



250461



การสร้างบทเรียนออนไลน์แบบมีกิจกรรมติดตามและการประเมินโดยใช้เทคโนโลยี  
สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

นายเกริกฤทธิ์ เปรมยุติธรรม

วิทยานิพนธ์เป็นบทวิวนหัวข้อการศึกษาทางหลักสูตร  
ปริญญาครุภัณฑ์ ด้านการรับเหมาบ้านที่พัก สาขาวิชาครุภัณฑ์เครื่องไม้ไม่ไฟ  
และห้องน้ำที่อยู่อาศัยในกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2554



250461

การสร้างบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การผลิตงานโถymanaประเภทสีอสังพิมพ์  
สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

นายเกริกศักดิ์ เบญจรัฐพงศ์ ค.อ.บ. (สถาปัตยกรรมภายใน)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
บริษัทฯ ค่าสาร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาคุรุศาสตร์เทคโนโลยี  
คณะคุรุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี โลจิสติกส์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

พ.ศ. 2554



คณะกรรมการสอนวิทยานิพนธ์

(ดร.ศรีวิชัย มีวรรรณ)

ประธานกรรมการสอนวิทยานิพนธ์

(ผศ.ดร.พรปัสดร ปริญชาชัยกุล)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ดร.กรุณา ธรรมวิภัชน์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์(ร่วม)

(ดร.สรัญญา เชื้อทอง)

กรรมการ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การผลิตงานโภชนา ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
หน่วยกิต	6
ผู้เขียน	นายเกริกศักดิ์ เบญจรงค์
อาจารย์ที่ปรึกษา	พศ.ดร.พรปักสสาร บริณชาณกุล รศ.ดร.กุลธิดา ธรรมวิภาชน์
หลักสูตร	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ครุศาสตร์เทคโนโลยี
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะ	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
พ.ศ.	2554

### บทคัดย่อ

**250461**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) สร้างและหาคุณภาพบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโภชนาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 2) หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา 3) หาระดับความพึงพอใจของนักศึกษา 4) ประเมินคุณภาพผลงานของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชานิพัฒน์กราฟิก ประเภทวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานนบุรี ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลาก ได้มา 1 ห้อง จำนวน 30 คนเครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติที่สร้างขึ้น แบบประเมินคุณภาพของบทเรียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบประเมินผลงานของนักศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติที่สร้างขึ้น มีคุณภาพของเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างมาก มีคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.26 โดยมีค่าเฉลี่ย 4.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.28 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเมื่อนำผลต่างระหว่างการทดสอบหลังเรียน และก่อนเรียนหาค่าความแตกต่างโดยใช้  $t$ -test ค่า  $t$  ที่ได้จากการคำนวณคือ 10.03 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษามีผลการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.02 และคุณภาพผลงานของนักศึกษาอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างมาก ค่าเฉลี่ย 3.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.03 ดังนั้นบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิต

250461

งานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จึงสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

คำสำคัญ : บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ / การผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

Thesis Title	The Online Tutorials And Practice The Production of Advertising Media for Diploma Students.
Thesis Credits	6
Candidate	Mr. Krerksak Bencharatapong
Thesis Advisors	Asst. Prof. Dr. Pornpapatsorn Princhakol Assoc. Prof. Dr. Kuntida Thamwipat
Program	Master of Science in Industrial Education
Field of Study	Technology Education
Department	Educational Communications and Technology
Faculty	Industrial Education and Technology
B.E.	2554

