

รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบ
รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก1 รหัสวิชา ว30257
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 80 คน
ปีการศึกษา 2569

นายจิรายุส ศรีทอง
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนสตรีศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

ที่ / 2569

วันที่ 6 ตุลาคม 2569

เรื่อง รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

ตามที่ข้าพเจ้า นายจิรายุส ศรีทอง ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง โรงเรียนสตรีศึกษา ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติตามคำสั่งโรงเรียนสตรีศึกษา ที่ 1/2569 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการสอบประเมินความรู้ปลายภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2569 นั้น ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการออกข้อสอบในรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก1 รหัสวิชา ว30257 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 บัดนี้ ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อสอบหาค่าทางสถิติที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพสำหรับนำไปจัดทำเป็นคลังข้อสอบ และนำผลการวิเคราะห์ข้อสอบไปปรับปรุงแก้ไขข้อสอบเดิม และปรับปรุงการออกข้อสอบในครั้งต่อไปให้ได้มาตรฐานมากขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ

(นายจิรายุส ศรีทอง)
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

ความเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

ความเห็นรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

.....
.....

.....
.....

ลงชื่อ.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

(นายประภาส ศรีทอง)
รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นายจักรวาล เจริญทอง)
ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

คำนำ

รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 คอมพิวเตอร์กราฟิก1 รหัสวิชา ว30257 จัดทำขึ้นเนื่องจากผู้สอนพบว่า การประเมินผลการสอนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก1 รหัสวิชา ว30257 ซึ่งผู้สอนเป็นผู้ออกแบบทดสอบเอง จึงไม่ทราบค่าคุณภาพของแบบทดสอบดังกล่าว จึงได้ทำการวิเคราะห์แบบทดสอบปลายภาคเรียนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก1 รหัสวิชา ว30257 เพื่อนำผลการวิเคราะห์ไปใช้ปรับปรุงแบบทดสอบดังกล่าวให้มีคุณภาพได้มาตรฐานต่อไป

ผู้ศึกษาหวังว่ารายงานการวิเคราะห์ข้อทดสอบปลายภาคเรียนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก1 รหัสวิชา 30257 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนผู้ที่สนใจศึกษาและนำไปพัฒนาการวิเคราะห์ข้อสอบรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

จิรายุส ศรีทอง

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อสอบ

รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบปลายภาคเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569 รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี2 รหัสวิชา ว22104 มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำข้อสอบปลายภาคเรียน รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี2 รหัสวิชา ว22104 เพื่อให้ได้ข้อสอบปลายภาคเรียนที่มีคุณภาพสำหรับนำไปจัดทำเป็นคลังข้อสอบ และนำผลการวิเคราะห์ข้อสอบไปปรับปรุงการออกข้อสอบในครั้งต่อไป ให้มีคุณภาพได้มาตรฐาน

โดยได้นำแบบทดสอบกลางภาคเรียน/ปลายภาคเรียน รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี2 รหัสวิชา ว22104 รวม 40 ข้อ ทำการทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 108 คน มีการวิเคราะห์ความยากง่ายข้อและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของข้อสอบแบบอิงกลุ่ม พบว่า

1. ข้อสอบ 40 ข้อ ใช้จริง 30 ข้อ ประเมินโดย ผู้เชี่ยวชาญครู 3 ท่าน ข้อสอบใช้ได้ 37 ข้อ โดยข้อสอบที่ใช้ไม่ได้ มี 3 ข้อ 10 , 11 , 12
2. หลังจากนำแบบทดสอบให้นักเรียนทำพบว่า ค่าความเชื่อมั่นตามสูตร KR20 มีค่าเท่ากับ 0.85 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ภาคผนวก

ข้อที่	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนรวม	ดัชนีความสอดคล้อง	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
11	+1	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
12	0	0	-1	-1	-0.33	ใช้ไม่ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

หมายเหตุ

- ข้อสอบที่ใช้ได้ควรเก็บไว้ มีจำนวน 37 ข้อ ใช้จริง 30 ข้อ
- ข้อสอบที่ควรปรับปรุงหรือตัดทิ้ง มีจำนวน 3 ข้อ นอกนั้นผู้ออกแบบสามารถเลือกตัดได้
- ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

