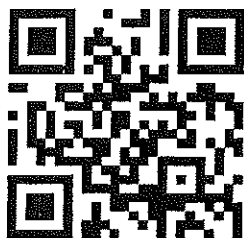




NEDCC – Northeastern Digital Content Center (Informatics Training Center)

ศูนย์ดิจิทัลคอนเทนต์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
หน่วยบริการวิชาการและฝึกอบรม
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์

<http://ittraining.it.msu.ac.th>

ติดต่อหน่วยบริการวิชาการและฝึกอบรม

ผู้ประสานงาน

ผศ.ดร. โอพาริก สุรินทร์

อีเมลล์: ittraining@it.msu.ac.th

เบอร์ติดต่อ: 095-967-8342

หลักสูตร IT12

การวิเคราะห์ค่าสุดขีดด้วยโปรแกรม R
"Extreme Analysis with R Programming"

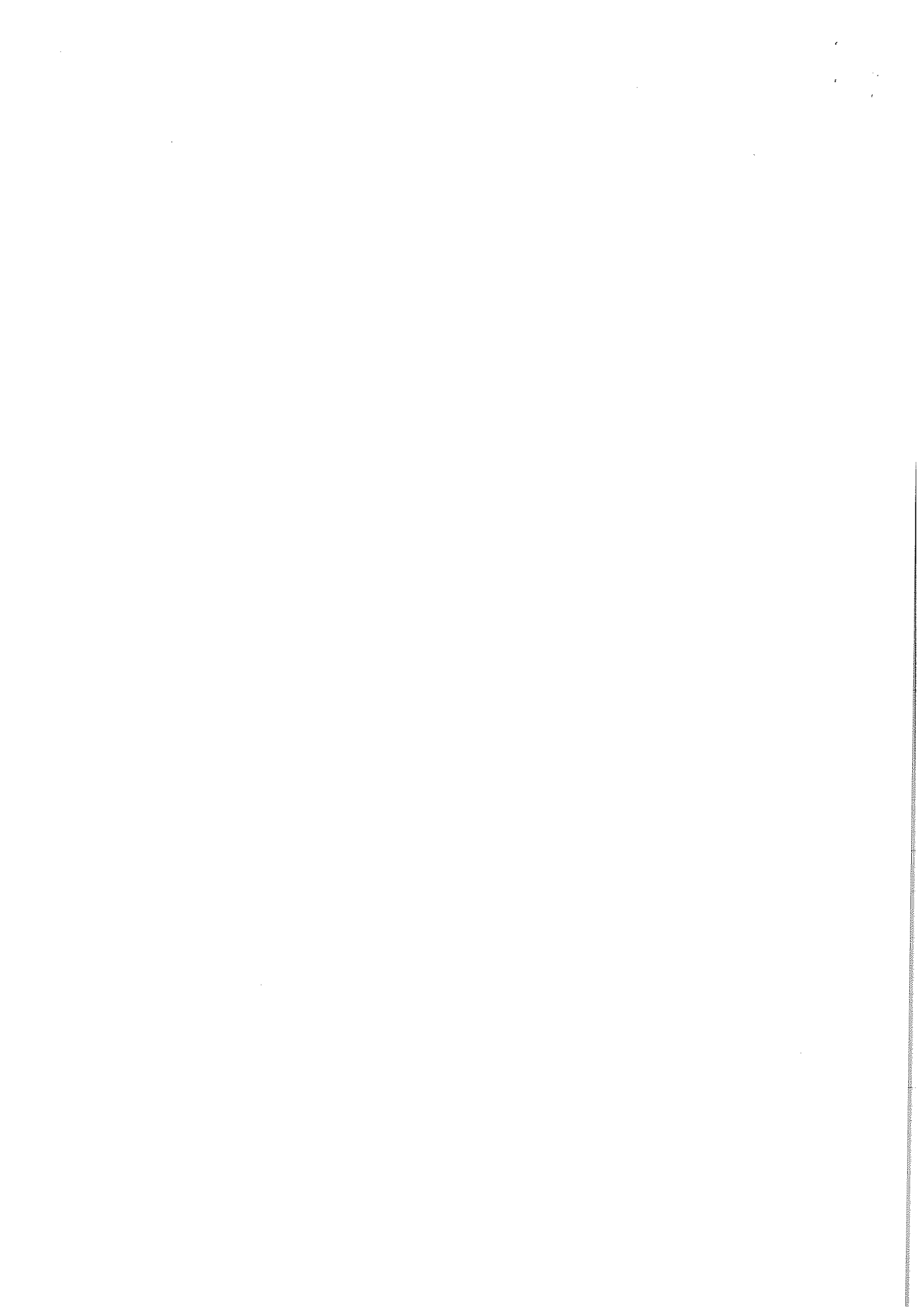
วิทยาการ

ผศ.ดร.ปิยภัทร บุชบาบดินทร์

วันที่อบรม: รุ่นพิเศษ วันที่ 6-8 ธันวาคม 2560

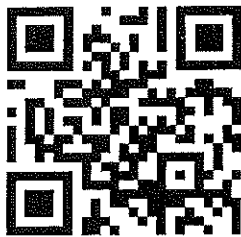
กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับนิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป ที่มีความรู้พื้นฐานทางด้านสถิติ และคณิตศาสตร์	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 3 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 3,000 บาท - ค่าลงทะเบียนครอบคลุมถึง <ol style="list-style-type: none">1. อาหารกลางวัน จำนวน 3 มื้อ2. อาหารว่างจำนวน 6 มื้อ3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

รายละเอียดของการอบรม (คร่าวๆ)	
<ul style="list-style-type: none">• Introduction to R / R Studio• What is Extreme Value?• Stationary Process with GEVD• Stationary Process with GPD• Non-Stationary Process	<ul style="list-style-type: none">• Clustering EVT with R• Multivariate EVT with R• Copula EVT with R



ตารางอบรม

รุ่นที่	วันที่
1	วันที่ 25-26 พฤศจิกายน 2560
2	วันที่ 27-28 มกราคม 2561
3	วันที่ 28-29 เมษายน 2561
4	วันที่ 25-26 สิงหาคม 2561
5	วันที่ 24-25 พฤศจิกายน 2561