### Abstract

**250461**

This research was aimed 1) to develop and determine the quality of the online practical lesson entitled “Print Media Production for Advertising” for high vocational diploma students, 2) to measure the learning achievement of students, 3) to determine the satisfaction of students, and 4) to evaluate the quality of students’ work. The sampling group in this study was 1 classroom consisting of 30 higher vocational diploma students in the field of computer graphics, Thonburi Vocational College and it was chosen through simple random sampling method. The tools used in this study consisted of the developed online practical lesson, the lesson quality assessment form, the pre-test and the post-test for learning achievement, the satisfaction survey, and the students’ work evaluation form. The research findings showed that the quality of the developed online practical lesson was at very good level with mean of 4.70 and standard deviation of 0.28. The quality of multimedia was at very good level with mean of 4.49 and standard deviation of 0.26. The learning achievement was higher after the analysis through t-test with pre-test and post-test scores with the value of 10.03, or the students showed higher learning achievement with statistical significance at the .05 level. This confirmed the hypothesis. As for the satisfaction towards the online practical lesson, it was at high level with mean of 4.24 and standard deviation of 0.02. The quality of students’ work was at very good level with mean of 3.66 and standard deviation of 0.03. Therefore, the online practical lesson entitled “Print Media Production for Advertising” for higher vocational diploma students could be used for instruction.

Keywords : Online Tutorials and Practice / Production of Advertising Media

## กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อย เพราะได้รับการสนับสนุนและช่วยเหลือจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยต้องขอบพระคุณ พศ.ดร.พรปักสสาร ปริญชาญกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.กุลธิดา ธรรมวิภัชน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เป็นอย่างสูง ที่กรุณารอสละเวลาให้กำปรึกษา คำแนะนำ ความคิดเห็น แนวคิด และตรวจแก้ไขในส่วนที่บกพร่อง ตลอดจนแนะนำวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ขอขอบพระคุณ พศ.ดร. สุรพล บุญลือ อาจารย์คงฤทธิ์ จิตตั้งธรรมกุล และอาจารย์พัทยา จันโทกุล ที่กรุณารอเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบด้านสื่อ มัลติมีเดีย อาจารย์สุวดี สมวนิช คุณชวalin เทียนมงคล และคุณณัฐวุฒิ ชุ่นทรัพย์ ที่กรุณารอเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบด้านเนื้อหา อันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้จนเป็นผลสำเร็จ ขอขอบพระคุณ ดร.สรกฤช มนีวรรณ และ ดร.สรัญญา เชื้อทอง กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณากล่าวชื่อเสนอแนะอันทำให้งานวิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบคุณสาขาวิชคอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานนทบุรี ที่ให้โอกาสในการทำงาน ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มทดลองในการวิจัย ขอบคุณอาจารย์อรุณ สุทธิวิไล อาจารย์ประจำสาขาวิชคอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานนทบุรี ที่ช่วยเหลือในทุกด้านระหว่างการเก็บข้อมูล ขอขอบคุณอาจารย์นุชลา เถาวศิริ อาจารย์เครื่องวัลย์ ปานะ โภจน์ ที่ช่วยผลักให้ได้ศึกษาต่อในครั้งนี้ ขอขอบคุณเป็นที่สุดคุณพ่อพดุง เบญจรงค์ คุณแม่กัญจนา เบญจรงค์ ที่ให้กำเนิด ความรัก ความห่วงใย ตลอดเวลาที่เกิดมาบนโลกใบนี้ ขอขอบคุณเป็นพิเศษคุณอุทารัตน์ โนมวิไล ที่เป็นกำลังใจตลอดมา ขอขอบคุณเพื่อนๆ Applied Art11 วิทยาลัยอาชีวศึกษานนทบุรี ที่ห่วงใยตลอดมา และขอขอบคุณจริงๆ เพื่อนECT.17 KMUTT ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือในทุกเรื่องตลอดเวลาที่ศึกษาที่นี่ จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จ

ประโยชน์อันได้ที่เกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ย่อมเป็นผลมาจากการความกรุณาของท่านดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	๑
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	๒
กิตติกรรมประกาศ	๓
<b>สารบัญ</b>	<b>๔</b>
รายการตาราง	๘
รายการรูปประกอบ	๙

## บทที่

<b>1 บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัจจุบันฯ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 สมมติฐานของการศึกษา	5
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.5 ขอบเขตของการศึกษา	6
1.6 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	7
1.7 นิยามศัพท์	8
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>10</b>
2.1 คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	10
2.2 บทเรียนออนไลน์ แบบฝึกปฏิบัติ	17
2.3 การผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์	21
2.4 การประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ	73
2.5 การหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	82
2.6 การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	84
2.7 การประเมินผลแบบรูบบริคส์ (Rubrics)	87
2.8 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	91
<b>3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>95</b>
3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง	95
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	95