22	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
26	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

โปรแกรมวิเคราะห์ข้อสอบ

SPSS

	ed	edcat	jobcat	union	employ	empcat	retire	income	lninc	inccat	debinc	creddeb	incredeb	othdeb	lnothdeb	default	jobsat
1	15	3	1	1	0	1	0	31.00	3.43	2	11.10	1.20	.18	2.24	.81	1	1
2	17	4	2	0	0	1	0	15.00	2.71	1	18.60	1.22	.20	1.57	.45	1	1
3	14	2	2	0	16	5	0	35.00	3.56	2	9.90	.93	-.07	2.54	.93	0	4
4	16	3	2	0	0	1	0	20.00	3.00	1	5.70	.02	-3.78	1.12	.11	1	2
5	16	3	2	0	1	1	0	23.00	3.14	1	1.70	.21	-1.54	.18	-1.74	0	1
6	17	4	3	0	22	5	0	107.00	4.67	4	5.60	1.06	.06	4.93	1.60	0	2
7	14	2	1	0	10	3	0	77.00	4.34	4	1.90	.50	-.69	.96	-.04	0	2
8	16	3	1	0	11	4	0	97.00	4.57	4	14.40	5.95	1.78	8.02	2.08	0	5
9	12	2	1	0	15	4	1	16.00	2.77	1	2.60	.10	-2.28	.31	-1.16	0	2
10	11	1	6	0	19	5	0	84.00	4.43	4	4.10	1.77	.57	1.67	.52	0	4
11	19	4	1	0	8	3	0	47.00	3.85	2	8.60	1.36	.31	2.68	.99	0	3
12	8	1	2	0	4	2	0	19.00	2.94	1	.90	.13	-2.04	.04	-3.20	0	4
13	10	1	1	0	12	4	0	73.00	4.29	3	2.80	1.25	.22	.79	-.23	0	5
14	18	4	1	0	3	2	0	63.00	4.14	3	10.50	1.92	.65	4.69	1.55	0	3
15	20	5	4	1	27	5	1	17.00	2.83	1	9.80	1.28	.24	.39	-.94	0	4
16	13	2	6	1	31	5	1	23.00	3.14	1	9.30	.93	-.07	1.20	.19	0	5
17	17	4	4	0	24	5	0	171.00	5.14	5	9.50	1.80	.59	14.44	2.67	0	5
18	14	2	6	1	29	5	0	424.00	6.05	5	10.70	13.11	2.57	32.26	3.47	0	4
19	11	1	1	0	4	2	0	23.00	3.14	1	4.80	.19	-1.66	.91	-.09	0	1
20	16	3	1	0	10	3	1	22.00	3.09	1	15.20	.69	-.37	2.65	.98	0	3
21	16	3	1	0	4	2	0	35.00	3.56	2	10.10	1.23	.21	2.30	.83	0	3
22	17	4	2	1	2	2	0	28.00	3.33	2	9.30	1.20	.18	1.41	.34	0	1
23	14	2	6	0	18	5	1	12.00	2.48	1	21.50	.57	-.57	2.01	.70	0	5
24	11	1	1	1	2	2	0	29.00	3.37	2	15.70	3.32	1.20	1.23	.21	1	3
25	12	2	1	0	5	2	0	130.00	4.87	5	11.30	4.69	1.54	10.00	2.30	0	5
26	14	2	3	0	28	5	1	69.00	4.23	3	14.80	1.16	.15	9.05	2.20	0	3
27	16	3	2	0	0	1	0	24.00	3.18	1	11.70	1.30	.26	1.51	.41	1	2
28	17	4	6	0	1	1	0	29.00	3.37	2	14.00	1.39	.33	2.67	.98	1	1
29	15	3	1	0	26	5	1	11.00	2.40	1	10.20	.26	-1.36	.87	-.14	0	5

วิเคราะห์คะแนนข้อสอบ

การคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบปลายภาคเรียนที่ 1/2569 สูตร KR20 แบบอิงเกณฑ์ของ Lovett โดยแบบทดสอบนี้มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.85

