



โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง Slow life ชีวิตช้าๆของคนเมือง

เสนอ

คุณครูสุธี ภาระพันธ์

โดย

- | | | |
|-----------------------------|------------|-----------|
| 1. น.ส. ภักมณ เกษี | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 8 |
| 2. น.ส. ปุณยากร เสาร์ชัย | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 10 |
| 3. น.ส. สุธรรัก คชาชีวะ | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 17 |
| 4. น.ส. ธนัชพร ภูสุนทรภักดี | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 41 |

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของ วิชา คอมพิวเตอร์ประยุกต์ 1 ง31201

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์

โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง Slow life ชีวิตช้าๆของคนเมือง

เสนอ

คุณครูสุธี ภาระพันธ์

โดย

- | | | |
|-----------------------------|------------|-----------|
| 1. น.ส. ภัคมน เกษี | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 8 |
| 2. น.ส. ปุณยากร เสาร์ชัย | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 10 |
| 3. น.ส. สุธรรัก คชาชีวะ | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 17 |
| 4. น.ส. ธนัชพร ภูสุนทรภักดี | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 41 |

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของ วิชา คอมพิวเตอร์ประยุกต์ 1 ง31201

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการ	ชีวิตช้าๆของคนเมือง Slow life
ระดับชั้น	มัธยมศึกษาปีที่ 4/2
ภาคเรียนที่	1
ปีการศึกษา	2558
ครูที่ปรึกษา	คุณครูสุธี ภาระพันธ์

โครงการเรื่องชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของคนในเมือง กลุ่มข้าพเจ้าสนใจและศึกษา เรื่อง ชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life ซึ่งเป็นหัวข้อในการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ เนื่องจากกลุ่มข้าพเจ้าต้องการศึกษาข้อมูลในการใช้ชีวิตช้าๆของคนบางกลุ่มในเมือง โดยได้จัดทำเป็นโครงการเพื่อศึกษาและเพื่อร่นต่อไปรวมถึงบุคคลทั่วไปที่ต้องการศึกษาเรื่องชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life และนอกจากนี้ยังมี เนื้อหาอื่นที่น่าสนใจศึกษาและพัฒนาต่อไปได้อีก

กิตติกรรมประกาศ

โครงการ เรื่อง Slow life หรือ ชีวิตช้าๆของคนเมือง ประกอบวิชา การสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ สามารถดำเนินงานไปอย่างมีระบบ ตามขั้นตอนที่วางไว้ จนทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากการเรียนการสอนและการให้คำปรึกษาแนะนำ จาก คุณครูสุธี ภาระหันธ์ ครูที่ปรึกษาประจำวิชา ซึ่งให้ความรู้ทางด้านวิชาการและตลอดจนการให้คำแนะนำในการทำโครงการ เรื่อง Slow life หรือ ชีวิตช้าๆของคนเมือง พร้อมทั้งยังอธิบายวิธีการทำและโปรแกรมDreamweaver เพื่อใช้ประกอบกับโครงการ จากคำแนะนำของครูที่ปรึกษา ทำให้กลุ่มข้าพเจ้า มีแนวทางในการดำเนินงานและทำงานกันได้อย่างเป็นระบบ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงขอขอบพระคุณ คุณครูสุธี ภาระหันธ์ ซึ่งเป็นคุณครูที่ปรึกษา มาไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

- | | | |
|-----------------------------|------------|-----------|
| 1. น.ส. ภัคมน เกษี | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 8 |
| 2. น.ส. ปุณยกร เสาร์ชัย | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 10 |
| 3. น.ส. สุกกรัก กษาชีวะ | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 17 |
| 4. น.ส. ธนัชพร ภูสุนทรภักดี | ชั้น ม.4/2 | เลขที่ 41 |

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	(1)
กิตติกรรมประกาศ.....	(2)
สารบัญ.....	(3)
บทที่	
1 บทนำ.....	1
แนวคิดและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์.....	1
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	1
แผนการดำเนินงาน.....	1
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	1
2 เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	1
โครงการคอมพิวเตอร์	
ความหมายของโครงการคอมพิวเตอร์.....	1
องค์ประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์.....	1
ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์.....	1
ขั้นตอนการทำโครงการคอมพิวเตอร์.....	1
โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการ	
ลักษณะและรูปลักษณะของโปรแกรม Dreamweaver.....	1
คำสั่ง.....	1
คำสั่ง.....	1
คำสั่ง.....	1
คำสั่ง.....	1
คำสั่ง.....	1
3 วิธีดำเนินการ.....	1
การเตรียมพัฒนาโครงการ.....	1
การลงมือพัฒนา.....	1