รายละเอียดวิธีการลงทะเบียนฝึกอบรม

สามารถดูได้จากเว็บไซต์

<http://ittraining.it.msu.ac.th>

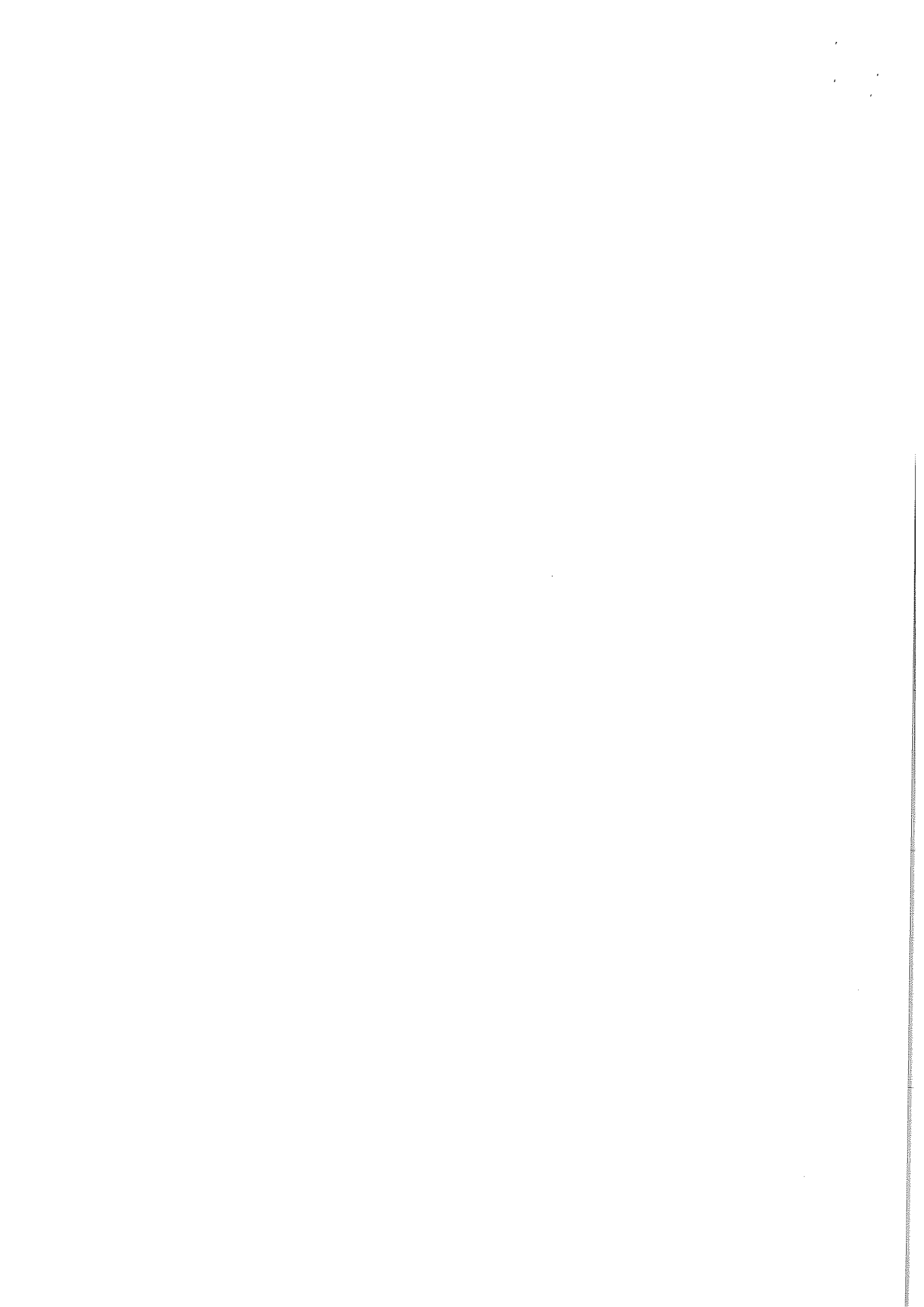
ติดต่อหน่วยบริการวิชาการและฝึกอบรม

ผู้ประสานงาน

ผศ.ดร.โอพาริก สุรินทร์ตะ

อีเมล: ittraining@it.msu.ac.th

เบอร์ติดต่อ: 095-967-8342



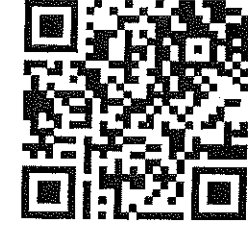
หลักสูตร IT01

การใช้งาน Google Application สำหรับงานในองค์กร

วิทยาการ

อาจารย์กวีพจน์ บรรณิวงษ์
ดร.นุชนาฏ บัวศรี

วันที่อบรม: วันที่ 2 วันที่ 27-28 มกราคม 2561
วันที่ 4 วันที่ 25-26 สิงหาคม 2561



หลักสูตร IT02

การใช้โปรแกรมตารางคำนวณเพื่องานธุรกิจ และงานสำนักงาน

วิทยาการ

อาจารย์กวีพจน์ บรรณิวงษ์
ดร.นุชนาฏ บัวศรี

วันที่อบรม: วันที่ 3 วันที่ 28-29 เมษายน 2561
วันที่ 5 วันที่ 24-25 พฤศจิกายน 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับบุคลากรในหน่วยงาน ราชการ บริษัท และหน่วยงานต่าง ๆ รวมทั้งนิสิตนักศึกษา หรือผู้ที่สนใจทั่วไป ที่ต้องใช้ประโยชน์จาก Google Application	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 1,000 บาท - ค่าลงทะเบียนรวมคูปองถึง 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับบุคลากรในหน่วยงาน ราชการ บริษัท และหน่วยงานต่าง ๆ รวมทั้งนิสิตนักศึกษา หรือผู้ที่สนใจทั่วไป โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานด้านการใช้ งานโปรแกรมตารางคำนวณมาก่อน	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 1,000 บาท - ค่าลงทะเบียนรวมคูปองถึง 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

