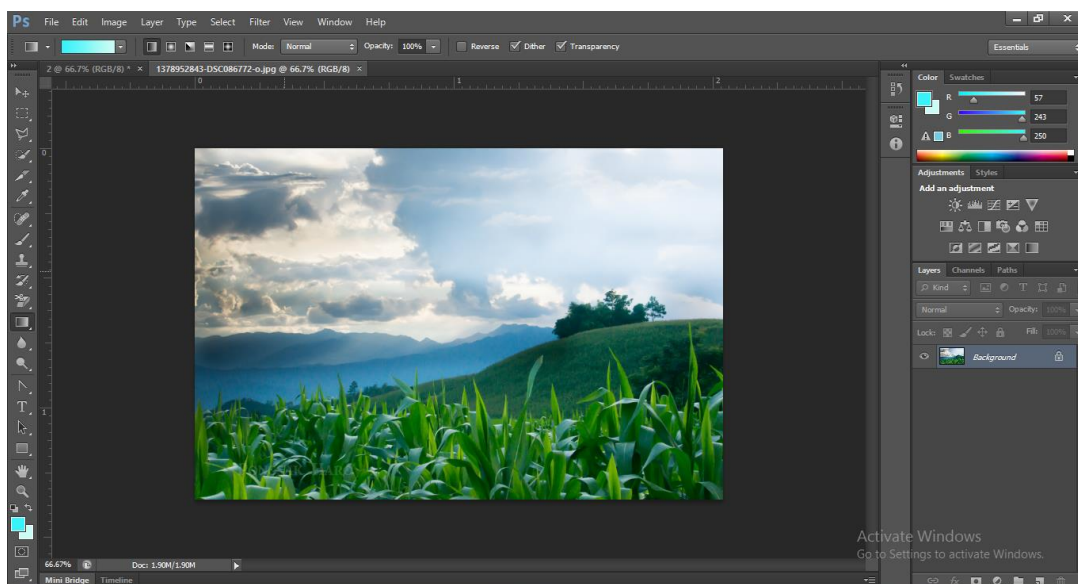
ไล่พื้นหลัง 2 สีโดยการเลือกเครื่องมือ Gradient Tool จะมีดปรกาวและสีแบ็คกาว ดังนั้นจึงต้องตั้งค่าสีทั้งสองสีจากนั้นคลิกลากจากข้างบนลงล่าง

7). แทรกรูปภาพเพื่อนำมาทำเว็บไซต์



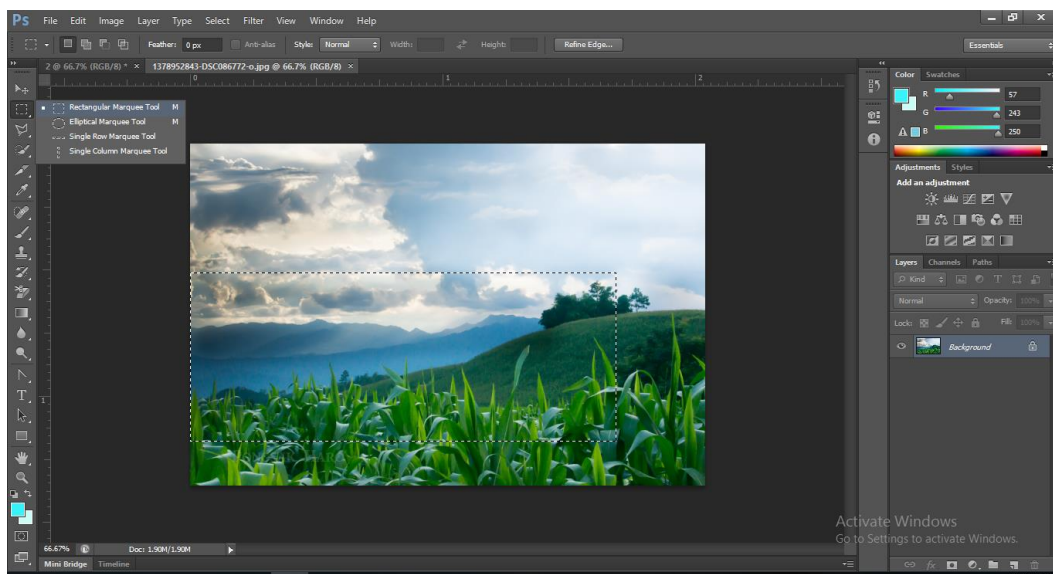
ภาพที่ 26 แทรกรูปภาพเพื่อนำมาทำเว็บไซต์

8). เลือกรูปภาพที่ต้องการ



ภาพที่ 27 เลือกรูปภาพที่ต้องการ

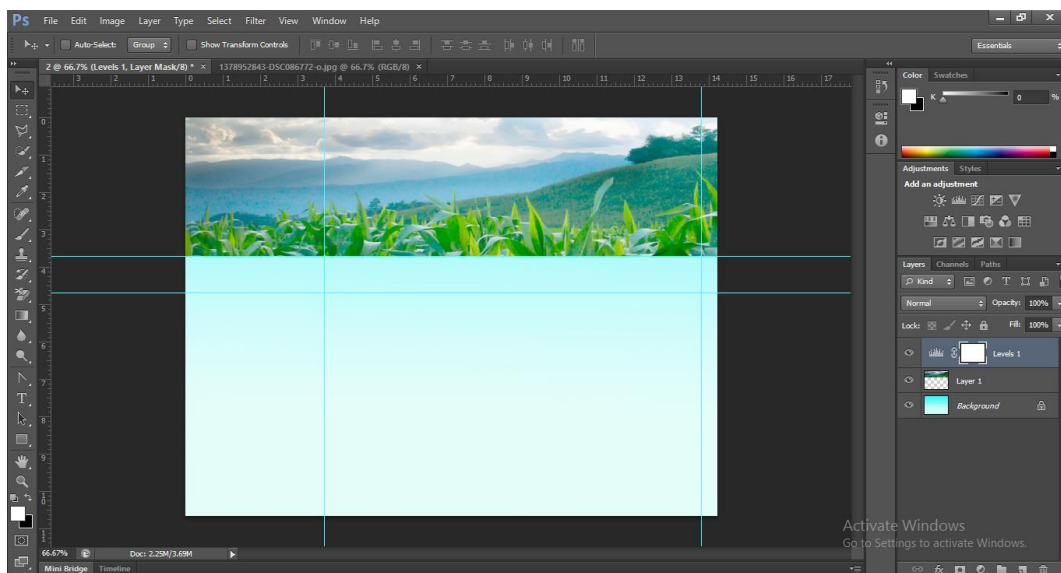
9). ตัดรูปภาพ



ภาพที่ 28 ตัดรูปภาพ

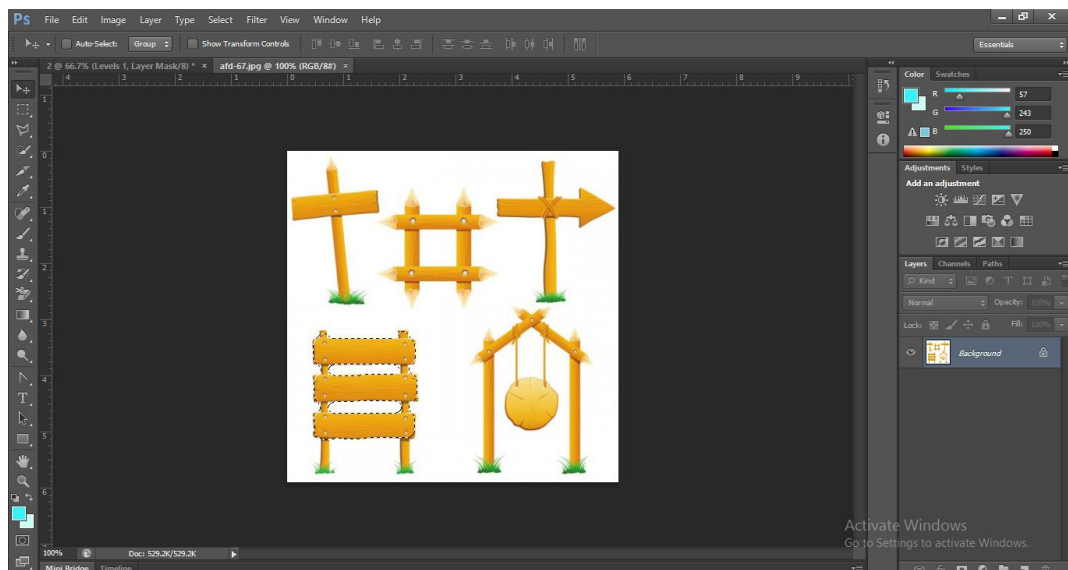
โดยใช้เครื่องมือ Rectangular Marquee Tool ตัดภาพ

