

ส่วนประกอบเอกสารแต่ละบท

1. การพัฒนาระบบสารสนเทศ และการพัฒนาระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

1. บทที่ 1 บทนำ

ส่วนนำ (ให้นำหลักการและเหตุผล)

1.1. วัตถุประสงค์การศึกษา

1.2. แผนการดำเนินงาน

1.3. ขอบเขตการศึกษา

1.4. วิธีการศึกษา

1.5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

2. บทที่ 2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1 สรุปทฤษฎีและสาระสำคัญที่เกี่ยวข้อง

2.1.1. ทฤษฎีการพัฒนาระบบ(SDLC)

2.1.2. ทฤษฎีการจัดการฐานข้อมูล

2.1.3. เครื่องมือที่ใช้พัฒนา

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

2.2.1. รายงานต่าง ๆ

2.2.2. สรุปปัญหา

2.2.3. ความต้องการระบบงาน

3. บทที่ 3 วิธีการดำเนินการศึกษา

3.1. การออกแบบการปฏิบัติงาน ให้เลือกเครื่องมือ 1 เครื่องมือดังต่อไปนี้

3.1.1. แผนภาพการไหลข้อมูล (Data flow Diagram)

3.1.1.1. แผนภาพกระแสข้อมูลระดับสูง

3.1.1.2. แผนภาพกระแสข้อมูลรวม

3.1.2. ผังงาน (Flowchart)

3.1.2.1. ผังงานระบบ (System Flowchart)

3.1.2.2. ผังงานโปรแกรม(Program Flowchart)

3.1.3. UML

3.1.3.1 Uses Case Diagram

3.1.3.2 Class Diagram

3.2 การออกแบบฐานข้อมูล

3.2.1 แผนภาพความสัมพันธ์ (Entity-Relationship Diagram)

3.2.2 โครงร่างตาราง(Schema Database)

3.3 ออกแบบติดต่อผู้ใช้ (User Interface)

3.3.1 ออกแบบผลลัพธ์ (Output Design)

3.3.2. ออกการนำเข้าข้อมูล (Input Design)

4. บทที่ 4 ผลการทดลอง

4.1 การติดตั้งระบบ

4.2 วิธีใช้ระบบ

5. บทที่ 5 บทสรุป

5.1. สรุปผลงานดำเนินงาน

5.2. ข้อจำกัด ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ส่วนประกอบเอกสารแต่ละบท

2. การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

1. บทที่ 1 บทนำ

ส่วนนำ (ให้นำหลักการและเหตุผล)

1.1. วัตถุประสงค์การศึกษา

1.2. แผนการดำเนินงาน

1.3. ขอบเขตการศึกษา

1.4. วิธีการศึกษา

1.5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

2. บทที่ 2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1. สรุปทฤษฎีและสาระสำคัญที่เกี่ยวข้อง

2.1.1. ความสำคัญของ CAI ,E_Learning

2.1.2. เครื่องมือที่ใช้พัฒนา

2.2. สรุปสาระสำคัญของเนื้อหาทั้งหมด

2.2.1. กำหนดขอบเขตเนื้อหา

2.2.2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.2.3. ลงรายละเอียดเนื้อหา

2.3. แผนการสอน

จัดหน่วยการนำเสนอและคาบเวลา

3. บทที่ 3 วิธีการดำเนินการศึกษา

3.1. ผังระบบแสดงขั้นตอนการนำเสนอ

3.2. ออกแบบฐานข้อมูล (ถ้ามี)

3.3 ออกแบบรูปแบบการนำเสนอ (Story Board)

3.3.1 ส่วนนำ

3.2.2 ส่วนเนื้อหา

3.2.2.1 เนื้อหา

3.2.2.2 ตัวอย่าง

3.2.2.3 แบบฝึกหัด

3.2.3 ส่วนทดสอบ

3.2.3.1. ทดสอบก่อนเรียน

3.2.3.2. ทดสอบหลังเรียน

3.2.4 ส่วนประเมินผล

4. บทที่ 4 ผลการทดลอง

4.1 การติดตั้งระบบ

4.2 วิธีใช้ระบบ

5. บทที่ 5 บทสรุป

5.1. สรุปผลงานดำเนินงาน

5.2. ข้อจำกัด ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ส่วนประกอบเอกสารแต่ละบท

3. การพัฒนาระบบนำเสนอด้านกราฟิก

1. บทที่ 1 บทนำ

ส่วนนำ (ให้นำหลักการและเหตุผล)