ค่า $\sum Xi$	1006	ค่า $\sum Xi^2$	26652
ค่า $K - 1$	39	ค่า K	40
ค่า $\sum (Xi - c)^2$	8.55	KR 20 = 0.85	

ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569

ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569 ออกแบบและทดสอบผ่าน Google ฟอร์ม

ส่วนที่ 2 จาก 4

ข้อสอบเลือกตอบเรื่อง กราฟิกเบื้องต้น จำนวน 10 ข้อ ลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์ ORE CC และ Fairuse จำนวน 30 ข้อ (20 คะแนน)

คำอธิบาย (ระบุหรือไม่ก็ได้)

ในความหมายของ ลิขสิทธิ์ ข้อความใดถูกต้อง *

☐ ลิขสิทธิ์ในการสร้างผลงานเพื่อโฆษณาโดยใช้ตามเงื่อนไขต่างๆ เท่านั้น

☐ ลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวจะเกิดขึ้นหลังจากไปลงลิขสิทธิ์จากกรมทรัพย์สินทางปัญญา

☐ ลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวจะถูกต้องทันทีหลังจากสร้างสรรค์ผลงาน

☐ ลิขสิทธิ์ในการใช้งานสำหรับการศึกษาค้นคว้า

ข้อใดไม่ใช่ประเภทของงานที่ได้รับความคุ้มครองในส่วนของลิขสิทธิ์ *

☐ งานศิลปกรรม

☐ งานวรรณกรรม

☐ งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์

☐ งานเครื่องหมายทางการค้า

ระยะเวลาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศไทย สำหรับงานสร้างสรรค์ทั่วไป มีอายุกี่ปี *

☐ ตลอดอายุชีวิตของผู้สร้าง

☐ ตลอดอายุชีวิตของผู้สร้าง + 20ปี

☐ ตลอดอายุชีวิตของผู้สร้าง + 50ปี

☐ ตลอดอายุชีวิตของผู้สร้าง +70ปี

ระยะเวลาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศไทย สำหรับงานสร้างสรรค์ทั่วไป มีอายุกี่ปี *

☐ ตลอดอายุชีวิตของผู้สร้าง

☐ ตลอดอายุชีวิตของผู้สร้าง + 20ปี

☐ ตลอดอายุชีวิตของผู้สร้าง + 50ปี

☐ ตลอดอายุชีวิตของผู้สร้าง +70ปี

การกระทำใดถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงในทางกราฟิกอย่างชัดเจนที่สุด หากไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ?

☐ การนำหลักการและเทคนิคเกี่ยวกับข้อเท็จจริงบางอย่าง มาอธิบายในสื่อต้นแบบของผลงาน

☐ การดูวิดีโอการสอนการใช้โปรแกรมกราฟิกบน YouTube

☐ การนำงานลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาไว้ในชิ้นงานเพื่อประกอบการสอน โดยแจ้งชื่อเจ้าของ

☐ การนำภาพถ่ายที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาเปลี่ยนสีและนำไปขายเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์

การนำภาพถ่ายจากเว็บไซต์ที่ระบุว่า เป็นงานในสถานะ "Public Domain" มาใช้ในทางกราฟิก หมายความว่า *

☐ สามารถใช้ได้ฟรี แต่ห้ามนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์เชิงพาณิชย์โดยเด็ดขาด

☐ ต้องให้เครดิตผู้สร้างสรรค์เดิมทุกครั้งทั้งนำไปเผยแพร่

☐ ต้องขออนุญาตจากผู้สร้างสรรค์เดิมก่อนเสมอ แต่ไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทน

☐ สามารถนำไปใช้ ทำซ้ำ หรือดัดแปลงได้อย่างเสรี โดยไม่ต้องจำกัดด้านลิขสิทธิ์

การนำภาพที่มีลิขสิทธิ์ Creative common "BY-NC-SA" มาใช้ในการออกแบบ ควรปฏิบัติตามข้อใด *
จึงจะถูกคำนวณเงื่อนไข