10). นำภาพที่ตัดได้มาทำเป็นปกเว็บ



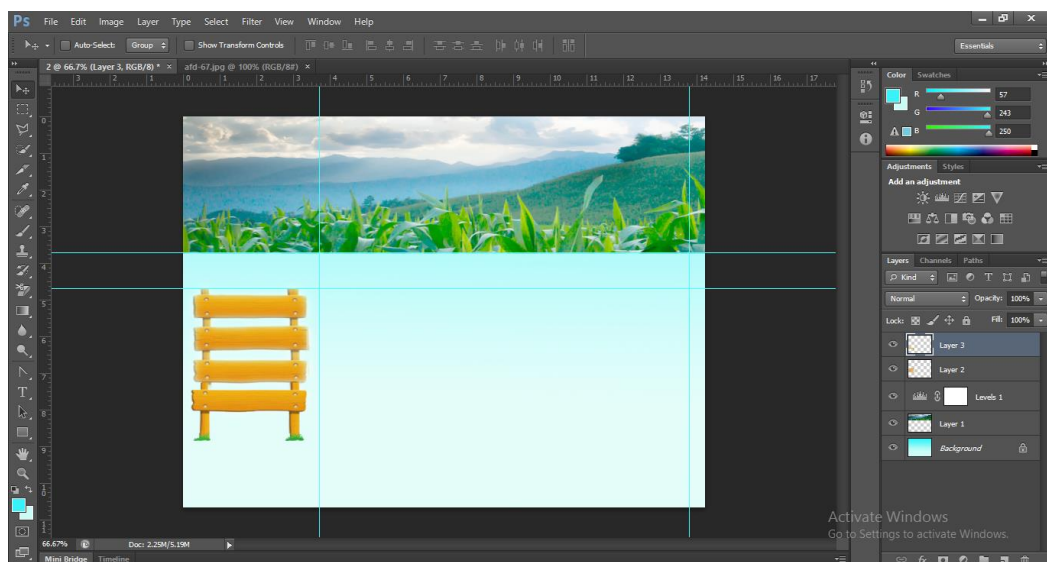
ภาพที่ 29 นำภาพที่ตัดได้มาทำเป็นปกเว็บ

11). นำรูปภาพมาตัดเพื่อนำไปตกแต่ง



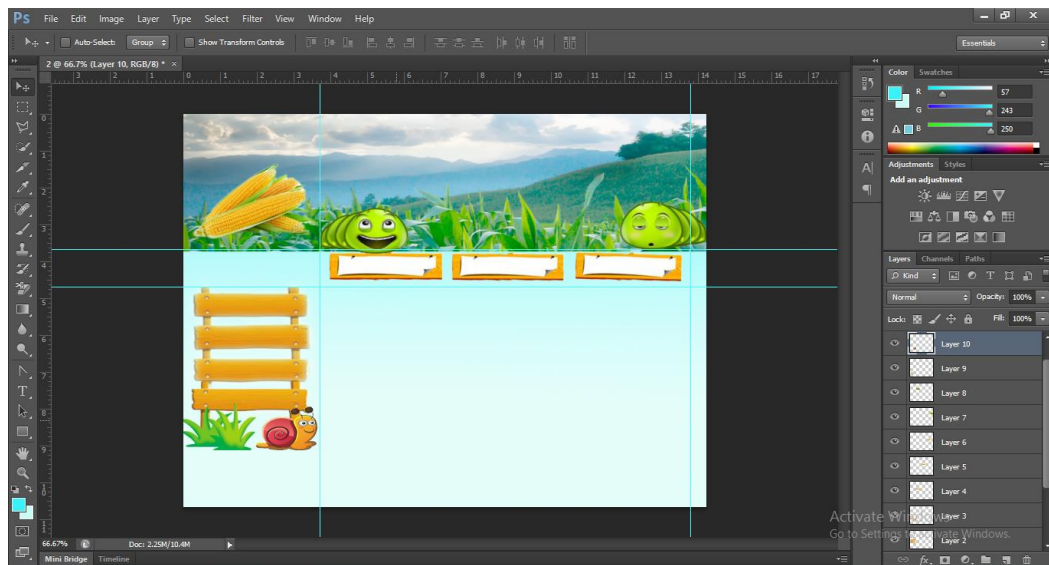
ภาพที่ 30 นำรูปภาพมาตัดเพื่อนำไปตกแต่ง

12).นำรูปภาพที่ตัดมาประกอบกัน



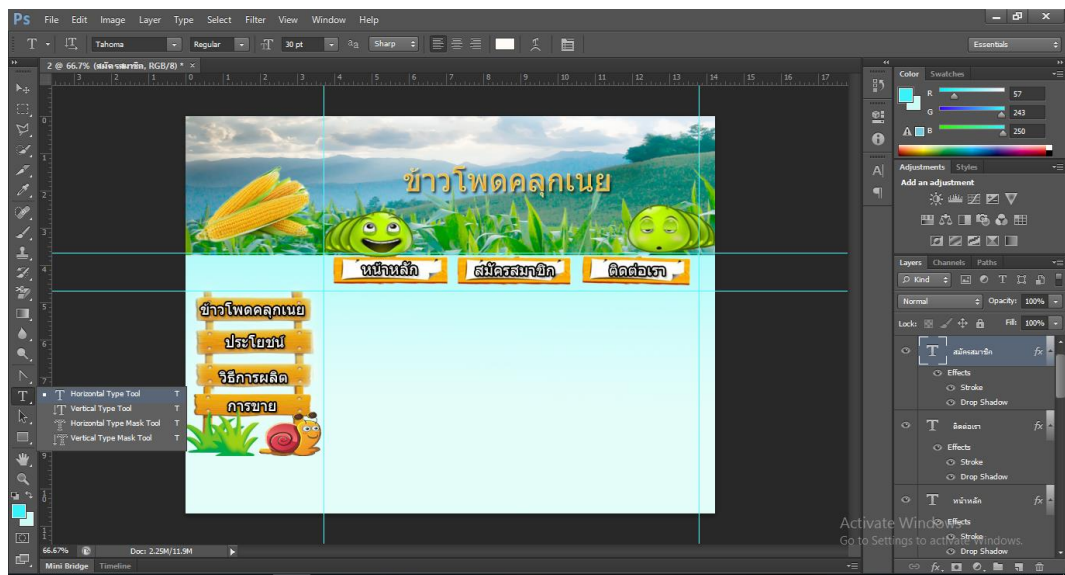
ภาพที่ 31 นำรูปภาพที่ตัดมาประกอบกัน

13). นำรูปภาพมาตกแต่งให้สวยงาม



ภาพที่ 32 นำรูปภาพมาตกแต่งให้สวยงาม

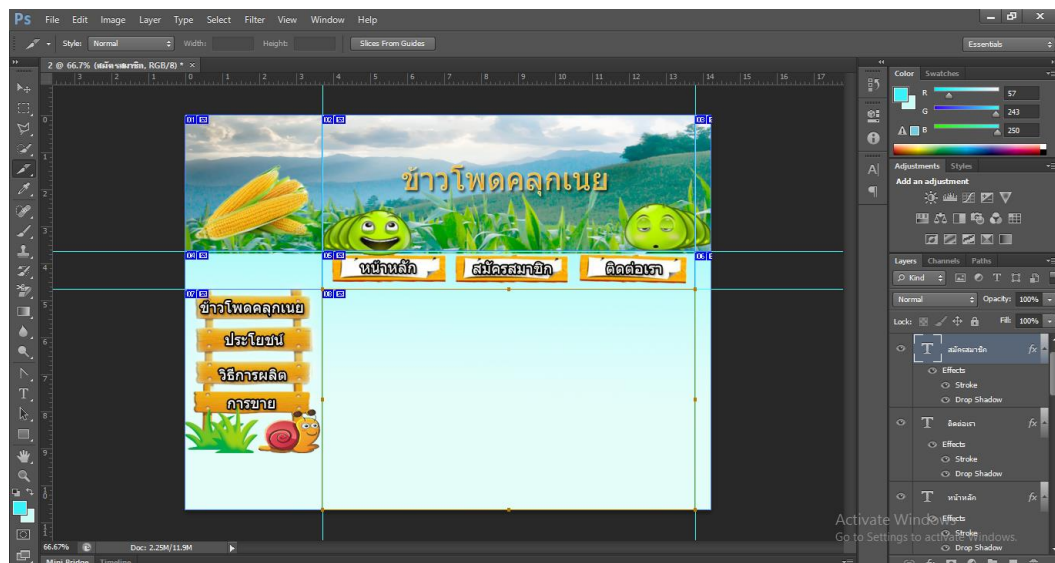
14). ใส่ตัวหนังสือ



ภาพที่ 33 ใส่ตัวหนังสือ

โดยใช้เครื่องมือ Horizontal Type เพื่อใช้พิมพ์ข้อความที่ต้องการ