บทที่	หน้า
4 ผลการดำเนินการ.....	1
5 อภิปรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ.....	1
อภิปรายผล.....	1
ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ.....	1
ข้อเสนอแนะ.....	1
ภาคผนวก	
ก ประมวลภาพในการทำงาน.....	1
บรรณานุกรม.....	1

บทที่ 1

บทนำ

แนวคิด และความสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิตประจำวันและความเป็นอยู่มากขึ้น รวมทั้งสถาบันการศึกษาทุกแห่งให้ความสนใจในเรื่องการประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา การเรียนการสอน และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันด้วย ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันตอบสนองต่อการประยุกต์ใช้กับงานทุกด้านได้เป็นอย่างดี

ในปัจจุบันเครื่องคำนวณเป็นเครื่องมือที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ส่วนใหญ่เครื่องคำนวณจะมีการดำเนินการขั้นพื้นฐาน ได้แก่ การบวก การลบ การคูณ และการหาร กลุ่มของข้าพเจ้าจึงเล็งเห็นว่าหากกลุ่มของข้าพเจ้านำความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่สูงกว่าขั้นพื้นฐานนี้มาประยุกต์ใช้ในเครื่องคำนวณโดยการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver ที่มีการเพิ่มการดำเนินการเพื่อหาค่าของการดำรงชีวิตของคนในเมืองว่ามีร้อยละเท่าไรที่เลือกจะใช้ชีวิตช้าๆ โดยการพัฒนาเครื่องคำนวณให้มีประสิทธิภาพในการคำนวณมากขึ้นต่อไป

การเขียนโปรแกรมประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ มีมากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของงาน ดังนั้นผู้จัดทำจึงได้มีความสนใจพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver เรื่องชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life ประกอบการเรียนวิชา คอมพิวเตอร์ประยุกต์ 1 ง31201 ทั้งนี้เพราะการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver เป็นส่วนที่สำคัญเนื่องจากเป็นพื้นฐานของการเรียนพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver และการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการใช้ชีวิตของคนในเมือง
2. เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจในเนื้อหา
3. เพื่อใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. แสดงความคิดเห็นถึงเนื้อเรื่องที่สนใจ และนำมาตกลงกันในกลุ่ม
2. เมื่อเลือกเรื่องได้แล้ว ก็ทำตามแบ่งเนื้อหา และกำหนดระยะเวลาการทำงาน
3. แบ่งงานให้กับสมาชิก
4. เขียนโครงร่างของโครงการ
5. ตรวจสอบความถูกต้อง

แผนการปฏิบัติงาน

1. หาข้อมูลตามหัวข้อที่เราเลือก และตรวจสอบความถูกต้อง
2. ปรึกษากับคุณครูที่ปรึกษา เกี่ยวกับผลที่คาดว่าจะได้รับ หรือปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น
3. ลงมือปฏิบัติงาน โดยตรวจเช็คงานทุกครั้ง เพื่อไม่ให้เกิดเรื่องผิดพลาด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้และความเข้าใจในการพัฒนาเว็บไซต์
2. ทราบหลักการและรูปแบบการทำโครงการคอมพิวเตอร์
3. ได้ทราบความรู้ เรื่อง พฤติกรรม ค่านิยมการใช้ชีวิตในปัจจุบันของคนรุ่นใหม่บางกลุ่ม หรือ Slowlife

บทที่ 2

เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

โครงการงานคอมพิวเตอร์ เรื่อง ชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ Slow life หรือ ชีวิตช้าๆคนของเมือง ประกอบวิชาการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตช้าๆของคนในเมือง และจัดเป็นโครงการงานคอมพิวเตอร์ประเภทการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver โดยมีหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

โครงการงานคอมพิวเตอร์

1. ความหมายของโครงการงานคอมพิวเตอร์
2. องค์ประกอบของโครงการงานคอมพิวเตอร์
3. ประเภทของโครงการงานคอมพิวเตอร์
4. ขั้นตอนการทำโครงการงานคอมพิวเตอร์

