

ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑ ผลงานที่เป็นโครงการทางวิชาชีพหรือสิ่งประดิษฐ์ของผู้เรียนที่ได้นำไปใช้ประโยชน์ ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๕๘

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ปวส.๒/๑

ที่	ชื่อชิ้นงาน	ชื่อ นักเรียน นักศึกษา	ประเภทผลงาน				ประโยชน์/การเผยแพร่					เอกสารอ้างอิง
			๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	
๑	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง	น.ส.วราภรณ์ อัจจงเจริญ		✓			✓					๐๐๑ สทท
๒	การพัฒนาโปรแกรมระบบจัดการร้านกาแฟ	น.ส.เพ็ญนภา กาญจนบริรักษ์		✓			✓					๐๐๒ สทท
๓	ระบบโทรศัพท์ IP PHONE	นายนิพนธ์ จันทร์พนอรักษ์		✓			✓					๐๐๓ สทท
๔	คอมพิวเตอร์ไร้ฮาร์ดดิสก์	นายกิตติคุณ ธีธนากรณ		✓			✓					๐๐๔ สทท
๕	การพัฒนาโปรแกรมระบบจัดการร้านไอศกรีม	น.ส.กรรธิมา ฉิมบุญอยู่		✓			✓					๐๐๕ สทท
๖	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) วิชาการวิเคราะห์ และการออกแบบเชิงวัตถุ	น.ส.เอริสรา ดิษฐเอม		✓			✓					๐๐๖ สทท
๗	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) วิชา ประวัติศาสตร์ไทย	น.ส.อรอนงค์ จันทอง		✓			✓					๐๐๗ สทท
๘	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(CAI) วิชา ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวคอมพิวเตอร์	น.ส.สุจิตรา กฤษลานูวัติ		✓			✓					๐๐๘ สทท
๙	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง อาเซียนศึกษา	น.ส.พรรัตน์ ชันเพราะ		✓			✓					๐๐๙ สทท
๑๐	การพัฒนาโปรแกรมระบบจัดการร้านรองเท้า	น.ส.สรลลขนา ฉิมบุญอยู่		✓			✓					๐๑๐ สทท

ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑ ผลงานที่เป็นโครงการทางวิชาชีพหรือสิ่งประดิษฐ์ของผู้เรียนที่ได้นำไปใช้ประโยชน์ ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๕๘

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ปวส.๒/๑

ที่	ชื่อชิ้นงาน	ชื่อ นักเรียน นักศึกษา	ประเภทผลงาน				ประโยชน์/การเผยแพร่					เอกสารอ้างอิง
			๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	
๑๑	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) วิชา โปรแกรมประมวลผลคำประยุกต์	น.ส.พัฒนรัตน์ โรจน์ประภาพร		✓			✓					๐๑๑ สทท
๑๒	ระบบจัดการร้านขายยา Drugstore	นายภากร คูหามุข		✓			✓					๐๑๒ สทท
๑๓	ThaiAlphabet แบบฝึกเสริมทักษะพยัญชนะไทย	นายโชคชัย บัวเกิด		✓			✓					๐๑๓ สทท
๑๔	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การมีส่วนร่วมกิจกรรมการเมืองการปกครอง	น.ส.ชฎาภรณ์ ผลเสนา		✓			✓					๐๑๔ สทท
๑๕	คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สำนวนสุภาษิตไทยและคำพังเพย	น.ส.อรอุมา สุขแก่น		✓			✓					๐๑๕ สทท
๑๖	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(CAI) วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ	น.ส.โสภา ไคว์เหลย		✓			✓					๐๑๖ สทท

หมายเหตุ ประเภทผลงาน ๑ = สิ่งประดิษฐ์

๒ = นวัตกรรม/สื่อ

๓ = โครงการ

๔ = วิจัย

ประโยชน์/การเผยแพร่

๑. เป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนการสอน/นำไปใช้

ประโยชน์ในการเรียนการสอน

๒. อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน

๓. ประกอบอาชีพ

๔. พัฒนา ชุมชน ท้องถิ่น และประเทศ

๕. แข่งขันระดับชาติ/เผยแพร่ระดับชาติ