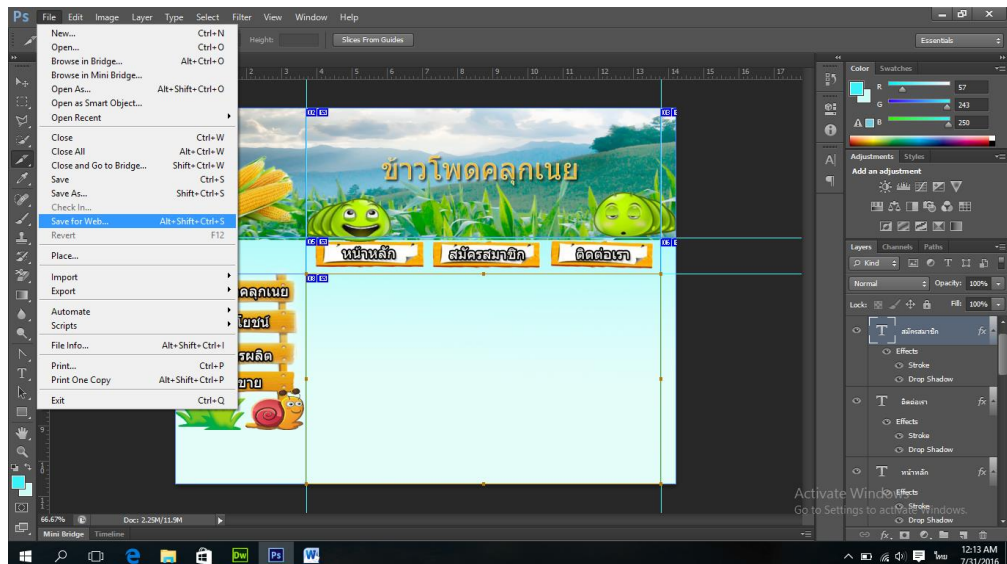
15).การตัดภาพเพื่อนำไปทำเว็บไซต์



ภาพที่ 34 การตัดภาพเพื่อนำไปทำเว็บไซต์

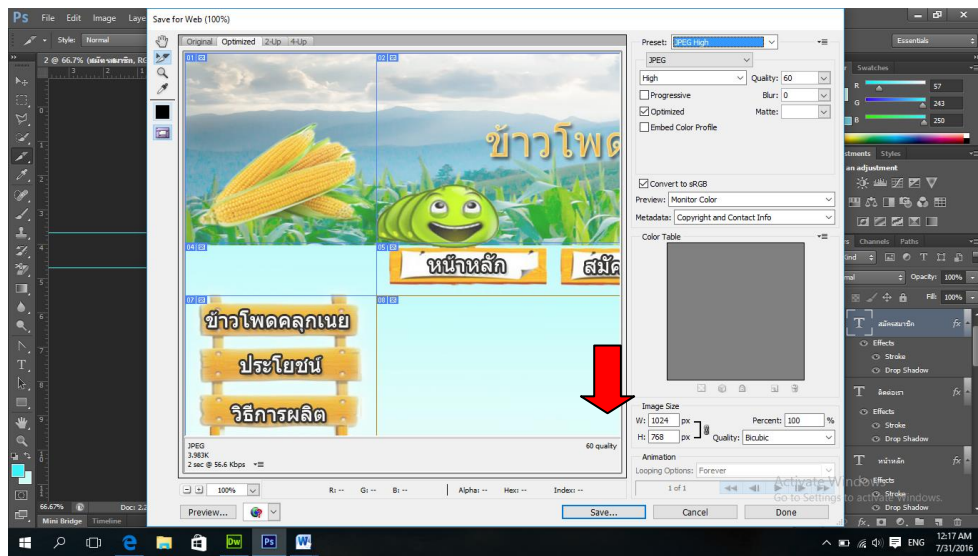
โดยใช้เครื่องมือ Slice ตัดภาพเป็นชิ้นๆ ตามเส้นไกด์ที่วางไว้

16).ขั้นตอนการ Save

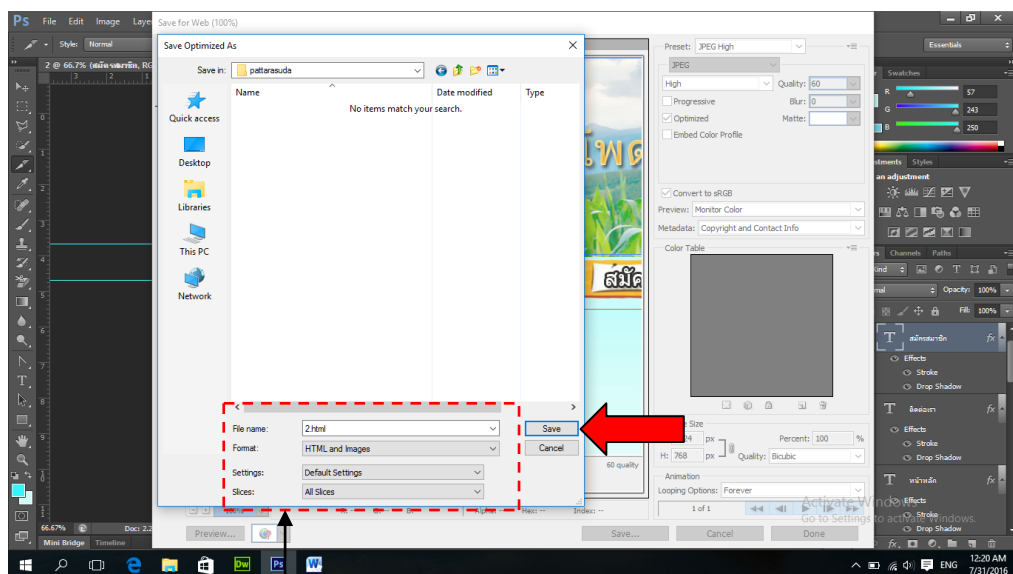


ภาพที่ 35 ขั้นตอนการ Save

File → save for wab



ภาพที่ 36 ขั้นตอนการ Save file



ภาพที่ 37 ขั้นตอนการ Save

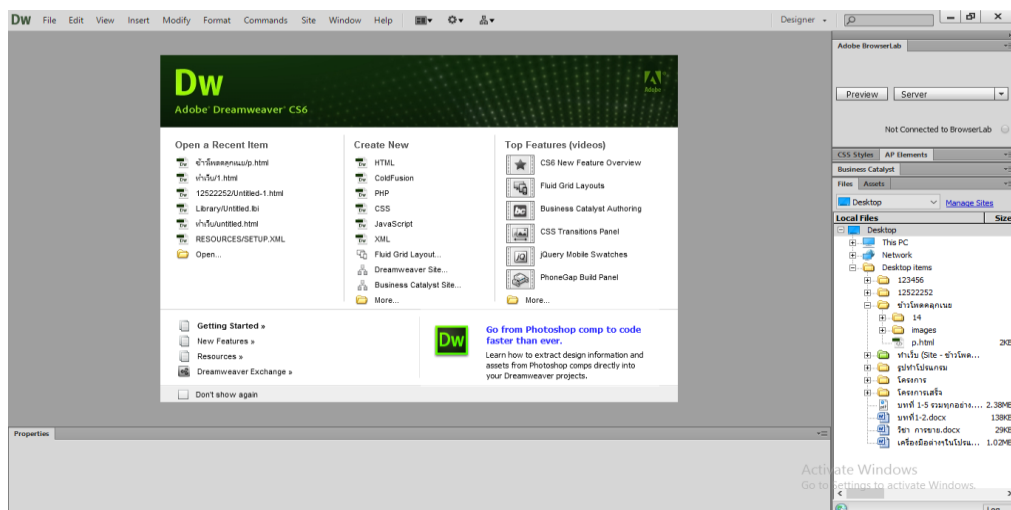
File name: _____.HTML
Format: HTML and Images
Settings: Default Settings
Slices: All Slice