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการงาน

1. ลักษณะและรูปแบบของโปรแกรม Dreamweaver
2. การใช้งาน โปรแกรม Dreamweaver
3. แนะนำการใช้เมนูและเครื่องมือต่างๆ
4. คำสั่งต่างๆ โปรแกรม Dreamweaver ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมประยุกต์

โครงการงานคอมพิวเตอร์ (ให้นักเรียนค้นหารายละเอียดมาให้สมบูรณ์)

1. โครงการงานคอมพิวเตอร์ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้จัดทำมีอิสระในการเลือกศึกษาปัญหาที่ตนเองสนใจ โดยจะต้องวางแผนการดำเนินงาน ศึกษา พัฒนาโปรแกรม โดยใช้ความรู้ทางกระบวนการวิศวกรรมซอฟต์แวร์ เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาโครงการงาน
2. องค์ประกอบของโครงการงานคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย
 1. ชื่อโครงการงาน
 2. ชื่อ สกุล ผู้ทำโครงการงาน
 3. ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการงาน
 4. ระยะเวลาดำเนินงาน ให้ระบุเวลาเป็นจำนวนวัน เป็นต้น
 5. แนวคิด ที่มา และความสำคัญ อธิบายว่าเหตุใดจึงเลือกทำโครงการงานนี้ โครงการงานนี้มีความสำคัญอย่างไร
 6. วัตถุประสงค์

7. หลักการและทฤษฎี อธิบายถึงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับโครงการงาน

8. วิธีดำเนินงาน

- อุปกรณ์ที่ต้องใช้ ระบุวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้มีอะไรบ้าง วัสดุอุปกรณ์เหล่านั้นอยู่ที่ใด และมีชิ้นใดบ้างที่ต้องจัดซื้อหรือหยิบยกมาจากที่ต่างๆ

- กำหนดคุณลักษณะของผลงาน และเทคนิคที่ใช้ในการพัฒนา

- แนวทางการศึกษาค้นคว้าและพัฒนา อธิบายถึงกระบวนการแก้ปัญหาที่ออกแบบไว้ และการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ การพัฒนา การทดสอบ และการนำเสนอผลงาน

- งบประมาณที่ใช้

10. แผนปฏิบัติงาน ใช้ระบุว่า มีแผนหรือขั้นตอนทำอะไรบ้าง แต่ละขั้นตอนใช้เวลากี่วัน เป็นต้น

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12. เอกสารอ้างอิง

3. ประเภทของโครงการงานคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น 5 ประเภท คือ

1. โครงการงานพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา (Educational Media) เป็นโครงการงานที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา โดยการสร้างโปรแกรมบทเรียน หรือหน่วยการเรียนรู้

2. โครงการงานพัฒนาเครื่องมือ (Tools Development) เป็นโครงการงานเพื่อพัฒนาเครื่องมือมาช่วยสร้างงานประยุกต์ต่าง ๆ ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นในรูปแบบซอฟต์แวร์

3. โครงการงานประเภทจำลองทฤษฎี (Theory Experiment) เป็นโครงการงานใช้คอมพิวเตอร์ในการจำลองการทดลองของสาขาต่าง ๆ เป็นโครงการงานที่ผู้ทำต้องศึกษารวบรวมความรู้ หลักการ ข้อเท็จจริงและแนวความคิดต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งในเรื่องที่ต้องการศึกษา

4. โครงการงานประเภทการประยุกต์ใช้งาน (Application) เป็นโครงการงานที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างผลงานเพื่อประยุกต์ใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน

5. โครงการงานพัฒนาเกม (Game Development) เป็นโครงการงานพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อความรู้ และ/หรือความเพลิดเพลิน

4. ขั้นตอนการทำโครงการคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย

1. คัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจ
2. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล
3. จัดทำเค้าโครงของโครงการ
4. การลงมือทำโครงการ
5. การเขียนรายงาน
6. การนำเสนอและแสดงโครงการ

