**บทที่ 1**

**บทนำ**

**1.1 ความเป็นมาของโครงการ**

การใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่สูงขึ้นเรื่อยๆ และนำมาใช้กับงานที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น จากที่แต่เดิมบาง องค์กร บางหน่วยงานเอาคอมพิวเตอร์ เพื่อมาช่วยสำหรับงานประมวลผลเล็กๆเท่านั้น เช่น งานการจัดพิมพ์เอกสารหรืองานสำนักงาน ซึ่งยังไม่ค่อยสนับสนุนในเรื่องของการเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายมากนัก แต่ปัจจุบันได้พัฒนาให้สามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างทั่วถึง เครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องซึ่งสามารถโอนถ่ายข้อมูลถึงกันได้อย่างรวดเร็วภายใต้ระบบการสื่อสารที่ดีขึ้น โดยเฉพาะบทบาทของเทคโนโลยีทางด้านอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมพบเห็นหรือหามาใช้งานได้สามารถแสดงผลในทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ภาพ เสียง ตลอดจนภาพเคลื่อนไหว ดังนั้นจึงได้มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในองค์กร สำนักงานแต่อย่างไรก็ตามสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในการใช้อุปกรณ์คือการชำรุด ซึ่งคอมพิวเตอร์ก็ไม่ได้แตกต่างและนอกเหนือจากจากอุปกรณ์อื่นๆ

มีหลายสาเหตุที่ทำให้คอมพิวเตอร์ชำรุด เช่น ชำรุดจากการใช้งาน ชำรุดจากการขาดการดูแลรักษา หรือชำรุดจากการเสื่อมสภาพ แต่ไม่ว่าจะชำรุดจากกรณีใดก็ตาม สิ่งที่จะตามมาคือค่าใช้จ่ายในการซ่อมบำรุงซึ่งค่อนข้างสูง แต่การชำรุดบางกรณีเกิดจากสาเหตุที่ไม่ซับซ้อนสามารถซ่อมแซมเองได้ ถ้าหากว่าผู้รับผิดชอบ หรือผู้ดูแล มีความรู้เรื่องอุปกรณ์ และระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการซ่อมแซมในระดับหนึ่ง

ดังนั่นจึงทำให้ผู้จัดทำเล้งเห็นถึงความสำคัญของการซ่อมแซมคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นสื่อในการเผยแพร่ข้อมูลและสาระเกี่ยวกับแผนกคอมพิวเตอร์ รวมทั้งนักเรียนนักศึกษาได้รู้ถึงการซ่อมแซมคอมพิวเตอร์และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติงานได้จริง

**1.2 วัตถุประสงค์**

1 เพื่อให้บุคคลทั่วไปได้รับเรียนรู้เกี่ยวกับการซ่อมแซมบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เป็นต้น

2 เพื่อช่วยเพิ่มทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการซ่อมคอมพิวเตอร์

**1.3 ขอบเขตของโครงการ**

โครงการนี้จัดทำขึ้นเพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้กับคอมพิวเตอร์ให้กับพี่ๆน้องๆได้รับรู้ถึงการบำรุง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

**1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1 ผู้ศึกษาหรือผู้เรียนได้รับรู้ถึงกระบวนการซ่อมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

2 น้องๆ มีทักษะในการซ่อมแซมเมื่อถึงเวลาไปฝึกงาน จะสามารถซ่อมอุปกรณ์คอมได้

3 ผู้ศึกษาสามารถเช็คอาการได้เอง ไม่ต้องยกไปให้ร้าน

**1.5 วิธีดำเนินโครงการ**

1 ศึกษาข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

คณะผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาข้อมูลในการจัดทำโครงการ ดังนี้

1 การใช้โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express

2 ความหมายของ โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express

3 ศึกษาการใช้โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express เบื้องต้น

4 การใช้โปรแกรมตัดต่อ Camtasia studio 8

2 จัดทำและเสนอโครงการ

นำเสนอโครงการที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล เสนอต่ออาจารย์ประจำวิชาและหัวหน้าแผนกเพื่ออนุมัติจัดทำโครงการ