17). เปิดโปรแกรม Dreamweaver โดยไปที่ Window คลิกที่ตัวโปรแกรม



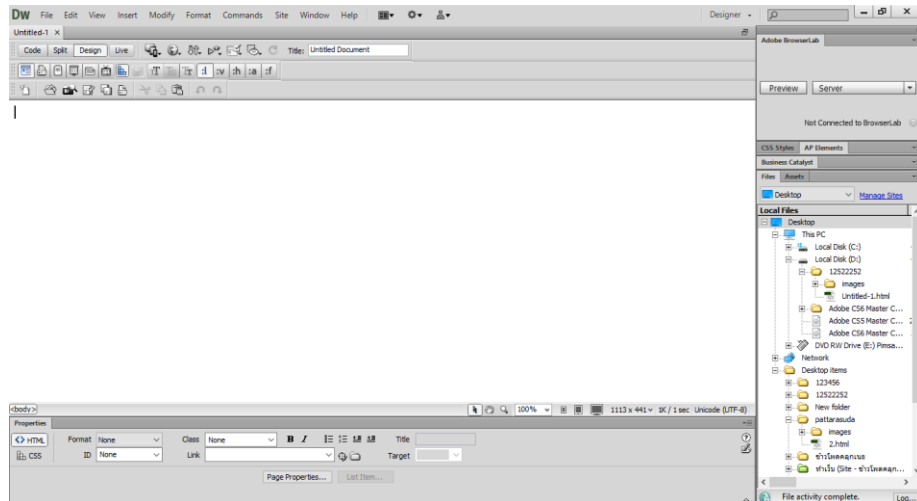
ภาพที่ 38 ภาพการเข้าโปรแกรม Dreamweaver

18) หน้าต่างโปรแกรม



ภาพที่ 39 ภาพหน้าต่างโปรแกรม

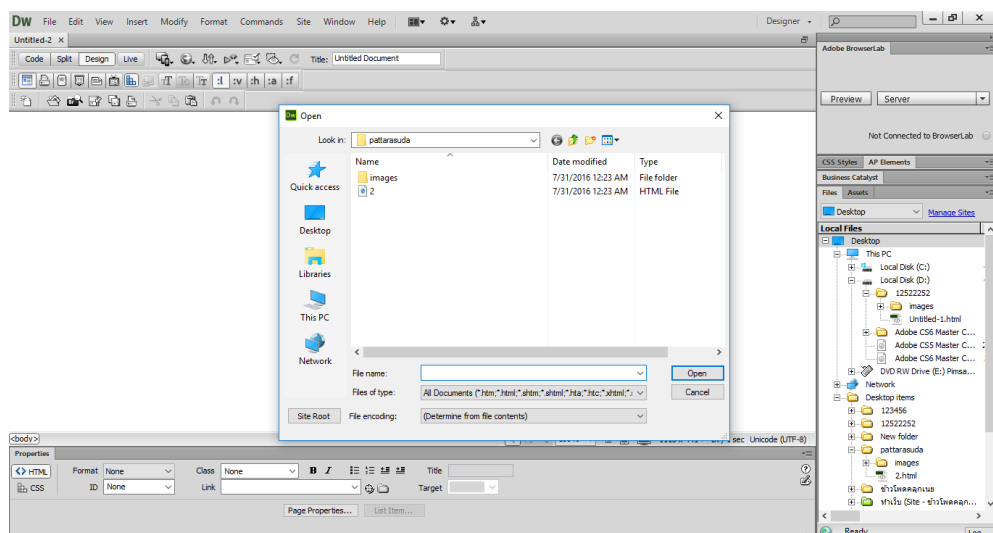
19). หน้าต่างการทำงาน



ภาพที่ 40 หน้าต่างการทำงาน

หลังจากเข้ามาหน้าต่างโปรแกรมก็ให้คลิกเข้ามาที่หน้าการทำงานหรือ HTML

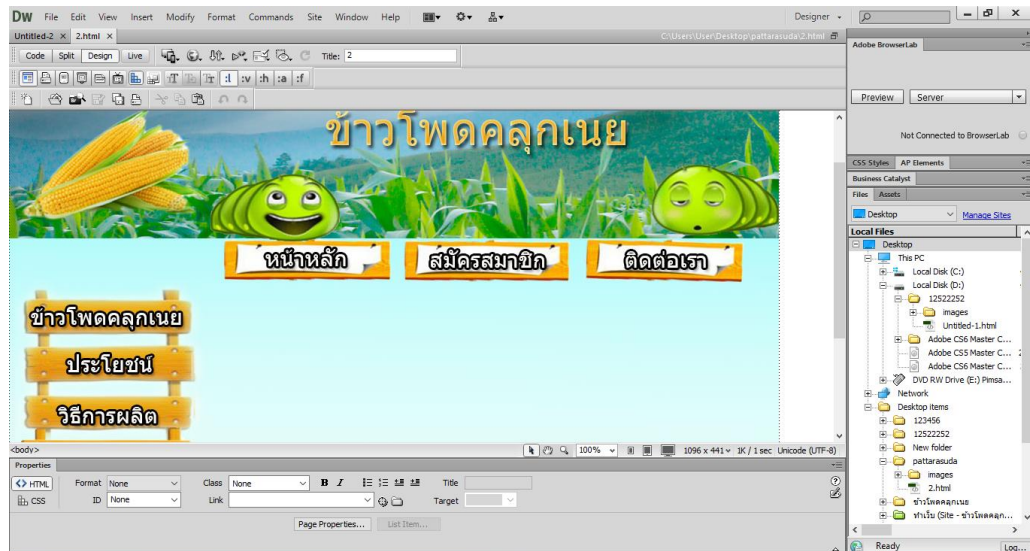
20). Open File



ภาพที่ 41 หน้าต่างการทำงาน

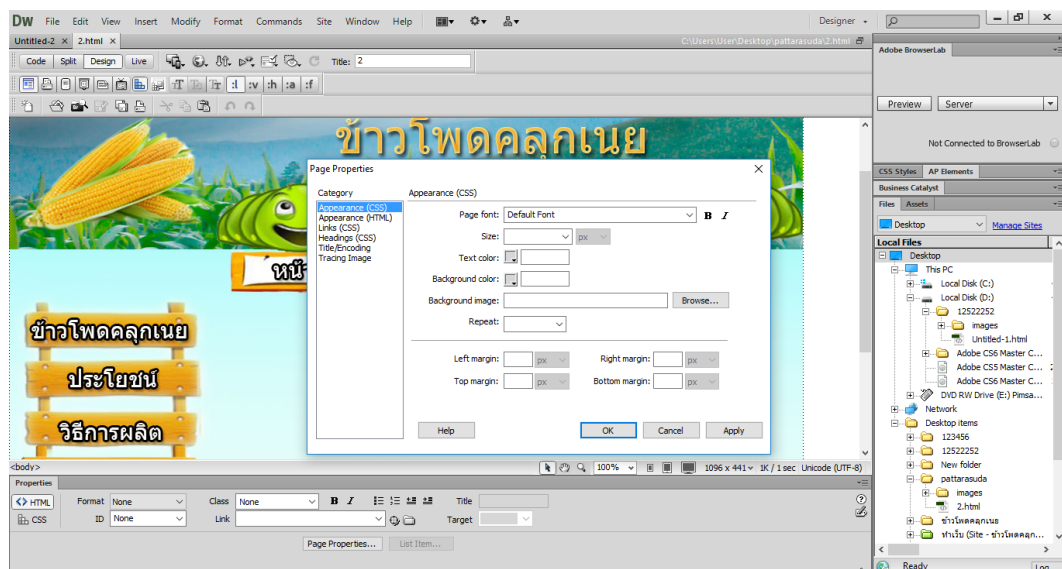
หลังจากเข้ามาที่หน้าต่างการทำงานแล้วให้ไปที่ File → Open แล้วคลิกไฟล์งานที่สร้างจากโฟโต้ช้อปที่ save ไว้ แล้วคลิกคำว่า Open.