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย	96
3.4 วิธีการดำเนินการศึกษา	107
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	108
3.6 สถิติที่ใช้ในการศึกษา	112
<b>4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	<b>115</b>
4.1 ผลจากการสร้างและหาคุณภาพบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง	115
4.2 ผลจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อเรียนจากบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง	121
4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง	122
4.4 ผลการประเมินคุณภาพผลงานของนักศึกษาเมื่อเรียนรู้จากบทเรียนออนไลน์ แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง	125
<b>5 บทสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ</b>	<b>128</b>
5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	128
5.2 สรุปผลการวิจัย	128
5.3 อภิปรายผลการวิจัย	130
5.4 ข้อเสนอแนะ	134
<b>เอกสารอ้างอิง</b>	<b>136</b>
<b>ภาคผนวก</b>	
ก. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	143
ข. รายงานผู้เขี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	172

## สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ค.	หนังสือเชิญผู้เขี่ยชาวญี่ปุ่นตรวจสอบเครื่องมือวิจัย	174
ง.	ตัวอย่างหน้าjobที่เรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ	181
จ.	ภาพการทดลองการใช้สื่อมัลติมีเดีย	219
ฉ.	ภาพการนำเสนอผลงาน	222
ช.	ตัวอย่างภาพผลงานโภชนาประเกทสื่อสิ่งพิมพ์	225
 ประวัติผู้วิจัย		 247

## รายการตาราง

ตาราง	หน้า
2.1 ข้อกำหนดมาตรฐานสากลของ ISO ว่าด้วยขนาดกระดาษ	34
2.2 แสดงประเด็นและการประเมินองค์ประกอบในบทเรียน CAI	74
3.1 แสดงคะแนนรูบบริคส์ (Rubric Assessment) แบบประเมินผลงานการผลิตงาน โดยผู้ประเมินที่อ่านสิ่งพิมพ์ของนักศึกษา ด้านหลักแนวความคิดของประเภทงาน โดยผู้ประเมิน	105
3.2 แสดงคะแนนรูบบริคส์ (Rubric Assessment) แบบประเมินผลงานการผลิตงาน โดยผู้ประเมินที่อ่านสิ่งพิมพ์ของนักศึกษา ด้านหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์	105
3.3 แสดงคะแนนรูบบริคส์ (Rubric Assessment) แบบประเมินผลงานการผลิตงาน โดยผู้ประเมินที่อ่านสิ่งพิมพ์ของนักศึกษา ด้านหลักทฤษฎีสี	106
3.4 แสดงแบบแผนการทดลองกลุ่มทดลองเดียว ที่มีการทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียน	107
4.1 แสดงค่าเฉลี่ยที่ได้จากการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียในบทเรียนออนไลน์ แบบฝึกปฏิบัติเรื่องการผลิตงานโดยผู้ประเมินที่อ่านสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	117
4.2 แสดงค่าเฉลี่ยที่ได้จากการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาในบทเรียนออนไลน์แบบ ฝึกปฏิบัติเรื่องการผลิตงานโดยผู้ประเมินที่อ่านสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	119
4.3 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที่ และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ในการทดสอบเปรียบเทียบคะแนน ก่อนเรียนกับหลังเรียนของผู้เรียน	121
4.4 แสดงการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์แบบฝึก ปฏิบัติเรื่องการผลิตงานโดยผู้ประเมินที่อ่านสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	122
4.5 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพผลงานนักศึกษา ในหน่วย ที่ 1	125
4.6 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพผลงานนักศึกษา ในหน่วย ที่ 2	125
4.7 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพผลงานนักศึกษา ในหน่วย ที่ 3	126

## รายการตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
4.8 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพผลงานนักศึกษา ในหน่วย ที่ 4	126
4.9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพผลงานนักศึกษา ในหน่วย ที่ 5	127
4.10 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพผลงานนักศึกษา ในหน่วย ที่ 6	127