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการ

1. ลักษณะและรูปแบบของโปรแกรม Dreamweaver เป็นโปรแกรมสร้างเว็บเพจ สนับสนุนภาษาสคริปต์
2. การใช้งาน โปรแกรม Dreamweaver ใช้คำสั่งที่ถูกต้องแลคำนึงถึงคุณสมบัติของโปรแกรม
3. แนะนำการใช้เมนูและเครื่องมือต่างๆ ใช้เครื่องมือให้เหมาะกับหน้าที่
4. คำสั่งต่างๆ โปรแกรม Dreamweaver ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมประยุกต์
 - 4.1 Commons ข้อตกลงที่ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์งานสามารถแชร์ผลงานกับผู้อื่น ได้ยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น รวมทั้งชิ้นงานดังกล่าวอาจถูกนำไปต่อยอดได้โดยไม่ต้องแจ้งขออนุญาตเจ้าของงานก่อน
 - 4.2 Layout การกำหนดหน้าหมายถึง การออกแบบหน้ากระดาษ โดยกำหนดจัดเรียงข้อความและภาพประกอบในแต่ละหน้าให้แลดูสวยงาม เริ่มตั้งแต่กำหนดขอบหน้ากระดาษ (margin) จำนวนบรรทัด การแบ่งคอลัมน์ ฯ วิธีการดังกล่าวอาจใช้โปรแกรมประเภทงานพิมพ์ตั้งโต๊ะช่วยก็ได้
 - 4.3 Forms การจัดรูปแบบต่างๆ
 - 4.4 Data ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้ผ่านการประมวลผลและสามารถนำมาใช้ประโยชน์ตามจุดประสงค์ ผ่านการเลือกสรรให้เหมาะสมกับการใช้งาน
- ให้ทันเวลา
- 4.5 Spry เป็นคุณสมบัติใหม่ที่เพิ่มเข้ามาใน Dreamweaver CS3 ซึ่งช่วยให้การออกแบบเว็บเพจดูน่าสนใจ มีชีวิตชีวา สามารถโต้ตอบกับผู้เข้าชมได้มากขึ้น
- 4.6 Text หัวข้อ, ต้นฉบับ, ตัวหนังสือ, แบบเรียน, เนื้อหา, ใจความ
- 4.7 Favorites หน้าโปรด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง ชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาการใช้ชีวิตของคนเมือง ที่เลือกจะใช้ชีวิตช้าๆ ประกอบวิชาการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของคนเมือง และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การเตรียมพัฒนาโครงการ

การจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ ถือเป็นกระบวนการในการทำงานที่ต้องดำเนินการอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุดต่อการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1.การคัดเลือกหัวข้อโครงการ : หัวข้อส่วนใหญ่ที่นำมาทำโครงการ มักได้มาจากปัญหา คำถาม หรือความสนใจในเรื่องต่างๆ การสังเกตต่างๆที่เกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์หรือสิ่งต่างๆรอบตัว ปัญหาที่นำมาพัฒนาโครงการนั้น ได้มาจากแหล่งที่มาต่างกัน ได้แก่ การอ่านค้นคว้าจากหนังสือ หนังสือพิมพ์ หรือวารสารต่างๆ การเยี่ยมชมสถานที่ การฟังบรรยายทางวิชาการ รายการวิทยุและโทรทัศน์ ข่าวสารจากทางอินเทอร์เน็ต และการเข้าชมงานนิทรรศการ โครงการคอมพิวเตอร์ ฯลฯ
- 2.การศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล : ช่วยให้เกิดแนวคิดในการกำหนดขอบเขตของเรื่องที่จะศึกษาได้เฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น และได้ความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่จะศึกษา จนสามารถใช้ออกแบบและวางแผนดำเนินการทำโครงการได้อย่างเหมาะสม

ในการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูลจะต้องได้คำตอบว่า จะทำอะไร ทำไมต้องทำ ต้องการให้เกิดอะไร ทำอย่างไร ใช้ทรัพยากรอะไร ทำกับใคร และจะเสนอผลงานอย่างไร

- 3.การจัดทำข้อเสนอโครงการ : เป็นการจัดทำเค้าโครงของโครงการเพื่อนเสนอครูที่ปรึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 3.1) ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล
- 3.2) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดขอบเขตและลักษณะของโครงการที่จะพัฒนา
- 3.3) ออกแบบการพัฒนา
- 3.4) กำหนดตารางการปฏิบัติงานของการจัดทำเค้าโครงของโครงการ
- 3.5) ทำการพัฒนาโครงการขั้นต้น
- 3.6) เสนอเค้าโครงของโครงการคอมพิวเตอร์

- 4.การพัฒนาโครงการ : ลงมือพัฒนาโครงการตามขั้นตอนที่วางไว้ เช่น จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อม รวมทั้งการกำหนดหน้าที่ ความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่มให้ชัดเจน แล้วจึงดำเนินการทำโครงการ