21).หน้าขึ้นงาน



ภาพที่ 42 หน้าขึ้นงาน

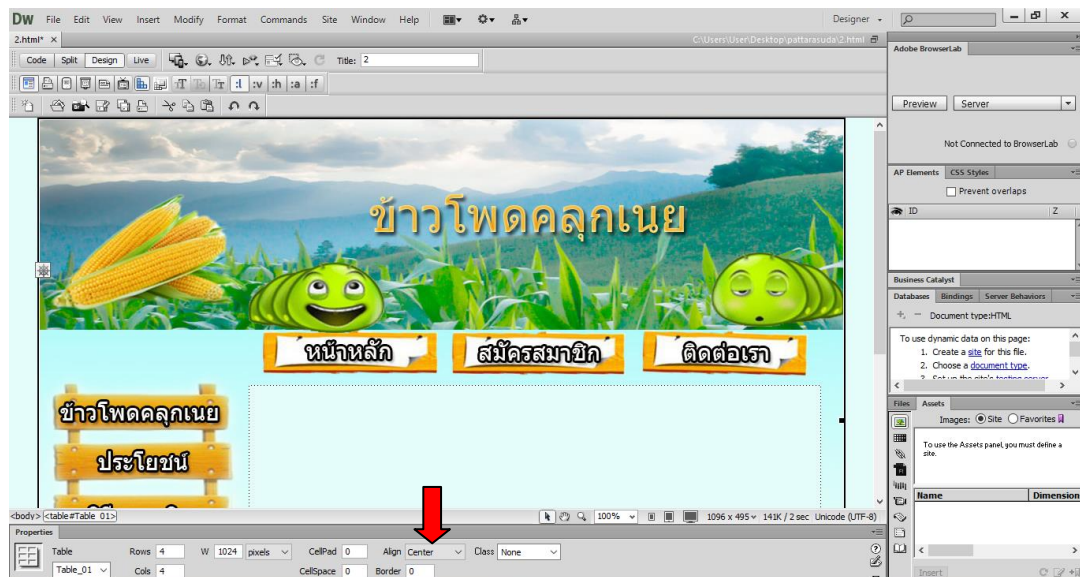
22). ใส่สีพื้นหลัง



ภาพที่ 43 ใส่สีพื้นหลัง

คลิกขวา แล้วไปที่ Page Properties. ก็จะปรากฏหน้าต่าง Page Properties. จากนั้น เลือกสีที่ต้องการโดยเลือกที่ Background Color. แล้วคลิกคำว่า OK

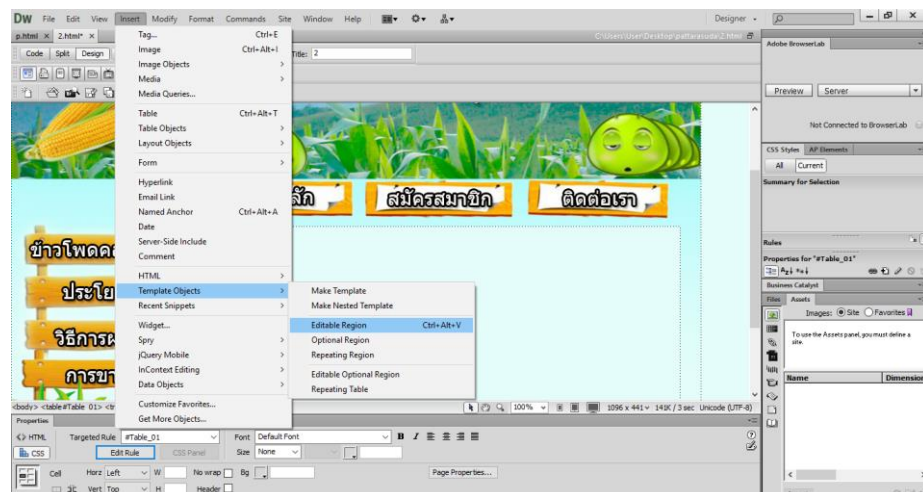
23). จัดหน้าให้อยู่ตรงกลาง



ภาพที่ 44 จัดหน้าให้อยู่ตรงกลาง

โดยไปเลือกที่ Align: center

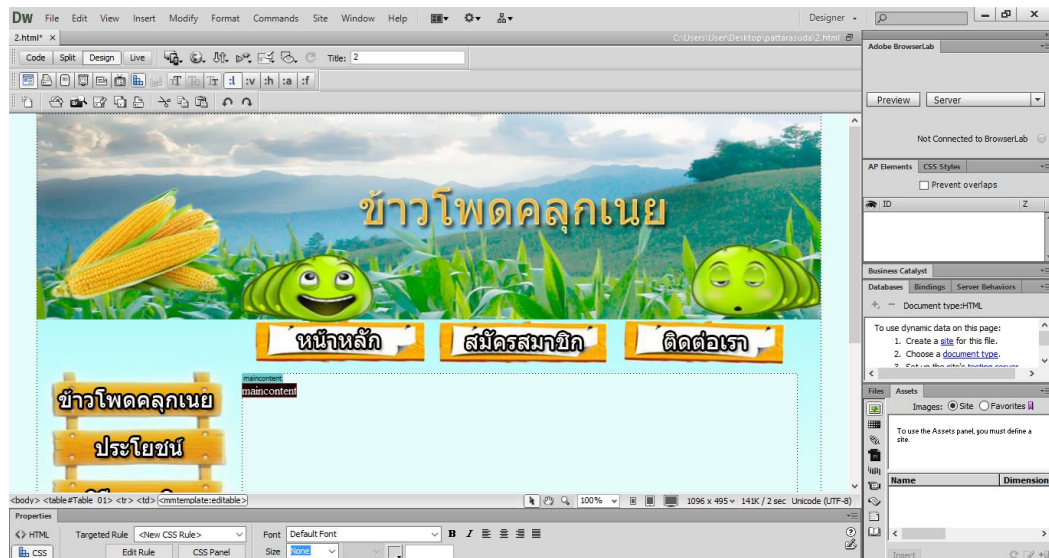
24). การแปลงไฟล์เพจ



ภาพที่ 45 การแปลงไฟล์เพจ

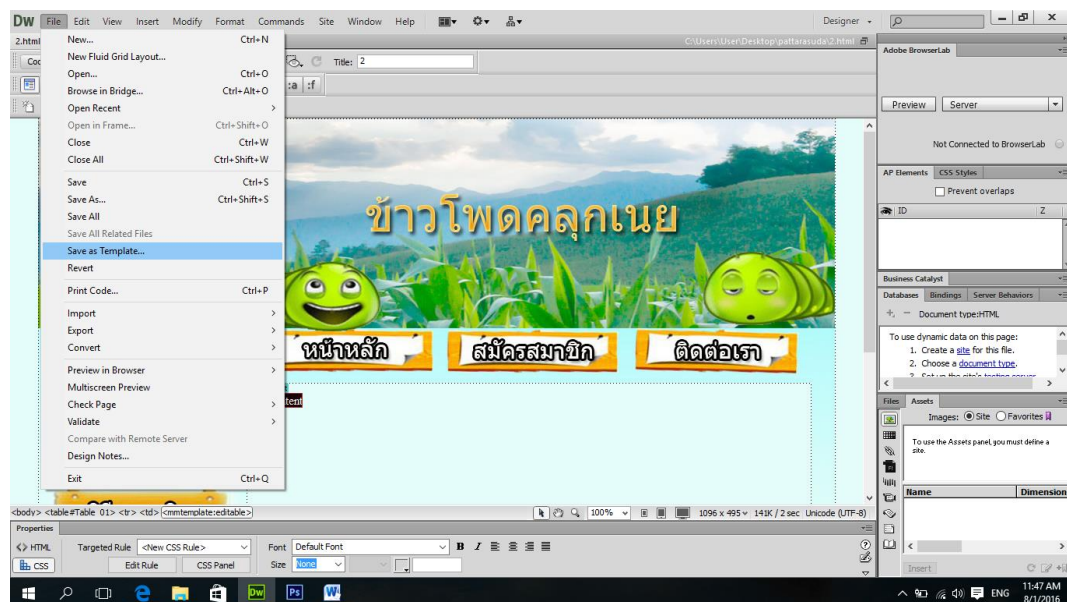
หลังจากจัดหน้าให้ได้ตรงกลางเสร็จแล้ว ลบบรูปตรงที่ต้องการใส่ข้อความ