☐ นำไปดัดแปลงได้อย่างอิสระและขายได้ โดยไม่ต้องให้เครดิต

☐ นำไปใช้เพื่อการศึกษา ห้ามนำไปขาย และต้องให้เครดิตเจ้าของผลงาน

☐ นำไปดัดแปลงได้ แต่ต้องใช้สัญญาอนุญาตแบบอื่นที่ไม่ใช่ CC

☐ สามารถนำไปขายได้ แต่ต้องขายรายได้ส่วนหนึ่งมอบให้เจ้าของผลงาน

ข้อใด ไม่ใช่ งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานกราฟิก? *

☐ ต้นไม้กราฟิกที่ออกแบบและเรียบเรียงข้อมูลด้วยตนเอง

☐ หลักการเรียงองค์ประกอบภาพ 3 ส่วน (Rule of Thirds)

☐ ภาพถ่ายวิวทิวทัศน์ที่นักเรียนถ่ายเอง

☐ วิดีโอแอนิเมชันสั้นๆ ที่สร้างขึ้นเพื่ออธิบายหลักการทางงาน

ในฐานะนักเรียนที่เรียนกราฟิก การปฏิบัติใดที่แสดงถึง จรรยาบรรณ ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดีที่สุด? *

☐ ใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์โดยไม่แจ้งชื่อในการเรียนรู้

☐ เลือกใช้ภาพและองค์ประกอบจากแหล่งที่มาที่อนุญาตให้ใช้ได้ฟรีและระบุเครดิตเสมอ

☐ พยายามสร้างงานที่เลียนแบบสไตล์ของศิลปินที่ชื่นชอบให้เหมือนที่สุด

☐ เมื่อดัดแปลงงานของผู้อื่นแล้ว ไม่จำเป็นต้องให้เครดิต เพราะถือเป็นงานใหม่แล้ว

วัตถุประสงค์หลักของสัญญาอนุญาต Creative Commons (CC) คืออะไร? *

☐ ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถแบ่งปันงานของตนเองให้ผู้อื่นใช้ได้อย่างถูกต้องตามกฎหมายภายใต้เงื่อนไขที่เลือก

☐ เป็นใบรับรองว่างานชิ้นนั้นมีการจดทะเบียนลิขสิทธิ์อย่างเป็นทางการแล้ว

☐ เป็นเครื่องมือทางกฎหมายที่บังคับให้เจ้าของสร้างสรรค์ทั้งหมดเป็นสาธารณะสมบัติทันที

☐ อนุญาตให้ผู้สร้างสรรค์เก็บลิขสิทธิ์ทั้งหมดไว้และห้ามไม่ให้มีการใช้งานใดๆ

สัญญาการระบุต้น (Attribution, BY) ในสัญญาอนุญาต CC หมายถึงข้อใด? *

☐ ห้ามนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า

☐ ผู้ใช้งานต้องเผยแพร่ผลงานดัดแปลงภายใต้สัญญาอนุญาตเดียวกัน

☐ ผู้ใช้งานต้องให้เครดิต ระบุชื่อผู้สร้างสรรค์ หรือแหล่งที่มาของผลงานต้นฉบับเสมอ

☐ สามารถนำไปดัดแปลงได้ทุกรูปแบบ

หากคุณต้องการนำภาพที่มีสัญญาอนุญาต CC มาใช้ในการออกแบบ โลโก้เพื่อขายให้กับลูกค้า ควรเลือกใช้ภาพที่มีสัญญาอนุญาตใดเป็นพิเศษ?

☐ NonCommercial, NC

☐ Attribution, BY

☐ NoDerivatives, ND

☐ ShareAlike, SA

งานที่มีสัญญาอนุญาตแบบ "CC BY-ND" (Attribution-NoDerivatives) กำหนดข้อจำกัดที่สำคัญที่สุดไว้ว่า *

อย่างไร?

☐ ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และห้ามดัดแปลงงานโดยเด็ดขาด

☐ ต้องให้เครดิต และห้ามนำผลงานต้นฉบับไปดัดแปลง แก้ไข หรือสร้างงานใหม่จากงานนั้น

☐ อนุญาตให้ใช้เพื่อการค้าเท่านั้น แต่ห้ามดัดแปลง

หากคุณนำภาพที่มีสัญญาอนุญาตแบบ 'CC BY-SA' (Attribution-ShareAlike) มาใช้ในการสร้างสรรค์งานกราฟิกใหม่ และเผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตต่อสาธารณะ สิ่งใดที่คุณต้องทำตามเงื่อนไข SA?

