

รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบ  
รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก2 รหัสวิชา ว30258  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 81 คน  
ปีการศึกษา 2568

นายจิรายุส ศรีทอง  
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง  
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนสตรีศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด  
ที่ / 2568 วันที่ 3 มีนาคม 2568  
เรื่อง รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

ตามที่ข้าพเจ้า นายจिरายุส ศรีทอง ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง โรงเรียนสตรีศึกษา ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติตามคำสั่งโรงเรียนสตรีศึกษา ที่ 2/2568 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการสอบประเมินความรู้ปลายภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2568 นั้น ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการออกข้อสอบในรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก2 รหัสวิชา ว30258 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 บัดนี้ ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อสอบหาค่าทางสถิติที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพสำหรับนำไปจัดทำเป็นคลังข้อสอบ และนำผลการวิเคราะห์ข้อสอบไปปรับปรุงแก้ไขข้อสอบเดิม และปรับปรุงการออกข้อสอบในครั้งต่อไปให้ได้มาตรฐานมากขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ

(นายจिरายุส ศรีทอง)  
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

ความเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

ความเห็นรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

.....  
.....

.....  
.....

ลงชื่อ.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)  
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

(นายประภาส ศรีทอง)  
รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

.....  
.....

ลงชื่อ.....

(นายจักรวาล เจริญทอง)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

## คำนำ

รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 คอมพิวเตอร์กราฟิก2 รหัสวิชา ว30258 จัดทำขึ้นเนื่องจากผู้สอนพบว่า การประเมินผลการสอนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก2 รหัสวิชา ว30258 ซึ่งผู้สอนเป็นผู้ออกแบบทดสอบเอง จึงไม่ทราบค่าคุณภาพของแบบทดสอบดังกล่าว จึงได้ทำการวิเคราะห์แบบทดสอบปลายภาคเรียนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก2 รหัสวิชา ว30258 เพื่อนำผลการวิเคราะห์ไปใช้ปรับปรุงแบบทดสอบดังกล่าวให้มีคุณภาพได้มาตรฐานต่อไป

ผู้ศึกษาหวังว่ารายงานการวิเคราะห์ข้อสอบปลายภาคเรียนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก2 รหัสวิชา ว30258 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนผู้ที่สนใจศึกษาและนำไปพัฒนาการวิเคราะห์ข้อสอบรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

จิรายุส ศรีทอง

## สรุปผลการวิเคราะห์ข้อสอบ

รายงานการวิเคราะห์ข้อสอบปลายภาคเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 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 2568 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

1. ข้อสอบที่ใช้ได้ควรเก็บไว้ มีจำนวน 37 ข้อ ใช้จริง 30 ข้อ
2. ข้อสอบที่ควรปรับปรุงหรือตัดทิ้ง มีจำนวน 3 ข้อ นอกนั้นผู้ออกแบบสามารถเลือกตัดได้
3. ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

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

# โปรแกรมวิเคราะห์ข้อสอบ

SPSS

customer\_dbase.sav [DataSet2] - IBM SPSS Statistics Data Editor

File Edit View Data Transform Analyze Direct Marketing Graphs Utilities Add-ons Window Help

29: jobsat 5 [Visible: 132 of 132 Variables]

	ed	edcat	jobcat	union	employ	empcat	retire	income	lninc	inccat	debtinc	creddebt	increddebt	othdebt	lnothdebt	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

Data View Variable View

IBM SPSS Statistics Processor is ready

## วิเคราะห์คะแนนข้อสอบ

การคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการหาค่าความ  
เชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การจัดการเรียนรู้  
ห้องเรียนกลับด้านผสมผสานการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT สูตร KR20 แบบอิงเกณฑ์ของ Lovett โดย  
แบบทดสอบนี้มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 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 2568

## ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ออกแบบและทดสอบผ่าน Google ฟอร์ม

ส่วนที่ 2 จาก 2

เรื่อง ลิขสิทธิ์ - ลิขสิทธิ์ - Creative common - Fair Use - OER

จำนวน 30 ข้อ

ตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย "ผู้สร้างสรรค์ผลงาน" ที่จะมีสิทธิ์ได้รับความคุ้มครองในงานนั้น \*  
ควรมีสถานะเป็นอย่างไร

- สิ่งมีชีวิตใด ๆ ที่สามารถสร้างผลงานได้ เช่น AI ที่มีความซับซ้อน
- นวัตกรรม (มีบุคคล)
- ขอบข่ายมีกฎหมายคุ้มครอง
- บุคคลธรรมดา

หากใช้ AI สร้างภาพหรือเพลง ขึ้นมาโดยที่ผู้สร้างไม่ได้ปรับปรุงเพิ่มเติม งานนั้นจะได้รับความคุ้มครอง \*  
ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยหรือไม่ ?