ขณะเดียวกันต้องมีการทดสอบ ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาโครงการเป็นระยะ ๆ เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานที่พัฒนาขึ้นนั้น ทำงานได้ถูกต้องตรงกับความต้องการที่ระบุไว้ในเป้าหมายและเกิดประสิทธิภาพตามขั้นตอนดังนี้

- 4.1) การเตรียมการ
- 4.2) การลงมือพัฒนา
- 4.3) การทดสอบผลงานและแก้ไข
- 4.4) การอภิปรายและข้อเสนอแนะ
- 4.5) แนวทางการพัฒนาโครงการในอนาคตและข้อเสนอแนะ

5.การเขียนรายงาน โครงการ : เป็นวิธีการสื่อความหมายเพื่อให้ผู้อื่นได้เข้าใจความคิด วิธีการดำเนินการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลที่ได้ ตลอดจนข้อสรุปและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ควรใช้ภาษาที่อ่านง่าย ชัดเจน กระชับ ตรงไปตรงมา ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

- 5.1) ชื่อ โครงการ
- 5.2) ความต้องการของระบบคอมพิวเตอร์
- 5.3) ความต้องการของซอฟต์แวร์
- 5.4) คุณลักษณะของโครงการ
- 5.5) วิธีการใช้งาน

6.การนำเสนอและแสดง โครงการ : เป็นการนำเสนอรายงานสรุปผลการดำเนินการในการจัดทำโครงการ และ โปรแกรมที่ได้พัฒนาขึ้นมาให้กับคณะกรรมการและผู้เกี่ยวข้องของโครงการนั้น จึงจัดเป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่งของการทำโครงการ เพื่อแสดงออกถึงผลผลิต ความพยายามในการทำงานที่ผู้ทำโครงการได้ทุ่มเท และเป็นวิธีทำให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจถึงผลงานนั้น

การลงมือพัฒนา
ต้องปฏิบัติตามแผนงานที่วางไว้ในเค้าโครง และควรจัดระบบการทำงาน โดยทำส่วนที่เป็นหลักสำคัญ ๆ ให้แล้วเสร็จก่อน จึงค่อยทำส่วนประกอบ หรือส่วนเสริมเพื่อให้โครงการมีความสมบูรณ์มากขึ้น มีขั้นตอนดังนี้

- 1.การเตรียมการ : ต้องเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ และวัสดุอื่นๆ ที่จะใช้ในการทดลอง
- 2.การลงมือพัฒนา : ปฏิบัติตามแผนงานที่วางไว้ในเค้าโครง แต่อาจเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมได้
- 3.การตรวจสอบผลงานและแก้ไข : การตรวจสอบความถูกต้องของผลงานเป็นความจำเป็นเพื่อให้แน่ใจว่า ผลงานที่พัฒนาขึ้นทำงานได้ถูกต้องตรงกับความต้องการที่ระบุไว้ในเป้าหมาย และทำด้วยประสิทธิภาพสูง
- 4.การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ : เมื่อพัฒนาผลงานเรียบร้อยแล้ว ให้จัดทำสรุปด้วยข้อความที่สั้น กระชับอย่างครอบคลุมเพื่อช่วยให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงสิ่งที่ค้นพบจากการทำโครงการ

5.แนวทางการพัฒนาโครงการในอนาคตและข้อเสนอแนะ : เมื่อทำโครงการเสร็จสิ้นลงแล้ว อาจพบข้อสังเกต ประเด็นที่สำคัญหรือปัญหา ซึ่งสามารถเขียนเป็นข้อเสนอและสิ่งที่จะต้องศึกษาหรือใช้ประโยชน์ต่อไปได้

บทที่ 4

ผลการดำเนินการ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง ชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life เล่มนี้จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาการใช้ชีวิตของคนเมือง ที่เลือกจะใช้ชีวิตช้าๆ ประกอบวิชาการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของคนเมือง และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver โดยมีรายละเอียด ดังนี้

รูปแบบหน้าจอพร้อมอธิบายใต้ภาพ



เป็นเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริง และสามารถใช้เป็นแหล่งความรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตรวมไปถึงการเป็นสื่อกลาง ในการกระจายข้อมูลข่าวสารออกไปสู่โลกภายนอกให้แก่ผู้ติดตาม หรือผู้ที่สนใจได้ความรู้ที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ต่อไป