25).รูปแบบการแปลงไฟล์เพื่อใส่ข้อความ



ภาพที่ 46 รูปแบบการแปลงไฟล์เพื่อใส่ข้อความ

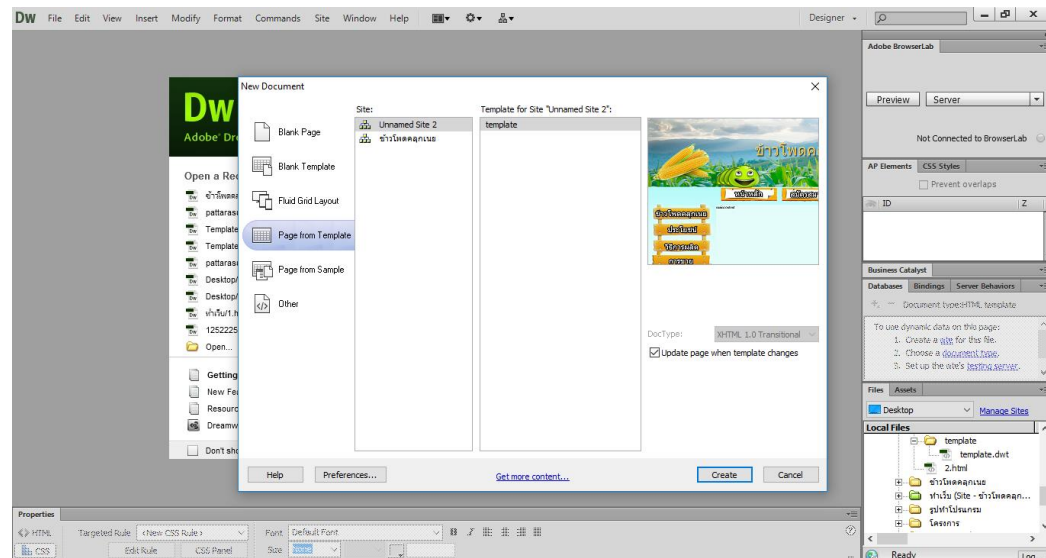
26).บันทึกไฟล์ Template



ภาพที่ 47 บันทึกไฟล์ Template

ไปที่ File → Save as Template → Save

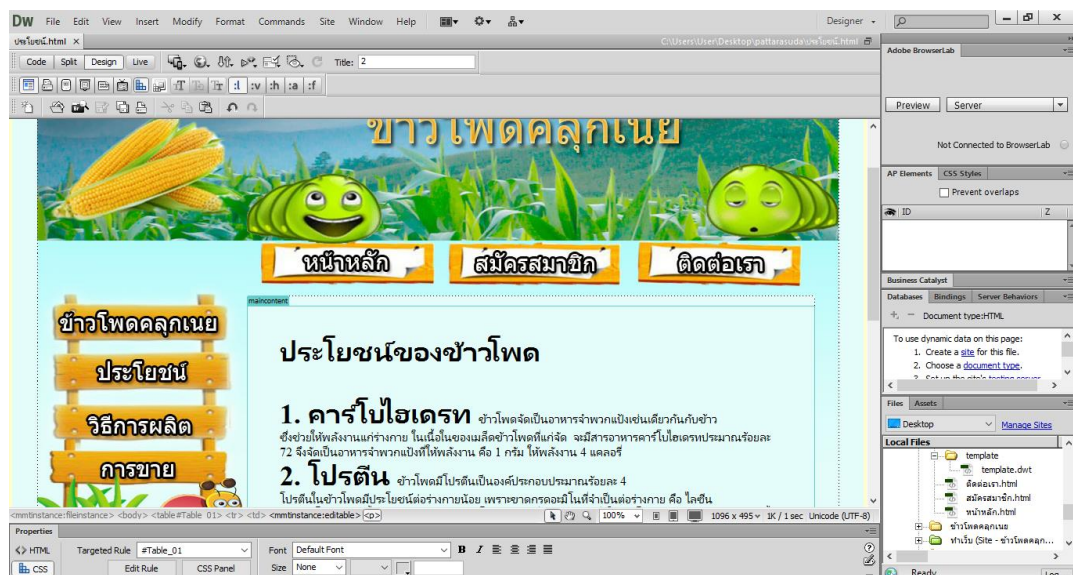
27).สร้างเว็บไซต์จาก Template



ภาพที่ 48 สร้างเว็บไซต์จาก Template

โดยไปที่ File → New ก็จะปรากฏหน้าจอจัดรูป แล้วให้เลือกที่ Page from Template
คลิกเลือก Template ที่ต้องการใช้แล้วกด Create