รายละเอียดของกาอบรม (คร่าวๆ)	
- ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Google Apps - การใช้งาน Chrome OS Browser - การสมัครใช้บริการ Google Account - การใช้งาน Google Drive เพื่อการจัดเก็บข้อมูล และเอกสาร - การใช้งาน Google Docs, Google Sheets และ Google Slide เพื่อจัดการเอกสารออนไลน์ - การใช้งาน Google Maps, Google Street View และ Google Earth	- การค้นหาข้อมูลด้วย Google Search - การใช้งาน Google Calendar - การใช้งาน Google Translate เพื่อการแปลภาษา - เทคนิคการใช้ Google Translate บนมือถือ (Mobile Version) - การใช้งาน Google Maps, Google Street View และ Google Earth - การสร้างเว็บไซต์ส่วนตัว และเว็บไซต์ขององค์กรด้วย Google Site

รายละเอียดของกาอบรม (คร่าวๆ)	
- แนวคิดเบื้องต้นและประโยชน์ในการใช้โปรแกรมตาราง คำนวณ - การใช้งาน Workbook และ Worksheet อย่างถูกต้อง - พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมตารางคำนวณ - เรียนรู้และจัดการกับ Range, ActiveCell และการตั้งชื่อ เซลล์ - พื้นฐานการคำนวณโดยใช้โปรแกรมตารางคำนวณ - เรียนรู้การสร้างสูตรคำนวณแบบเบื้องต้น และการใช้สูตร แบบอัตโนมัติ	- เรียนรู้การใช้ Function พื้นฐานที่จำเป็นต้องทราบ - เรียนรู้ Function การจัดข้อความ len, trim - เรียนรู้ Function ทางคณิตศาสตร์ - เรียนรู้ Function การค้นหาข้อมูล - การตรวจสอบความถูกต้องของการป้อนข้อมูล - การนำเสนอข้อมูลด้วยกราฟ - การจัดทำข้อมูลบน Worksheet



การสร้างแอนิเมชันสามมิติด้วยโปรแกรม

Autodesk Maya 2017

วิทยากร

ปรีชญ์ พิณชูพงษ์

หลักสูตร IT03

วันที่อบรม: รุ่นที่ 1 วันที่ 24-25-26 พฤศจิกายน 2560

รุ่นที่ 2 วันที่ 26-27-28 มกราคม 2561

รุ่นที่ 3 วันที่ 27-28-29 เมษายน 2561

รุ่นที่ 4 วันที่ 24-25-26 สิงหาคม 2561

รุ่นที่ 5 วันที่ 23-24-25 พฤศจิกายน 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป	<ul style="list-style-type: none"> - ระยะเวลาการอบรม จำนวน 3 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 3,000 บาท - ค่าลงทะเบียนครอบครัว <ol style="list-style-type: none"> 1. อาหารกลางวัน จำนวน 3 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 6 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

รายละเอียดของกรอบรม (คร่าวๆ)	
<ul style="list-style-type: none"> - ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงาน 3D - พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม Maya - เริ่มต้นกับการสร้างวัตถุ 3D ใน Maya - การใส่โครงสร้างวัตถุ (โพลีกอน) ให้กับวัตถุ 3D - การทำ Blend Shape ให้กับตัวละคร - การใส่โครงกระดูกให้กับสัตว์ด้วย Humanik 	<ul style="list-style-type: none"> - การทำแอนิเมชัน - การตั้งค่าแอนิเมชันภายในโปรแกรม Maya - การจัดแสงและเรนเดอร์ - พื้นฐานการใช้งานเรนเดอร์ออนไลน์ - การตัดต่อและเรนเดอร์ผลงาน



การตัดต่อวิดีโอด้วยโปรแกรม Premiere CC

วิทยากร

ผศ.ศิริพร น้อยอำคา

หลักสูตร IT04

วันที่อบรม: รุ่นที่ 1 วันที่ 25-26 พฤศจิกายน 2560

รุ่นที่ 2 วันที่ 27-28 มกราคม 2561

รุ่นที่ 3 วันที่ 28-29 เมษายน 2561

รุ่นที่ 4 วันที่ 25-26 สิงหาคม 2561

รุ่นที่ 5 วันที่ 24-25 พฤศจิกายน 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป	<ul style="list-style-type: none"> - ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 1,500 บาท - ค่าลงทะเบียนครอบครัว <ol style="list-style-type: none"> 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