- ได้รับความคุ้มครอง แต่มีอายุคุ้มครองเพียง 10 ปี เท่านั้น
- ไม่ได้รับความคุ้มครอง เพราะถือว่า "ไม่มีความคิดสร้างสรรค์"
- ได้รับความคุ้มครอง หากระบุชื่อผู้พัฒนาว่าเป็น AI เป็นผู้รับผิดชอบแทน
- ได้รับความคุ้มครอง เนื่องจาก AI ถือว่าเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ยุคใหม่

หาก AI นำ คัดลอกข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์จำนวนมาก (ภาพภาพถ่าย งานภาพ) มาเรียนรู้และสร้างผลงานใหม่ ๆ นั้น มีความ  
เสี่ยงเรื่องลิขสิทธิ์หรือไม่

- ไม่เสี่ยงเพราะได้รับข้อยกเว้น Fair Use
- มีความเสี่ยงด้านจริยธรรมเท่านั้น แต่ไม่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์
- มีความเสี่ยงด้านลิขสิทธิ์ เพราะทำซ้ำหรือคัดลอก หากมีบุคคลนำมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
- ไม่มีความเสี่ยงเพราะเป็นการอ่านข้อมูล ไม่ใช่การทำซ้ำเนื้อหา

ทำไมการสร้างงาน AI จึงมีความซับซ้อนมากกว่าการสร้างด้วยการใช้เครื่องมือทั่วไป ( พวก  
กล้องถ่ายรูป , เครื่องมือ Canva )

- เพราะ AI เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ยังไม่มีกฎหมายชัดเจน
- เพราะ AI สามารถตัดสินใจเลือก สไตล์ องค์ประกอบ หรือสร้างใหม่โดยที่เราไม่สามารถเลือกได้ว่าในงานไหนมาแทน...
- เพราะ กล้องถ่ายรูปและCanva มีผู้สร้างสรรค์เป็นบุคคลแล้ว
- เพราะ งานที่สร้างโดย AI มีความสมบูรณ์แต่คน "คน" ไม่สามารถทำซ้ำได้

หากมีออกแบบนำภาพที่สร้างโดย AI ส่วน ๆ มาปรับปรุงแก้ไข คัดแปลง ใส่อารมณ์ความคิดตัวเองเพิ่มเติม เกี่ยว  
ทั้งหมดของงาน งานใหม่ที่ได้เปลี่ยนแปลงนั้นจะมีสถานะทางลิขสิทธิ์อย่างไร ?

- งานได้รับความคุ้มครองทั้งหมด โดยมีอายุเพียง 10 ปีเท่านั้น
- งานที่ดัดแปลงจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์เฉพาะ ส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์เพิ่มเติม เท่านั้น
- มีงานไม่ได้รับความคุ้มครอง เพราะมีต้นกำเนิดจากงานลิขสิทธิ์แล้ว
- สิทธิ์ของงานดัดแปลงจะตกเป็นของผู้พัฒนา AI

ข้อใดไม่ใช่ประเภทของงานที่ได้รับคุ้มครองในส่วนของลิขสิทธิ์ \*

- งานศิลปกรรม
- งานวรรณกรรม
- งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- งานเครื่องหมายทางการค้า

ระยะเวลาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศไทย สำหรับงานสร้างสรรค์ทั่วไป มีอายุกี่ปี \*

- ตลอดอายุของผู้สร้าง
- ตลอดอายุของผู้สร้าง + 20ปี
- ตลอดอายุของผู้สร้าง + 50ปี
- ตลอดอายุของผู้สร้าง + 70ปี

การนำภาพถ่ายจากเว็บไซต์ที่ระบุว่าเป็นงานในสถานะ "Public Domain" มาใช้ในงานกราฟิก หมายความว่า \*  
อย่างไร?