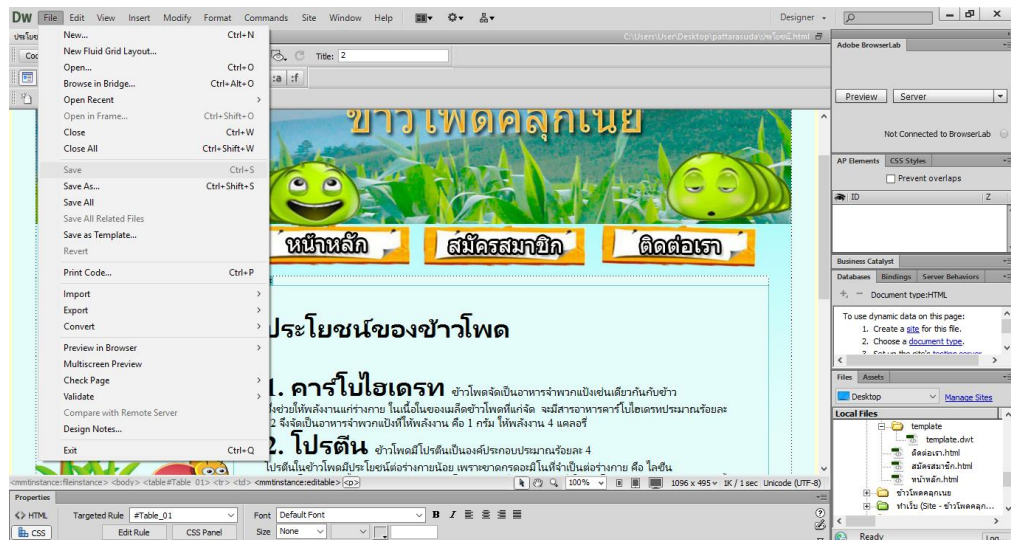
28).ใส่รูปภาพและข้อความ



ภาพที่ 49 ใส่รูปภาพและข้อความ

เพิ่มข้อโดยโดยการ Copy ข้อมูลที่ต้องการหรือสามารถพิมพ์เอาก็ได้

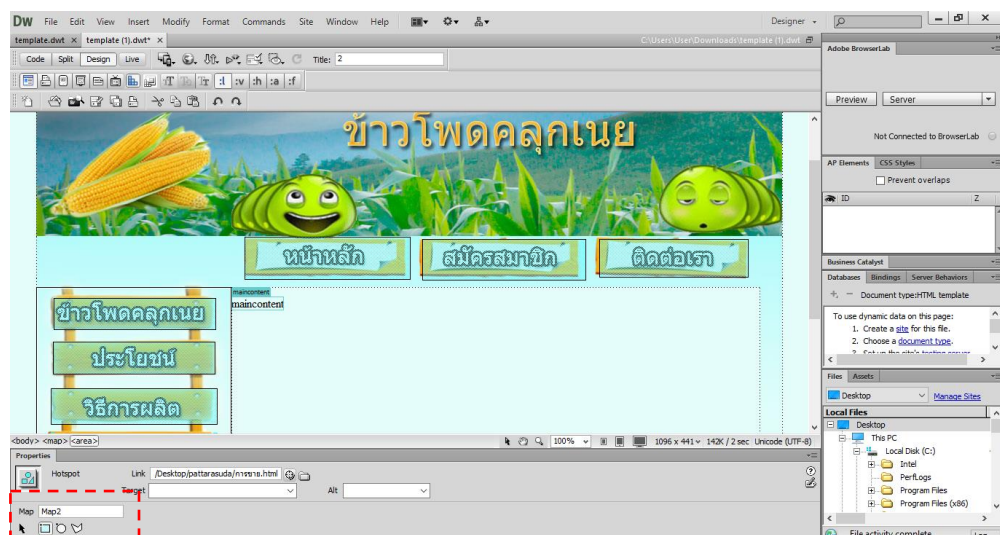
29).การ Save Template



ภาพที่ 50 Save Template

โดยไปที่ File → Save

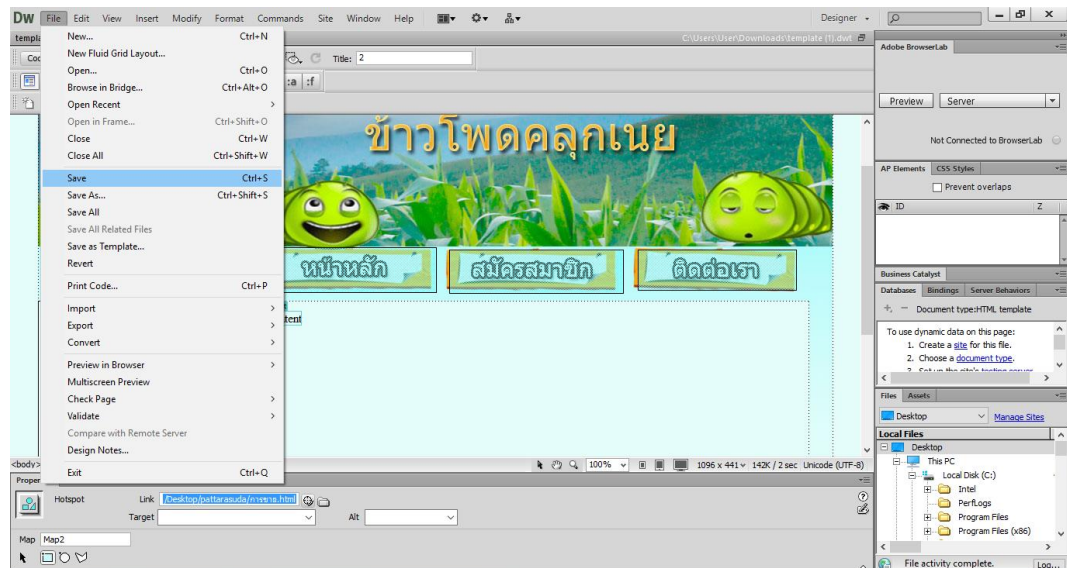
30).การเชื่อมโยง



ภาพที่ 51 การเชื่อมโยง

โดยไปเลือกที่ Map จากนั้นนำไปครอบพื้นที่ ที่ต้องการLink จากนั้นเลือกไฟล์ที่ต้องการ Link ไปโดย ใส่ไฟล์ที่ Link หรือเลือกกล่องแฟ้มสีเหลือง

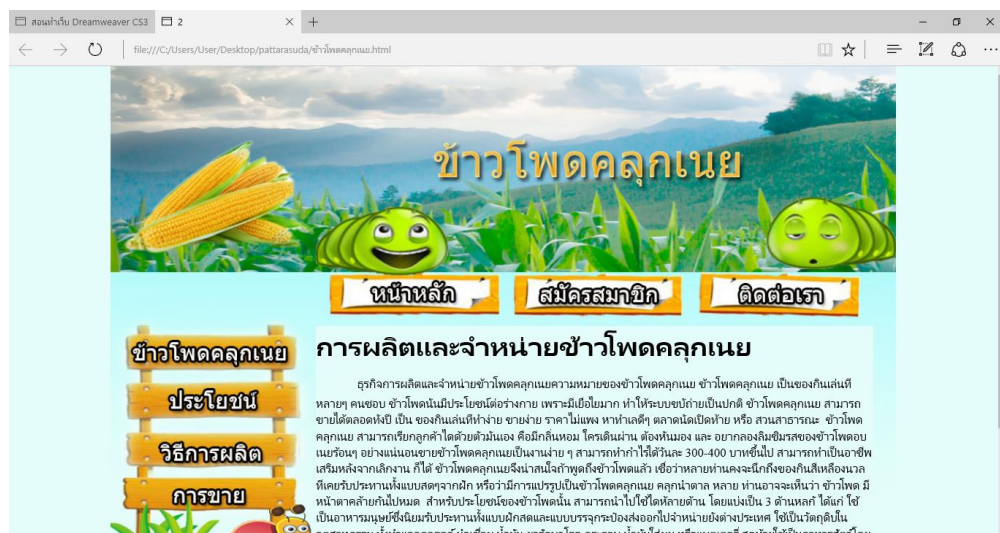
31). Save



ภาพที่ 52 Save

โดยไปที่ Five → Save

32). ผลงานที่สำเร็จ



ภาพที่ 53 ผลงานที่สำเร็จ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

นำสื่อการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว โดยโปรแกรม Dreamweaver ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการบัญชี จำนวน 20 คน หลังจากนั้นทำการประเมินผลด้วยการตอบแบบสอบถามที่ผู้จัดทำโครงการได้สร้างขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว โดยโปรแกรม Dreamweaver มีจำนวน 20 ฉบับ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของการใช้สื่อการเรียนรู้

การวิเคราะห์ผลการประเมินโครงการ

วิเคราะห์ผลการประเมินโครงการโดยใช้ $\bar{X}$, S.D.

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ประเมินได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดย

กำหนดค่าคะแนนจากแบบสอบถาม เป็น 5 ระดับ คือ

ระดับ 5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มาก
ระดับ 3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	น้อย
ระดับ 1	หมายถึง	น้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	อยู่ในระดับ มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	อยู่ในระดับ มาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	อยู่ในระดับ ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	อยู่ในระดับ น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

1) ค่าเฉลี่ย (Mean) หรือเรียกว่าค่ากลางเลขคณิต ค่าเฉลี่ย ค่ามัชฌิมเลขคณิตเป็นต้น

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดของกลุ่ม

n แทน จำนวนของคะแนนในกลุ่ม

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นการวัดการกระจายที่นิยมใช้กัน
มากเขียนแทนด้วย S.D. หรือ S

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

หรือ

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน ค่าคะแนน

n แทน จำนวนคะแนนในแต่ละกลุ่ม

$\sum$ แทน ผลรวม

บทที่ 4

ผลของการดำเนินงาน

ในการวิเคราะห์ข้อมูลโครงการ “สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่วกลูเนย โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver ” ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง ทางกลุ่มผู้ศึกษาจัดทำโครงการ ได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ดำเนินการตามลำดับดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมาย ได้กำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
%	แทน	ร้อยละ (เปอร์เซ็นต์)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การเสนอผลการวิเคราะห์

คณะผู้จัดทำได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการใช้คู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver และแปลผลจากแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นและสาขาวิชา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน-นักศึกษา เกี่ยวกับการใช้คู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver ” ของนักเรียน – นักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น และสาขาวิชา

ตารางที่ 1 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ชาย	1	4.17
หญิง	23	95.83
รวม	24	100

จากตารางที่ 1 พบว่าสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม เพศ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 24 คน

- เพศชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.17
- เพศหญิง จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 95.83

ตารางที่ 2 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ / ปี	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
16-18	24	100
19-21	-	-
22 ปีขึ้นไป	-	-
รวม	24	100

จากตารางที่ 2 พบว่าสภาพภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม อายุ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 24 คน

- อายุ 16-18 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- อายุ 19-21 จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -
- อายุ 22 ปี ขึ้นไป จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 3 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ปวช.	24	100
ปวส.	-	-
รวม	24	100

จากตารางที่ 3 พบว่าสภาพภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม ระดับชั้น จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 24 คน

- ปวช. จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- ปวส. จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 4 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสาขาวิชา

ทักษะทางคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
การบัญชี	-	-
การตลาด	24	100
คอมพิวเตอร์	-	-
รวม	24	100

จากตารางที่ 4 พบว่าสภาพภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม สาขาวิชา จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 24 คน