1.1. วัตถุประสงค์การศึกษา

1.2. แผนการดำเนินงาน

1.3. ขอบเขตการศึกษา

1.4. วิธีการศึกษา

1.5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

2. บทที่ 2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1. สรุปทฤษฎีและสาระสำคัญที่เกี่ยวข้อง

2.1.1. ความสำคัญ Graphic, Animation

2.1.2. เครื่องมือที่ใช้พัฒนา

2.2. รายละเอียดของเรื่อง

แยกคำบรรยายตัวละครแต่ละตัว

3. บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา

3.1. ผังระบบแสดงขั้นตอนการนำเสนอ

3.2. ออกแบบตัวละครและการนำเสนอ

3.2.1. การออกแบบตัวละคร ฉากและเสียงประกอบ

- ตัวละคร, ฉาก, เสียงประกอบ

3.2.2. ออกแบบการนำเสนอ (Story Board)

- ส่วนนำ

- ส่วนเนื้อเรื่อง

- ส่วนสรุป

- ส่วนท้าย

4. บทที่ 4 ผลการทดลอง

4.1 การติดตั้งระบบ

4.2 วิธีใช้ระบบ

5. บทที่ 5 บทสรุป

5.1. สรุปผลงานดำเนินงาน

5.2. ข้อจำกัด ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ส่วนประกอบเอกสารแต่ละบท

4. โปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

1. บทที่ 1 บทนำ

ส่วนนำ (ให้นำหลักการและเหตุผล)

1.1. วัตถุประสงค์การศึกษา

1.2. แผนการดำเนินงาน

1.3. ขอบเขตการศึกษา

1.4. วิธีการศึกษา

1.5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

2. บทที่ 2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1. สรุปทฤษฎีและสาระสำคัญที่เกี่ยวข้อง

2.1.1. ความสำคัญ เกม

2.1.2. เครื่องมือที่ใช้พัฒนา

2.2. รายละเอียดของเกม

บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา

3.1. ผังระบบแสดงขั้นตอนการเล่น

3.2. การออกแบบหน้าจอ

3.2.1. ส่วนเมนู

3.2.2. ส่วนพื้นที่การเล่น

3.2.3. ส่วนสรุปคะแนน

บทที่ 4 ผลการทดลอง

4.1. การติดตั้งระบบ

4.2. วิธีใช้ระบบ

5. บทที่ 5 บทสรุป

5.1. สรุปผลงานดำเนินงาน

5.2. ข้อจำกัด ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ส่วนประกอบเอกสารแต่ละบท

5. โปรแกรมมอรรดประโยชน์

1. บทที่ 1 บทนำ

ส่วนนำ (ให้นำหลักการและเหตุผล)

1.1. วัตถุประสงค์การศึกษา

1.2. แผนการดำเนินงาน

1.3. ขอบเขตการศึกษา

1.4. วิธีการศึกษา

1.5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

2. บทที่ 2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1 สรุบทฤษฎีและสาระสำคัญที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 ความสำคัญโปรแกรม

2.1.2. เครื่องมือที่ใช้พัฒนา

2.2 รายละเอียดของโปรแกรม

3. บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา

3.1 ผังระบบแสดงขั้นตอนการใช้

3.2 การออกแบบหน้าจอ

3.2.1 ส่วนเมนู

3.2.2 ส่วนพื้นที่ดำเนินการ

4. บทที่ 4 ผลการทดลอง

4.1 การติดตั้งระบบ

4.2 วิธีใช้ระบบ

5. บทที่ 5 บทสรุป

5.1. สรุปผลงานดำเนินงาน

5.2. ข้อจำกัด ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ส่วนประกอบเอกสารแต่ละบท

6. แพลตฟอร์มแวร์

1. บทที่ 1 บทนำ

ส่วนนำ (ให้นำหลักการและเหตุผล)

1.1. วัตถุประสงค์การศึกษา

1.2. แผนการดำเนินงาน

1.3. ขอบเขตการศึกษา

1.4. วิธีการศึกษา

1.5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

2. บทที่ 2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1. สรุปทฤษฎีและสาระสำคัญที่เกี่ยวข้อง

2.1.1. ความสำคัญโปรแกรม

2.1.2. เครื่องมือที่ใช้พัฒนา

2.2. รายละเอียดค้นฉบับ

3. บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา

3.1. การออกการนำเสนอตัวอย่าง

4. บทที่ 4 ผลการทดลอง

4.1. การติดตั้งระบบ

4.2. วิธีใช้ระบบ

5. บทที่ 5 บทสรุป

5.1. สรุปผลงานดำเนินงาน

5.2. ข้อจำกัด ปัญหาและข้อเสนอแนะ