บทที่ 5

อภิปรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง ชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life เล่มนี้จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาการดำรงชีวิตของคนในเมืองที่เลือกจะใช้ชีวิตช้าๆ ประกอบวิชาการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของคนเมือง และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทการพัฒนาเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Dreamweaver โดยมีผลการดำเนินการ ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะดังนี้

อภิปรายผล

จากการดำเนินงาน โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง ชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life ทำให้ทราบว่าคนเราควรใช้ชีวิตแบบค่อยเป็นค่อยไปอย่างมีสาระ ะลดตัวเองให้ไม่ไหลอย่างไรทิศทางไปตามกระแสสังคม ทำทุกอย่างด้วยสติที่ซ้าลง เพื่อให้มีสติและซึมซาบถึงความหมายของชีวิตได้มากขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

จากการดำเนินงาน โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง ชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life ทำให้ได้รับประโยชน์คือ เพื่อให้มีสติ ซึมซาบความหมายของชีวิตได้มากขึ้น และสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความหมาย

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการในอนาคต

จากการดำเนินงาน โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง ชีวิตช้าๆของคนเมือง หรือ Slow life ในครั้งต่อไปควรเพิ่มความน่าสนใจมากกว่านี้ และควรให้เนื้อหาเข้าใจง่าย เหมาะสมกับคนทุกวัย



ภาคผนวก ก



ประมวลภาพกิจกรรม

					
SLOW LIFE	LIVE IN THE PRESENT	GET RID OF SOCIAL MEDIA	LIVE IN NATURE	SEE THE WORLD	STEP BY STEP
SLOW LIFE	<p>Slow life คือ การใช้ชีวิตแบบ ค่อยเป็นค่อยไปอย่างมีสาระ ชะลอตัวเองให้ไม่ไหลอย่างไร้ทิศทาง ไปตามกระแสสังคม ทำทุกอย่างด้วยสปีดที่ช้าลง เพื่อให้มีสติและซึมซาบความหมายของชีวิต ได้มากขึ้น ทว่าการใช้ชีวิตแบบ Slow life</p>			<p>สิ่งน่าสนใจ</p> <p>>>รูปภาพสไลด์ Slow Life</p> <p>>>ร้านสไลด์ Slow Life</p> <p>>>อื่นๆที่น่าสนใจ</p>	

SLOW LIFE	LIVE IN THE PRESENT	GET RID OF SOCIAL MEDIA	LIVE IN NATURE	SEE THE WORLD	STEP BY STEP
SLOW LIFE	 <p>อยู่กับปัจจุบัน : ต้องมีสติกับสิ่งที่กำลังเป็นอยู่ให้มากที่สุด สิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว ปล่อยให้ผ่านไป สิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นยังไม่ สนใจแค่ว่าสิ่งที่กำลังเป็นไป สิ่งแวดล้อมที่ กำลังนั่งหายใจอยู่ และคนที่มาร่วมหายใจอยู่ข้างๆ คุณเท่านั้นพอ</p>			<p>สิ่งน่าสนใจ</p> <p>>>รูปภาพสไลด์ Slow Life</p> <p>>>ร้านสไลด์ Slow Life</p> <p>>>อื่นๆที่น่าสนใจ</p>	

SLOW LIFE	LIVE IN THE PRESENT	GET RID OF SOCIAL MEDIA	LIVE IN NATURE	SEE THE WORLD	STEP BY STEP
<p>SLOW LIFE</p> <p>LIVE IN THE PRESENT</p> <p>GET RID OF SOCIAL MEDIA</p> <p>LIVE IN NATURE</p> <p>SEE THE WORLD</p> <p>STEP BY STEP</p>	 <p>เบรกตัวเองจากโลกออนไลน์สักพัก : เทคโนโลยีและโซเชียลมีเดียในยุคนี้แทรกแซงเข้ามาในชีวิตเราแบบไม่ทันได้ตั้งตัว หลายคนเลยเผลอเปิดตัวเองให้พร้อมจะรับรู้ข่าวสารและติดต่อกับสังคมแทบตลอดเวลา เผลอทำชีวิตส่วนตัวหล่นหาย และแขวนความเป็นไปของเราไว้กับโลกออนไลน์ ฉะนั้นลองขีดดาวตัวเองมาอยู่ในมุมส่วนตัวสักพัก เปิดโอกาสให้ตัวเองมีเวลาเห็นและรับรู้สิ่งรอบตัวที่เคยมองข้ามไปบ้าง</p>			<p>สิ่งน่าสนใจ</p> <p>>>รูปภาพสไลด์ Slow Life</p> <p>>>ร้านสไลด์ Slow Life</p> <p>>>อื่นๆที่น่าสนใจ</p>	