- การบัญชี จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -
- การตลาด จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- คอมพิวเตอร์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการการใช้คู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver ของนักเรียน-นักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ผู้ศึกษาจัดทำโครงการ ได้นำเสนอดังนี้

ตารางที่ 5 ตารางสรุปแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้คู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver

รายการการประเมินผล	ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	ระดับ ความพึง พอใจ
เนื้อหาของโครงการ			
1. อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์	4.38	0.90	ดีมาก
2. ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ	4.46	0.71	ดีมาก
3. เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน	4.63	0.70	ดีมาก
4. เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา	4.83	0.47	ดีมาก
ประโยชน์ของโครงการ			
5. สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน	4.46	0.64	ดีมาก
6. ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน	4.79	0.50	ดีมาก
การใช้เทคโนโลยี			
7. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลที่ทันสมัย	4.88	0.33	ดีมาก
8. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว	4.71	0.54	ดีมาก
คุณลักษณะของผู้ทำโครงการ			
9. การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน	4.54	0.82	ดีมาก
10. การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม	4.63	0.70	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.63	0.17	ดีมาก

*เกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจ

- 4.51 - 5.00 มากที่สุด
3.51 - 4.50 มาก
2.51 - 3.50 ปานกลาง

1.50 - 2.50 น้อย

1.00 - 1.50 น้อยที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้คู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.17 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจในเรื่องตามลำดับดังนี้

ลำดับที่ 1 ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการทำสื่อการเรียนรู้ และข้อมูลที่ทันสมัย มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.88, มีค่า S.D.= 0.33, เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.83 มีค่า S.D.= 0.47

ลำดับที่ 2 ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.71 , ค่า S.D. = 0.54, อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องสมบูรณ์ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.38 , ค่า S.D. = 0.90

ลำดับที่ 3 ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.79, ค่า S.D. = 0.50

ลำดับที่ 4 การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน และเนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54, ค่า S.D. = 0.82

ลำดับที่ 5 การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.63, ค่า S.D. = 0.70

ลำดับที่ 6 ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.46, ค่า S.D. = 0.71

ลำดับที่ 7 สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.46, ค่า S.D. = 0.64

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

โครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver มีผลสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะเรียงตามลำดับดังนี้

สรุปผล

1. นักเรียน-นักศึกษาสามารถใช้คู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver ในการเรียนในชั้นเรียน และยังใช้ในการศึกษาด้วยตนเองได้
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้การสร้างคู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver ในการทำเว็บไซต์ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ที่ระดับ 4.63 คือ พอใจมากที่สุด

อภิปรายผล

จากการศึกษาการใช้การสร้างคู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver สร้างสื่อการเรียนรู้ มีประเด็นที่นำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผลิตและจำหน่ายข้าวโพดคั่ว โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver เป็นการนำความรู้ความสามารถจากการเรียนในสาขาบัญชีมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน และจากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต มาสร้างคู่มือการใช้โปรแกรม Dreamweaver เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้จริงในการเรียนการสอนในสาขาวิชาการบัญชี
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้คู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver ผลปรากฏว่านักเรียนมีความพึงพอใจเว็บไซต์ที่ระดับพอใจมากที่สุด คือ ระดับ 5 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อการเรียนรู้ มีภาพตัวอย่าง และคำอธิบายการใช้งานที่ชัดเจน จนทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ที่ดี มีความสนุกที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจ รู้สึกท้าทายที่ได้ศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรมด้วยตนเอง ซึ่งต่างจากการเรียนแบบเดิมๆ ที่ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้ และยังสามารถนำไปเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาอื่นๆ ได้อีกด้วย

ปัญหาและอุปสรรค

1. ไม่มีการจัดสรรเวลาดำเนินงานที่ดี ทำให้บางช่วงของการดำเนินงานเกิดปัญหาและไม่สามารถส่งความคืบหน้าของโครงการได้ทันเวลา
2. เนื้อหาของตัวโปรแกรมมีน้อย ต้องศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้อื่นร่วมด้วย เช่น หนังสือเฉพาะของโปรแกรม คู่มือการใช้งาน (โปรแกรมลิขสิทธิ์) เป็นต้น
3. สมาชิกในกลุ่มควรให้ความร่วมมือกัน เอาใจใส่และให้ความสำคัญของการดำเนินงานให้มากกว่านี้ ประชุมหรือปรึกษาหารือกัน แก้ปัญหาร่วมกัน เพื่อประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน

4. ควรปรึกษาอาจารย์ที่มีความรอบรู้ในด้านเนื้อหาและโปรแกรมโปรแกรม Dreamweaver เพื่อความรวดเร็วในการเรียนรู้ มากกว่าที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งหมด

ข้อเสนอแนะหรือแนวทางในการแก้ไขปัญห

1. ในขั้นตอนของการสร้างคู่มือ ต้องอาศัยทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์ค่อนข้างสูง ผู้จัดทำควรกระตือรือร้น ค้นคว้าและศึกษาการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นมาเป็นอย่างดี ก่อนที่จะดำเนินการจัดทำคู่มือ และควรปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรืออาจารย์ผู้สอนวิชาการใช้โปรแกรม Dreamweaver เพื่อความถูกต้องของการสร้างคู่มือ
2. รายงานโครงการ 5 บท ควรให้ความสำคัญกับการจัดรูปแบบให้ถูกต้อง สวยงาม ตามรูปแบบหรือโครงสร้างที่กำหนดให้

เอกสารอ้างอิง

- Crnfe. (2558). การสร้างเว็บด้วย Dreamweaver. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :
<http://www.crnfe.ac.th/>. (วันที่สืบค้น 6 มิถุนายน พ.ศ.2559)
- ezythaicooking. (2558). สูตรขนมหวานไทย.(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://www.ezythaicooking.com/>. (วันที่สืบค้น 6 มิถุนายน พ.ศ.2559)

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวภัทรสุดา บับบุตร
ชื่อเล่น	โย
วัน เดือน ปีเกิด	20 กุมภาพันธ์ 2540
ที่อยู่ปัจจุบัน	37/6 ถ.บ้านล่าง ต.ห้วยโป่ง อ.เมือง จ.ระยอง 21150
เบอร์โทรศัพท์	097-0837169
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนเดชอุดม
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	-
อีเมลล์	lnspiration.876@gmail.com

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวชลธิชา มะโฮงชัย
ชื่อเล่น	มิน
วัน เดือน ปีเกิด	25 พฤศจิกายน 2539
ที่อยู่ปัจจุบัน	43/6 ถ.เทอดไทยสุลิม ต.มาบตาพุด อ.เมือง จ.ระยอง 21150
เบอร์โทรศัพท์	063-9415771
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนนาด้วงวิทยา
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	-
อีเมล	Mint 22328@gmail.com

ภาคผนวก

แบบประเมินโครงการ

ชื่อโครงการ ระดับชั้น สาขา.....

ชื่อผู้จัดทำโครงการ 1. 2. 3.

วิชาโครงการ ปีการศึกษา 2559 ผู้ประเมิน ☐ ครูผู้สอน ☐ นักเรียน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน และกรุณาส่งคืนหลังจากที่ท่านได้ตอบแบบประเมินเสร็จเรียบร้อยแล้ว

- 1.เพศ () ชาย () หญิง
 2.อายุ () 16-18 () 19-21 () 22 ปีขึ้นไป
 2.ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น () ปวช.1 () ปวช.2 () ปวช.3
 () ปวส. 1 () ปวส.2
 3.สาขาที่ศึกษา () สาขาบัญชี () สาขาตลาด () สาขาคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อโครงการ

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
เนื้อหาของโครงการ					
1. อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์					
2. ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ					
3. เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน					
4. เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา					
ประโยชน์ของโครงการ					
5. สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน					
6. ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน					
การใช้เทคโนโลยี					
7. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการทำสื่อการเรียนรู้ และข้อมูลที่ทันสมัย					
8. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว					
คุณลักษณะของผู้ทำโครงการ					
9. การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน					
10. การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

ภาพถ่ายการทดลองใช้คู่มือการใช้โปรแกรม Dreamweaver
วิชาโปรแกรมสำเร็จรูปในงานบัญชี
กลุ่มตัวอย่าง-นักศึกษาระดับปวช.1 การตลาด (วันที่ 17 กันยายน 2559)