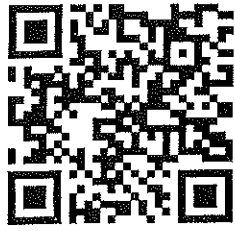
รายละเอียดของกรอบรม (คร่าวๆ)	
<ul style="list-style-type: none"> - มนุษยภาพรวมของวิดีโอ ขั้นตอนการสร้าง - หลักการในการตัดต่อวิดีโอ คำศัพท์ที่ใช้ในงานตัดต่อ - เรียนรู้พื้นฐานในการตัดต่อ เช่น Time code, Frame rate เป็นต้น - เรียนรู้การ Import footage - เรียนรู้การทำงานบน Timeline - การทำ Footage มาตัดต่อบน Timeline 	<ul style="list-style-type: none"> - การใส่ชั้น Effect filter รูปแบบต่าง ๆ - การทำ Keying - การทำ Motion graphic - การสร้าง Title ให้กับงานสื่อรูปแบบต่าง ๆ - เรียนรู้การทำงานควบคู่กับโปรแกรม Photoshop - เรียนรู้การ Mix เสียงให้เข้ากันงาน - การ Export ชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ

หลักสูตร IT05

การพัฒนาเกมด้วยโปรแกรม Unity3D (เบื้องต้น)

วิทยาการ

ผศ.อนิรุทธิ์ โชติคนอม



วันที่อบรม: รุ่นที่ 2 วันที่ 27-28 มกราคม 2561
รุ่นที่ 4 วันที่ 25-26 สิงหาคม 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 1,500 บาท - ค่าลงทะเบียนครอบคลุมถึง 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

รายละเอียดของกาอบรม (คร่าวๆ)	
- พื้นฐานการสร้างเกมด้วยโปรแกรม Unity3D - ทำความรู้จักโปรแกรม Unity3D - ทำความรู้จักกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม - การสร้างแผนที่ภูมิประเทศ (Terrain) - การสร้าง slybox - การสร้าง GUI - การสร้างเอฟเฟกต์ (Particle Effect) - การนำซึ่กับโมเดล และแอนิเมชัน	- การเขียนสคริปต์เบื้องต้น - การทำงานของฟิสิกส์ภายในเกม (Physic Object) - การตรวจสอบการชน (Collision) - การสร้างวัตถุแบบเคลื่อนที่ - การสร้างและการทำลายวัตถุ - การ export เกม



หลักสูตร IT06

การพัฒนาเกมด้วยโปรแกรม Construct2

วิทยาการ

ผศ.อนิรุทธิ์ โชติคนอม
ผศ.ดร.โอฬาริก สุรินทร์

วันที่อบรม: รุ่นที่ 3 วันที่ 28-29 เมษายน 2561
รุ่นที่ 5 วันที่ 24-25 พฤศจิกายน 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป โดยผู้เข้าร่วมอบรมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 1,500 บาท - ค่าลงทะเบียนครอบคลุมถึง 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

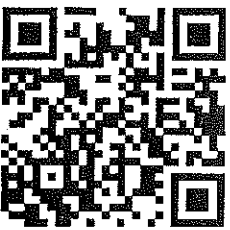
รายละเอียดของกาอบรม (คร่าวๆ)	
- แนวคิดของการสร้างเกม - การดาวน์โหลด และติดตั้งโปรแกรม Construct 2 - การใช้งานโปรแกรม Construct 2 - เรียนรู้คุณสมบัติของ Object ที่ต้องการใช้งาน - เรียนรู้คำสั่งต่าง ๆ ที่จำเป็นในการเขียนเกมขั้นพื้นฐาน - เรียนรู้การทำงานของ Behavior	- เรียนรู้วิธีการทำงานของ Behavior เพื่อทำ path-finding - สร้างเกมที่ใช้พื้นฐานการทำงานของ path-finding - เรียนรู้วิธีการทำงานของ Behavior ชนิดต่าง ๆ - สร้างเกมที่ใช้พื้นฐานการทำงานของ Behavior - การ Publish เกมที่สร้างออกมาเป็น HTML และอัปโหลดเพื่อให้สามารถใช้งานได้

หลักสูตร IT07

การพัฒนาสื่อดิจิทัลแบบเสมือนจริงด้วย เทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