## รายการรูปประกอบ

**รูป**

**หน้า**

2.1	โภชันน์ ภูเก็ตแบร์ก	23
2.2	เบนจา มิน แฟรงคลิน	24
2.3	พลเอกพระบรมวงศ์เธอ กรมพระกำแพงเพชรอัคร โยธิน	25
2.4	พันธุกรรมของแบรนด์ เทียบเคียงกับลักษณะของสิ่งมีชีวิต	27
2.5	ตัวอย่างของสินค้าที่เน้นแบรนด์	28
2.6	ตัวอย่างของสินค้าที่มีตำนาน	28
2.7	ตัวอย่างของสินค้าที่มีจุดเด่น	29
2.8	ตัวอย่างของสินค้าที่เน้นตัวแทน	29
2.9	ตัวอย่างของสินค้าที่มีเน้นแก่นแท้ของแบรนด์	30
2.10	ตัวอย่างของสินค้าที่แสดงความแตกต่าง	31
2.11	โทนค Rgb (Red, Green, Blue)	32
2.12	โทนค CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, blacK)	33
2.13	ขนาดกระดาษ A Series Formats	35
2.14	ขนาดกระดาษ B Series Formats	35
2.15	ขนาดกระดาษ C Series Formats	36
2.16	ตัวอย่างงานโฆษณาสินค้าเด่น (Product Alone)	37
2.17	ตัวอย่างงานโฆษณาสินค้าประกอบการตกแต่ง (Product in Setting)	38
2.18	ตัวอย่างงานโฆษณาสินค้าขั้นตอนใช้ (Product in Use)	39
2.19	ตัวอย่างงานโฆษณาแสดงปัญหาจากการที่ไม่ได้ใช้สินค้า (Problems)	40
2.20	ตัวอย่างงานโฆษณาประกอบหัวเรื่อง (Dramatizing the Headline)	41
2.21	ตัวอย่างงานโฆษณาประกอบคำบรรยายภาพ (Dramatizing the Caption)	42
2.22	ตัวอย่างงานโฆษณาแสดงการรับรองของคุณภาพสินค้า (Product Testimonial)	43
2.23	ตัวอย่างงานโฆษณาแสดงเรื่องราวต่อเนื่องกัน (Continuous)	44
2.24	ตัวอย่างงานโฆษณาแสดงคุณสมบัติของสินค้าเป็นพิเศษ (Product Feature)	45
2.25	ตัวอย่างงานโฆษณาแสดงอุปมาเปรียบเทียบ (Comparison)	46
2.26	ตัวอย่างงานโฆษณาแสดงความแตกต่าง (Contrast)	47

## รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
2.27 ตัวอย่างงานโฆษณาแบบการ์ตูน (Cartoon)	48
2.28 ตัวอย่างงานโฆษณาความเพ้อฝัน หรือจินตนาการ (Fantasy)	49
2.29 ภาพประกอบการวิเคราะห์โจทย์เพื่อหาแนวทางแก้ไข	51
2.30 ขั้นตอนของการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์	51
2.31 ตัวอย่างเอกภาพ (Unity)	53
2.32 ตัวอย่างความสมดุล (Balance)	54
2.33 ตัวอย่างสัดส่วน (Proportion)	55
2.34 ตัวอย่างจังหวะ (Rhythm)	55
2.35 ตัวอย่างความขัดแย้ง (Contrast)	56
2.36 ตัวอย่างความกลมกลืน (Harmony)	57
2.37 ตัวอย่างการเน้น (Emphasis)	58
2.38 วงจรสี (Color Wheel)	59
2.39 สีแดง	60
2.40 สีส้ม	61
2.41 สีเหลือง	61
2.42 สีทอง	62
2.43 สีเขียว	62
2.44 สีน้ำเงิน	63
2.45 สีม่วง	63
2.46 สีฟ้า	64
2.47 สีขาว	65
2.48 สีเทา	65
2.49 สีดำ	66
2.50 การใช้สีโทนร้อน หรือ Warm Color	67
2.51 การใช้สีโทนเย็น หรือ Cool Color	68
2.52 การใช้สีกลาง หรือ Neutral Color	69
2.53 การใช้สีเอกองค์ หรือ Monotone	70
2.54 การใช้สีตรงกันข้าม หรือ Contrast	71

## รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
2.55 การใช้สีพาสเทล หรือ Pastel	72
2.56 ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย	81
3.1 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินสื่ออบทเรียน	100
3.2 ขั้นตอนสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	102
3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ	103
3.4 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลงานการฝึกปฏิบัติ	107
4.1 แสดงระบบการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง	116
4.1 ภาพแสดงหน้าแรกของบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ	182
4.2 ภาพแสดงการกรอกชื่อผู้เรียน	182
4.3 ภาพแสดงหน้าหลักแบบทดสอบก่อนเรียน	183
4.4 ภาพแสดงหน้าแบบทดสอบก่อนเรียน	183
4.5 ภาพแสดงหน้าแสดงผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน	184
4.6 ภาพแสดงหน้าหลักเข้าสู่ระบบเรียน	184
4.7 ภาพแสดงหน้าหลักและเนื้อหาในบทเรียน เรื่อง ทฤษฎีการผลิตงานโฆษณา	185
4.8 ภาพแสดงหน้าหลักบทเรียน เรื่อง หลักการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์	186
4.9 ภาพแสดงหน้าหลักบทเรียน เรื่อง เทคนิควิธีการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์	192
4.10 ภาพแสดงหน้าหลักบทเรียน เรื่อง ความรู้ทางศิลปะเพื่อการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์	196
4.11 ภาพแสดงหน้าเนื้อหาบทเรียน เรื่อง ความรู้ทางศิลปะเพื่อการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์	196
4.12 ภาพแสดงหน้าวิดีโอแบบฝึกปฏิบัติ	207
4.13 ภาพแสดงหน้าแบบฝึกปฏิบัติ 1	214
4.14 ภาพแสดงหน้าแบบฝึกปฏิบัติ 2	216

## รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
๔.15 ภาพแสดงหน้าแบบทดสอบหลังเรียน	217
๔.16 ภาพแสดงหน้าแสดงผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและเปรียบเทียบ คะแนนระหว่างก่อนเรียน-หลังเรียน	218
๔.1 ขั้นตอนการทดลองการใช้สื่อมัลติมีเดีย	220
๔.1 ภาพการนำเสนอผลงาน	223
๔.1 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาสินค้าประกอบ การตกแต่ง (Product in Setting) มาทำการออกแบบผลงาน	226
๔.2 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาฐานการ์ตูน (Cartoon) มาทำการออกแบบผลงาน	226
๔.3 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาสินค้าประกอบการตกแต่ง (Product in Setting) มาทำการออกแบบผลงาน	227
๔.4 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาฐานการ์ตูน (Cartoon) มาทำการออกแบบผลงาน	230
๔.5 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาประกอบคำบรรยายภาพ (Dramatizing the Caption) มาทำการออกแบบผลงาน	234
๔.6 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาสินค้าขยะถูกใช้ (Product in Use) มาทำการออกแบบผลงาน	234
๔.7 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาสินค้าประกอบการตกแต่ง (Product in Setting) มาทำการออกแบบผลงาน	235
๔.8 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาประกอบคำบรรยายภาพ (Dramatizing the Caption) มาทำการออกแบบผลงาน	238
๔.9 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาประกอบหัวเรื่อง (Dramatizing the Headline) มาทำการออกแบบผลงาน	240
๔.10 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาประกอบคำบรรยายภาพ (Dramatizing the Caption) มาทำการออกแบบผลงาน	241
๔.11 แนวความคิดได้นำเอารูปะประเททงานโฆษณาสินค้าขยะถูกใช้ (Product in Use) มาทำการออกแบบผลงาน	243

## รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
ช.12 แนวความคิดได้นำเอากิมโนะประเทงงานโดยมีความเพ้อฝัน หรือ จินตนาการ (Fantasy) มาทำการออกแบบผลงาน	244
ช.13 แนวความคิดได้นำเอากิมโนะประเทงงานโดยมีความคุณสมบัติของสินค้าเป็น พิเศษ (Product Feature) มาทำการออกแบบผลงาน	245
ช.14 แนวความคิดได้นำเอากิมโนะประเทงงานโดยมีรูปแบบการ์ตูน (Cartoon) มาทำการออกแบบผลงาน	246