SLOW LIFE	LIVE IN THE PRESENT	GET RID OF SOCIAL MEDIA	LIVE IN NATURE	SEE THE WORLD	STEP BY STEP
<p>SLOW LIFE</p> <p>LIVE IN THE PRESENT</p> <p>GET RID OF SOCIAL MEDIA</p> <p>LIVE IN NATURE</p> <p>SEE THE WORLD</p> <p>STEP BY STEP</p>	 <p>ชิมวัฒนธรรมชาติใหม่มากขึ้น : เพียงแคเราใส่ใจธรรมชาติมากขึ้น เราก็สามารถสัมผัสธรรมชาติได้แทบทุกวินาที โดยที่ไม่จำเป็นต้องเก็บเสื้อผ้าแล้วออกเดินทางไปหาธรรมชาติจากที่ไกลๆ ให้เหนื่อยเลย ลองเปิดโอกาสให้ตัวเองเดินป่าหาบนพื้นที่หญ้า ให้สายลมพัดพามาใหม่ปลิว ให้ผิวได้รับวิตามินดีจากแสงแดด ออกไปทำกิจกรรมกลางแจ้งแทนการนั่งอยู่หน้าจอบนทีวีคอมพิวเตอร์ สัมผัสทุกสิ่งทีเรียกว่าธรรมชาติใหม่มากขึ้น</p> 			<p>สิ่งน่าสนใจ</p> <p>>>รูปภาพสไลด์ Slow Life</p> <p>>>ร้านสไลด์ Slow Life</p> <p>>>อื่นๆที่น่าสนใจ</p>	

SLOW LIFE	LIVE IN THE PRESENT	GET RID OF SOCIAL MEDIA	LIVE IN NATURE	SEE THE WORLD	STEP BY STEP
<p>SLOW LIFE</p> <p>LIVE IN THE PRESENT</p> <p>GET RID OF SOCIAL MEDIA</p> <p>LIVE IN NATURE</p> <p>SEE THE WORLD</p> <p>STEP BY STEP</p>				<p>สิ่งน่าสนใจ</p>	
<p>โลกสวยด้วยมุมมอง : บางครั้งการมีมุมมองใหม่ๆ กับสิ่งรอบตัวก็เป็นเพราะเรา รับเรื่องจนลืมพิจารณาสิ่งนั้นๆ ให้ดีต่างหาก ไม่ใช่เพราะสิ่งรอบตัวเราเลยสัก นิด ลองทำอะไรให้ช้าลงอย่างมีสติ แล้วคุณจะเห็นด้านดีๆ จากสิ่งรอบตัววันละ นิดละหน่อย เปลี่ยนโลกหม่นๆ ให้กลายเป็นโลกที่สวยงามสดใส</p>			<p>>>รูปภาพสไตล์ Slow Life</p> <p>>>ร้านสไตล์ Slow Life</p>		
			<p>>>อื่นๆที่น่าสนใจ</p>		

<p>SLOW LIFE</p> <p>LIVE IN THE PRESENT</p> <p>GET RID OF SOCIAL MEDIA</p> <p>LIVE IN NATURE</p> <p>SEE THE WORLD</p> <p>STEP BY STEP</p>			<p>สิ่งน่าสนใจ</p>	
<p>ทำทีละอย่าง : อย่าลืมว่าเรามีแค่ 1 สมมอง กับ 2 มือเท่านั้น ดังนั้นอย่าบังคับ ตัวเองให้ทำอะไรพร้อมกันหลายๆ อย่าง เพราะนั่นอาจเป็นจุดเริ่มต้นของ ความวุ่นวายในชีวิตได้ จับของสิ่งเดียวด้วยสองมือยังเียงก็ชั่วร้ายกว่าแยกอีกมือ ไปจับของอื่นๆ</p>		<p>>>รูปภาพสไตล์ Slow Life</p> <p>>>ร้านสไตล์ Slow Life</p> <p>>>อื่นๆที่น่าสนใจ</p>		

บรรณานุกรม

<http://www.hellomyweb.com/index.php/main/content/45>

<http://health.kapook.com/view121714.html>

แผ่นซีดี (CD) โปรแกรม