วิทยากร

ผศ.สุวิชัย พรรษา



วันที่อบรม: รุ่นที่ 2 วันที่ 27-28 มกราคม 2561

รุ่นที่ 3 วันที่ 28-29 เมษายน 2561

รุ่นที่ 4 วันที่ 25-26 สิงหาคม 2561

รุ่นที่ 5 วันที่ 24-25 พฤศจิกายน 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไปที่มีความสนใจในเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 1,500 บาท - ค่าลงทะเบียนครอบครัว 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่เช่าสำหรับอบรม

รายละเอียดของการอบรม (คร่าวๆ)	
- ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ AR - แนะนำแอปพลิเคชันสำหรับสร้าง AR - สร้างสื่อ AR ด้วยแอปพลิเคชัน Amrma ขั้นสูง - แนะนำแอปพลิเคชันสำหรับสร้าง AR ด้วยโปรแกรม Junao	- สร้างสื่อ AR ด้วยแอปพลิเคชัน Junao - แนะนำแอปพลิเคชัน Zapper สำหรับสร้างสื่อ AR - เรียนรู้การประยุกต์เทคโนโลยี AR กับการสร้างสื่อการเรียนการสอน

หลักสูตร IT08

การใช้โปรแกรม R เพื่อใช้ในงานสถิติ และงานวิจัย

วิทยากร

ผศ.ดร.ปิยภัทร มุขมานดิษฐ์



วันที่อบรม: รุ่นที่ 1 วันที่ 24-25-26 พฤศจิกายน 2560

รุ่นที่ 2 วันที่ 26-27-28 มกราคม 2561

รุ่นที่ 3 วันที่ 27-28-29 เมษายน 2561

รุ่นที่ 4 วันที่ 24-25-26 สิงหาคม 2561

รุ่นที่ 5 วันที่ 23-24-25 พฤศจิกายน 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 3 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 3,000 บาท - ค่าลงทะเบียนครอบครัว 1. อาหารกลางวัน จำนวน 3 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 6 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่เช่าสำหรับอบรม

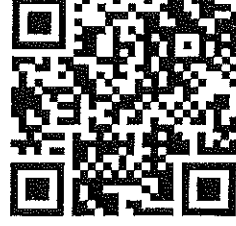
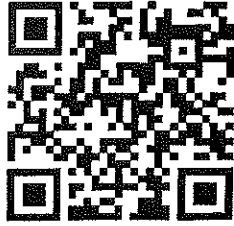
รายละเอียดของการอบรม (คร่าวๆ)	
- แนะนำโปรแกรม R / R Studio - การติดตั้งและใช้งานโปรแกรม - การจัดการข้อมูลนำเข้า และส่งออกไฟล์ข้อมูล - คำสั่งและฟังก์ชันการคำนวณ - การจัดการข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการวิเคราะห์ - การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา	- การสร้างกราฟแบบต่าง ๆ - การประมวลผลและการทดสอบสมมติฐาน - การวิเคราะห์ความแปรปรวน - การวิเคราะห์สหสัมพันธ์และการถดถอย - การเขียนฟังก์ชันใน R - การจำลองข้อมูลทางสถิติ

หลักสูตร IT09

การเขียนโปรแกรมภาษาไพทอน (เบื้องต้น)

วิทยาการ

ผศ.ดร.โอฬาริก สุรินทร์ตะ



หลักสูตร IT10

การพัฒนาแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ ระบบแอนดรอยด์

วิทยาการ

ผศ.ดร.โอฬาริก สุรินทร์ตะ

นายหน้ากวีวัฒน์ รักสะอาด

วันที่อบรม: รุ่นที่ 3 วันที่ 28-29 เมษายน 2561

รุ่นที่ 5 วันที่ 24-25 พฤศจิกายน 2561

วันที่อบรม: รุ่นที่ 3 วันที่ 28-29 เมษายน 2561

รุ่นที่ 5 วันที่ 24-25 พฤศจิกายน 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่างวดเรียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่างวดทะเบียนท่านละ 1,500 บาท - ค่างวดทะเบียนครอบครัวกลุ่มถึง 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