- ☐ คุณต้องให้เครดิตแก่ผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับเท่านั้น
- ☐ คุณสามารถขายงานกราฟิกใหม่ได้โดยไม่ต้องของอนุญาตเพิ่มเติม
- ☐ คุณสามารถเลือกใช้สัญญาอนุญาตแบบใดก็ได้กับงานกราฟิกใหม่ของของคุณ
- ☐ คุณต้องเผยแพร่งานกราฟิกใหม่ภายใต้สัญญาอนุญาต CC BY-SA เช่นเดียวกัน

สัญญาอนุญาต CC รูปแบบใดที่ **เข้มงวดที่สุด** ในการจำกัดสิทธิ์ใช้งาน?

- ☐ CC BY-NC-ND
- ☐ CC BY-NC
- ☐ CC BY-ND
- ☐ CC BY-SA

หากคุณใช้ภาพที่มีสัญญาอนุญาต CC BY (Attribution) มาประกอบในงานกราฟิกและต้องการนำไปขายในร้านค้าออนไลน์ สิ่งใดที่คุณ **ไม่จำเป็นต้อง** ทำตามเงื่อนไขของสัญญาอนุญาตนี้?

- ☐ ให้เครดิตผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับ
- ☐ เผยแพร่งานกราฟิกใหม่ของต่อสาธารณะ
- ☐ คุณสามารถคิดแปลงภาพได้ตามต้องการ
- ☐ ขอขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์เพิ่มเติมสำหรับการใช้งานเชิงพาณิชย์

ปัจจัยหลักที่ควบคุมให้พิจารณาว่าการนำงานลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้ในการ **ใช้งานที่เป็นธรรม** หรือไม่ คือข้อใดต่อไปนี้?

- ☐ วัตถุประสงค์และลักษณะของการใช้ รวมถึงการใช้เพื่อแสวงหากำไรหรือไม่
- ☐ การที่ผู้อื่นไม่ได้เป็นผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานนั้นเอง
- ☐ การทำงานลิขสิทธิ์ทั้งหมดโดยไม่มีการดัดแปลง

ข้อเขียนนำภาพยนตร์โฆษณาที่มีลิขสิทธิ์มาตัดต่อและปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางส่วนเพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการวิพากษ์วิจารณ์ และล้อเลียน ในช่อง YouTube โดยมีการสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่เพิ่มเติม การกระทำนี้เข้าข่าย Fair Use ได้มากที่สุดหรือไม่?

- ☐ เข้าข่าย เพราะเป็นการใช้ในปริมาณน้อย และมีผลกระทบต่อด้านน้อยมาก
- ☐ ไม่เข้าข่าย เพราะงานโฆษณามีงานที่มุ่งเน้นการค้า จึงไม่สามารถนำมาใช้โดยไม่มีค่าตอบแทนได้
- ☐ ไม่เข้าข่าย เพราะการเผยแพร่ทาง YouTube ถือเป็นการแสวงหากำไรโดยอ้อมผ่านโฆษณา
- ☐ เข้าข่ายมากที่สุด เพราะเป็นการใช้ในวัตถุประสงค์เพื่อวิจารณ์และล้อเลียน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนลักษณะการใช้ (Transformative)

ข้อใดกล่าวถึงปัจจัยด้าน ปริมาณและสาระสำคัญของงานที่ใช้ ในการพิจารณา Fair Use ได้ถูกต้องที่สุด?

- ☐ ปริมาณที่ใช้ไม่สำคัญเท่ากับการให้เครดิตผู้สร้างสรรค์อย่างชัดเจน
- ☐ ควรนำทั้งชิ้นเพื่อไม่รบกวนวัตถุประสงค์ของการใช้งานใหม่ และหลีกเลี่ยงการใช้ส่วนที่เป็นหัวใจสำคัญของงาน
- ☐ การนำส่วนที่ถือเป็น 'หัวใจสำคัญ' (Heart of the work) ของงานลิขสิทธิ์มาใช้เพียงเล็กน้อย มักจะส่งผลต่อการพิจารณา
- ☐ หากนำมาใช้ไม่เกินร้อยละ 10 ของงานทั้งหมด จะถือเป็น Fair Use เสมอ

ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย การนำงานลิขสิทธิ์มาใช้เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนในสถานศึกษา โดยมีได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร มีเงื่อนไขสำคัญที่ตอบข้อใดต่อไปนี้?