- สามารถใช้ได้ฟรี แต่ห้ามนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์เชิงพาณิชย์เด็ดขาด
- ต้องให้เครดิตผู้สร้างสรรค์เดิมทุกครั้งนำไปเผยแพร่
- ต้องขออนุญาตจากผู้สร้างสรรค์เดิมก่อนเสมอ แต่ไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทน
- สามารถนำไปใช้ ทำซ้ำ หรือดัดแปลงได้อย่างเสรี โดยไม่มีข้อจำกัดด้านลิขสิทธิ์

การนำภาพที่มีลิขสิทธิ์ Creative common " BY-NC-SA " มาใช้ในการออกแบบ ควรปฏิบัติตามข้อใด \*  
จึงถูกต้องตามเงื่อนไข

- นำไปดัดแปลงได้อย่างอิสระและขายได้ โดยไม่ต้องให้เครดิต
- นำไปใช้เพื่อการศึกษา ห้ามนำไปขาย และต้องให้เครดิตเจ้าของผลงาน
- นำไปดัดแปลงได้ แต่ต้องให้สัญญาอนุญาตแบบอื่นที่ใช่ CC
- สามารถนำไปขายได้ แต่ต้องขายรายได้ส่วนหนึ่งมอบให้เจ้าของผลงาน

วัตถุประสงค์หลักของสัญญาอนุญาต Creative Commons (CC) คืออะไร ? \*

- ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงงานของตนได้ง่ายขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องถูกกฎหมายโดยอัตโนมัติ
- เป็นใบรับรองว่างานชิ้นนั้นมีการจดทะเบียนลิขสิทธิ์อย่างเป็นทางการแล้ว
- เป็นเครื่องมือทางกฎหมายที่บังคับให้งานสร้างสรรค์ทั้งหมดเป็นสาธารณสมบัติทันที
- อนุญาตให้ผู้สร้างสรรค์เก็บลิขสิทธิ์ทั้งหมดไว้และห้ามไม่ให้มีการใช้งานใด ๆ

สัญญาอนุญาต (Attribution, BY) ในสัญญาอนุญาต CC หมายถึงข้อใด? \*

- ห้ามนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า
- ผู้ใช้งานต้องระบุแหล่งที่มาของงานที่ได้รับอนุญาต
- ผู้ใช้งานต้องให้เครดิต ระบุชื่อผู้สร้างสรรค์ หรือแหล่งที่มาของผลงานต้นฉบับเสมอ
- สามารถนำไปดัดแปลงได้ทุกรูปแบบ

หากต้องการนำภาพที่มีสัญญาอนุญาต CC มาใช้ในการออกแบบโลโก้เพื่อขายให้คนลูกค้า ควรเลือก \*  
ใช้ภาพที่มีลิขสิทธิ์ใดเป็นพิเศษ?

- NonCommercial, NC
- Attribution, BY
- NoDerivatives, ND
- ShareAlike, SA

งานที่มีสัญญาอนุญาตแบบ "CC BY-ND" (Attribution-NoDerivatives) กำหนดข้อจำกัดที่สำคัญที่สุดไว้  
ว่าอย่างไร?

- ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และห้ามดัดแปลงผลงานโดยเด็ดขาด
- ต้องให้เครดิต และห้ามขายผลงานต้นฉบับไปดัดแปลง แก้ไข หรือสร้างงานใหม่จากงานนั้น
- อนุญาตให้ใช้เพื่อการค้าเท่านั้น แต่ห้ามดัดแปลง
- ต้องให้เครดิต และสามารถดัดแปลงได้ แต่ต้องให้สัญญาอนุญาตเดียวกัน

หากคุณนำภาพที่มีสัญญาอนุญาตแบบ "CC BY-SA" (Attribution-ShareAlike) มาใช้ในการสร้างสรรค์  
งานกราฟิกใหม่ และเผยแพร่งานนั้นต่อสาธารณะ สิ่งใดที่คุณต้องทำตามเงื่อนไข SA?

- คุณต้องให้เครดิตแก่ผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับเท่านั้น
- คุณสามารถขายงานกราฟิกใหม่ได้โดยไม่ต้องอนุญาตเพิ่มเติม
- คุณสามารถเลือกใช้สัญญาอนุญาตแบบใดก็ได้กับงานกราฟิกใหม่ของคุณ
- คุณต้องเผยแพร่งานกราฟิกใหม่ภายใต้สัญญาอนุญาต CC BY-SA เช่นเดียวกัน

สัญญาอนุญาต CC รูปแบบใดที่เข้มงวดที่สุด ในการจำกัดสิทธิ์การใช้งาน \*

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