กลุ่มเป้าหมาย	ค่างวดเรียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป ที่มีความสนใจ การเขียนโปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือหรือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่างวดทะเบียนท่านละ 1,500 บาท - ค่างวดทะเบียนครอบครัวกลุ่มถึง 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

รายละเอียดของกิจกรรม (คร่าวๆ)	
- ทักษะรู้จักโปรแกรมภาษาไพทอน (Python) - โครงสร้างของภาษา Python - การใช้ Interactive Mode - การใช้ Script Modeling - ตัวแปรและประเภทของข้อมูลที่ใช้ในภาษา Python - การเรียกใช้ Built-in function - การรับค่าและการแสดงผลลัพธ์	- เรียนรู้คำสั่งดำเนินการ (Operator) - ทำความรู้จัก String ในภาษา Python - เขียนโปรแกรมด้วยคำสั่งวนซ้ำ - การใช้งาน List, Tuples, Dictionary - การสร้างและใช้งาน Function - เรียนรู้และใช้งาน Argument - เขียนยูทิลิตี้ Argparse

รายละเอียดของกิจกรรม (คร่าวๆ)	
- ความรู้พื้นฐานในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ - ระบบแอนดรอยด์ (Android) - การติดตั้งโปรแกรม Android studio, Genymotion - การเตรียมตัวและกำหนดค่าสำหรับเครื่องโปรแกรม - เรียนรู้ถึงส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม Android - เรียนรู้ถึง Event ต่าง ๆ บน Android activity - การพัฒนา Android ขั้นพื้นฐาน - การสร้าง Projection - การออกแบบ User interface - การสร้าง Activity	- การสร้างและเรียกใช้งาน Service - การเรียกใช้งาน HTTP services - การเขียนและเรียกใช้ Local services - การติดตั้งและใช้งานโปรแกรม Xampp - การเขียนโปรแกรมเพื่อแสดงข้อมูลจากฐานข้อมูล - การใช้งาน List view - การเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลผ่านแอปพลิเคชัน - เรียนรู้และใช้งาน Map - การใช้งาน API Key - การสร้างไฟล์ .apk และติดตั้งลงโทรศัพท์

หลักสูตร IT 11

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย WordPress และสร้าง Android แอปพลิเคชันโดยไม่ต้องเขียน โปรแกรม



วิทยากร

ผศ.ดร.โอฬาริก สุรินทร์ตะ

วันที่อบรม: รุ่นที่ 1 วันที่ 25-26 พฤศจิกายน 2560

รุ่นที่ 2 วันที่ 26-27-28 มกราคม 2561

รุ่นที่ 4 วันที่ 24-25-26 สิงหาคม 2561

กลุ่มเป้าหมาย	ค่าลงทะเบียน
เปิดกว้างสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจทั่วไป	- ระยะเวลาการอบรม จำนวน 2 วัน - ค่าลงทะเบียนท่านละ 2,000 บาท - ค่าลงทะเบียนครอบคลุมถึง 1. อาหารกลางวัน จำนวน 2 มื้อ 2. อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ 3. คอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับอบรม

รายละเอียดของกิจกรรม (คร่าวๆ)	
<ul style="list-style-type: none">- ติดตั้งและใช้งาน Web Server- ติดตั้งโปรแกรมและติดตั้ง WordPress- เขียนบล็อกเว็บไซต์ต่าง ๆ ของ WordPress- เรียนรู้การใช้งานในส่วนของผู้ดูแลเว็บไซต์- ติดตั้ง Theme เพื่อใช้งาน- การปรับแต่งคำของ Theme- สร้างหน้าหลักของเว็บไซต์- เรียนรู้และติดตั้ง Plugin ต่าง ๆ ที่น่าสนใจ	<ul style="list-style-type: none">- สร้าง Android แอปพลิเคชัน โดยไม่ต้องเขียนโปรแกรม (ผู้เรียนอบรมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในการเขียนโปรแกรม)- นำเข้าข้อมูลจาก WordPress เพื่อแสดงเนื้อหาใน Android แอปพลิเคชัน- ปรับแต่งเมนูต่าง ๆ บน Android แอปพลิเคชัน- สร้างไฟล์ apk เพื่อพร้อมสำหรับการติดตั้ง- ติดตั้งโปรแกรมลงบนโทรศัพท์มือถือ Android