- ☐ ต้องมีการแสดงความรับผิดชอบต่อความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ (ให้เครดิต) อย่างชัดเจน
- ☐ ต้องได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อนเสมอ
- ☐ ต้องจ่ายค่าตอบแทนให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในอัตราที่เหมาะสม
- ☐ ห้ามทำซ้ำงานที่มีลิขสิทธิ์เกินกว่าร้อยละ 50 ของงานทั้งหมด

ปัจจัยด้าน 'ผลกระทบต่อการตลาดหรือมูลค่าของงานลิขสิทธิ์ต้นฉบับ' ถูกนำมาพิจารณาใน Fair Use อย่างไร?

- ☐ การใช้ใด ๆ ที่ส่งผลให้เจ้าของลิขสิทธิ์ขายงานได้มากขึ้น จะถือว่าเข้าข่าย Fair Use
- ☐ หากการใช้งานใหม่เป็นการทดแทนงานต้นฉบับ และส่งผลให้เจ้าของลิขสิทธิ์สูญเสียรายได้ การใช้งานนั้นจะถูกพิจารณา...

ข้อใดคือลักษณะของ "Alignment" ที่ดี?

- ☐ ก. ใช้หลายฟอนต์ในแถวเดียวกัน
- ☐ ข. วางข้อความแบบสุ่มเพื่อทำให้อ่านยาก
- ☐ ค. จัดวัตถุหรือข้อความให้มีระนาบตรงกัน
- ☐ ง. เติมลูกเล่นให้ข้อความกระจัดกระจาย

การใช้ "Contrast" ในงานออกแบบมีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร?

- ☐ ก. ทำให้ดูเหมือนงานศิลปะ
- ☐ ข. เพิ่มความน่าสนใจและแยกส่วนที่สำคัญชัดเจน
- ☐ ค. ลดการใช้สี
- ☐ ง. ทำให้ทุกอย่างกลมกลืนจนมองไม่เห็น

การใช้ "Visual Hierarchy" ในการออกแบบมีประโยชน์อย่างไร?

- ☐ ก. ทำให้ดูเหมือนงานศิลปะ
- ☐ ข. ช่วยให้ผู้ชมรู้ว่าควรดูอะไรเป็นส่วนแรก
- ☐ ค. ทำให้ข้อความดูไม่ชัดเจน
- ☐ ง. ใช้สีเดียวตลอดงาน

ข้อใดคือความสำคัญของการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)?

- ☐ ก. ทำให้ภาพมีกรอบ
- ☐ ข. สร้างความสมดุลและน่าสนใจ
- ☐ ค. ทำให้ภาพมีขนาดเล็กลง

ข้อใดคือลักษณะของงานแบบ Raster?

- ☐ ก. สร้างจากสูตรทางคณิตศาสตร์
- ☐ ข. ย่อขยายโดยไม่เสียคุณภาพ
- ☐ ค. ประกอบด้วยจุดภาพพิกเซล
- ☐ ง. ไม่มีการใช้สีแบบไล่ระดับ

ข้อใดคืองานที่เหมาะสมกับการใช้ Vector?

- ☐ ก. ภาพถ่ายธรรมชาติ
- ☐ ข. โลโก้ของบริษัท
- ☐ ค. ภาพวิวทิวทัศน์ที่ชัด
- ☐ ง. ภาพแผนที่จากโทรศัพท์มือถือ

โปรแกรมใดเหมาะกับการสร้างงาน Vector มากที่สุด?

- ☐ ก. Adobe Photoshop
- ☐ ข. Canva
- ☐ ค. Adobe Illustrator
- ☐ ง. Microsoft Paint

ข้อใดไม่ใช่สกุลไฟล์ภาพแบบ Raster?

- ☐ ก. .jpg
- ☐ ข. .png
- ☐ ค. .Os
- ☐ ง. .bmp