3 ออกแบบชิ้นงาน

ผู้จัดทำได้ออกแบบชิ้นงาน ดังนี้

1 จัดทำวิดีโอเกี่ยวกับการบำรุงซ่อมแซมคอมพิวเตอร์

2 นำวิดีโอมาใส่ใน โปรแกรมMicrosoft Visual Basic 2010 Express

3 ตกแต่งโปรแกรม จากนั่นนำเสนอผลงาน

4 เตรียมอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์

1 เครื่องคอมพิวเตอร์

2 โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express

3 จัดเตรียมอุปกรณ์ เพื่อจะสร้างวิดีโอ

* กล้อง ใช้ถ่ายวิดีโอ
* โปรแกรม Camtasia studio 8

5 ลงมือปฏิบัติงาน

ถ่ายวิดีโอโดยใช้กล้อง จากนั่นนำวิดีโอมาตัดต่อเป็นคลิปให้สมบูรณ์ จากนั่นนำคลิปวิดีโอที่ตัดต่อเสร็จ นำมาใส่ในโปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express จากนั่นทำการเซฟไฟล์

6 ทดสอบการทำงาน

หลังจากที่ผู้จัดทำได้ลงมือปฏิบัติงานจนเสร็จ ก็ได้ลองทดสอบชิ้นงานดูว่าใช้ได้สมบูรณ์หรือยัง ถ้าสมบูรณ์ก็นำไปจัดทำรูปเล่มต่อไป

7 จัดทำรายงานโครงการ

1 บทที่ 1 บทนำ

2 บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3 บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานโรงการ / วิธีดำเนินการวิจัย

4 บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

5 บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

8 นำเสนอโครงการ

หลังจากจัดทำรูปเล่มเสร็จผู้จัดทำโรงการก็ได้นำเสนอโครงการ 5 บทต้อคณะกรรมการสอบโครงการ

**1.6 นิยามศัพท์**

Camtasia studio 8 หมายถึง เป็นโปรแกรมจับภาพหน้าจอ เพื่อจัดการสร้างไฟล์ Video สามารถทำการตัดต่อ สามารถเพิ่มการบรรยายในลักษณะที่เป็นเสียง หรือข้อความ เหมาะสำหรับในการนำมาทำเป็นสื่อการสอน การนำเสนอ สามารถตัดต่อและบันทึกไฟล์รูปแบบต่างๆ ได้ อาทิด Window Media Player, Real Player, Quick Time และ Animation Gif ในส่วนของ Studio มีฟังก์ชั่นการทำงานมากมาย ทั้งการใส่ Effect ต่างๆ, Callout, Transition, Zoom and Pan, Visual Properties เป็นต้น

Microsoft Visual Basic 2010 Express หมายถึง แนวทางการเขียนโปรแกรมภาษา Visual Basic

ปัจจุบัน การพัฒนาซอฟต์แวร์ให้ทำงานบนระบบปฏิบัติการ Windows บนระบบอินเทอร์เน็ต หรือบนโทรศัพท์มือถือ สามารถใช้แนวคิดของการเขียนโปรแกรมแบบ Visual Programming ได้เป็นอย่างดี แนวทางการเขียนโปรแกรมดังกล่าวมีความแตกต่างจากแนวทางการเขียนโปรแกรมแบบ ดั้งเดิมเช่นการเขียนโปรแกรมภาษา C หรือ Java เป็นอย่างมาก สิ่งที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับการเขียนโปรแกรมแบบ Visual Programming คือ เครื่องมือช่วยพัฒนาแอพพลิเคชัน ในปัจจุบันมีให้ใช้งานมากมายหลายตัว แต่ละตัวก็มีความสามารถในการสนับสนุนกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ในขั้นตอนต่างๆ เริ่มจากการออกแบบแอพพลิเคชัน การเขียนโปรแกรม ตัวแปลภาษา เครื่องมือทดสอบ เครื่องมือที่ใช้ติดต่อฐานข้อมูล เป็นต้น การเขียนโปรแกรมแบบ Visual Programming มี 2 แนวทางที่เป็นที่นิยม คือ การเขียนโปรแกรมแบบ Object Oriented และ การเขียนโปรแกรมแบบ Event Driven