



รายงานโครงการพิเศษ

ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง ใครๆก็ทำกัน

The Interactive Short Film : Everyone does

นายณัฐดนัย นาคปานเอี่ยม

นายภัทรธร ขำเข็มแก้ว

รายงานโครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

วิชาเอกเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2564



ใบรับรองโครงการพิเศษ

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใคร ๆ ก็ทำกัน

โดย นายณัฐดนัย นาคปานเอี่ยม นายภัทรธร ขำเข็มแก้ว

ได้รับอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน วิชาเอกเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(นายณัฐดนัย นาคปานเอี่ยม)
กรรมการภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดลพร ศรีฟ้า)
กรรมการภายใน

(อาจารย์ณัฐภณ สุขเมธอติคม)
อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ณัฐภณ สุขเมธอติคม)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัตถนา)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

ชื่อโครงการพิเศษ	ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆ ก็ทำกัน
ชื่อ-นามสกุล	นายณัฐดนัย นาคปานเอี่ยม นายภัทรธร ขำเข้มแก้ว
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
วิชาเอก	เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
คณะ	คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ที่ปรึกษา	อาจารย์ณัฐภณ สุเมธอริคม
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆ ก็ทำกัน มีวัตถุประสงค์ 2) เพื่อประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆ ก็ทำกันและ 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆ ก็ทำกันโดยใช้กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียน นวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2 จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า สื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “ใครๆ ก็ทำกัน” ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.20, S.D.=0.53) การวิเคราะห์การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.28, S.D.=0.70) และผู้รับชมที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “ใครๆ ก็ทำกัน” มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.34, S.D.=0.65)

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ

Project Title	The Interactive Short Film: Everyone Does
Authors	Mr. Natdanai Nakpaneiam Mr. Pattaratorn Khamkhemkheaw
Degree	Bachelor of Technology
Major Subject	Multimedia Technology
Major Program	Mass Communication Technology
Faculty	Mass Communication Technology
University	Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
Project Advisor	Mr.Nattapon Sumathathikom
Academic Year	2021

Abstract

The objectives of this study were to produce an interactive short film “Everyone does it”, to assess the media suitability of an interactive short film “Everyone does it” and to assess the audience's satisfaction with the medium of the interactive short film “Everyone does it” using 2 groups of samples 1) a group of experts to assess the suitability of 3 people, divided into experts. opus and editing; 2) a group of high school students Nawaminthrachinuthit Benchamarajalai, Mathayomsuksa 6, Room 2, 30 people were obtained by using a specific method. by using questionnaires to collect data The statistics used to analyze the data were mean and standard deviation. The results showed that Interactive short film “Everyone does it” was overall very appropriate ($=4.20$, $SD=0.53$) and viewers towards interactive short film medium. “Everyone does it”, overall satisfaction was at a high level ($=4.34$, $SD=0.65$).

Keywords: Movie, Interactive

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “ ใครๆเขาก็ทำกัน” เป็นโครงการพิเศษของหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน วิชาเอกเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สำเร็จลงได้ด้วยดี จากความช่วยเหลือให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิพร จรูญพันธ์เกษม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา อาจารย์ผู้สอนวิชาเตรียมโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และอาจารย์ผู้กำกับรายวิชาโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ขอขอบผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านตรวจงานติดต่อ นางสาว ปิยะวรา เหล่ามณีพรรัตน์ จาก คอนสไปร์โปรดักชั่น จำกัด และด้านบทประพันธ์ นายกนต์ธร บัวงาม จาก พิพิธภัณฑสถานโก่ง

โครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือทั้งให้ข้อมูล คำแนะนำ ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการพิเศษครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ท้ายที่สุด หากมีข้อบกพร่องหรือผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำขออภัยมา ณ ที่นี้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ไม่มากนักน้อยสำหรับผู้สนใจที่จะศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “ ใครๆเขาก็ทำกัน” ต่อไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 กรอบแนวคิด	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ปัจจัยพฤติกรรมการโกงในวัยเรียน	5
2.2 แนวคิดสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)	7
2.3 ทฤษฎีกระบวนการพัฒนาหนังสือสื่อนวัตกรรมพิเศษตามหลัก 3P	8
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผล	16
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจ	19
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	20
บทที่ 3 วิธีดำเนินโครงการ	
3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ	23
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	25
3.3 เครื่องมือในการดำเนินโครงการพิเศษ	25
3.4 การพัฒนาเครื่องมือในโครงการพิเศษ	25
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	30
3.6 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล	31

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	
4.1 ผลการพัฒนาสร้างภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครง่ายก็ทำกัน	33
4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครง่ายก็ทำกัน	42
4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครง่ายก็ทำกัน	44
4.4 ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เล่น	45
บทที่ 5 บทนำ	
5.1 สรุปผลการศึกษา	46
5.2 อภิปรายผล	48
5.3 ข้อเสนอแนะ	49
บรรณานุกรม	50
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์	51
ข Outline และ Story Board	54
ค เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล	68
ง ภาพกิจกรรมการลงพื้นที่	72
ประวัติคณะผู้จัดทำ	74

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	ผลการประเมินความเหมาะสมการผลิตเกมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อเกมแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร เรื่อง “เกมท่องกรุง”	43
4.2	ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อสื่อเกมแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร เรื่อง “เกมท่องกรุง”	44



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
3.1	วาด Story Board	26
3.2	จัดภาพและเสียง	27
3.3	จัดรูปแบบฉาก	27
4.1	วาด Story Board	34
4.2	จัดภาพและเสียง	35
4.3	จัดรูปแบบฉาก	35
4.4	ฉากเปิดเรื่อง	36
4.5	ฉากการใส่ CG	37
4.6	ฉากทางเลือกอินเตอร์แรคทีฟ ที่ 1	37
4.7	ฉากการโง่ข้อสอบ	38
4.8	ฉากทางเลือกอินเตอร์แรคทีฟ ที่ 2	38
4.9	ฉากทางเลือกอินเตอร์แรคทีฟ ที่ 3	39
4.10	ฉากไฮไลต์ ที่ 1	39
4.11	ฉากไฮไลต์ ที่ 2	40
4.12	ฉากไฮไลต์ ที่ 3	40
4.13	ฉากไฮไลต์ ที่ 4	41
4.14	ฉากจบ ที่ 1	41
4.15	ฉากจบ ที่ 2	42
ข.1	Story Board	67
ง.1	นำผลงานให้ผู้รับชม ชมภาพยนตร์	73

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาการคอร์รัปชันถือได้ว่าเป็นปัญหาใหญ่ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยได้กลายมาเป็น ปัญหา และปัญหานี้ยังไม่มีแนวโน้มที่จะหมดไปจากประเทศแม้ว่าประเทศไทยจะพัฒนาขึ้น องค์การสหประชาชาติธนาคารโลกต่างเห็นพ้องกันว่าคอร์รัปชันที่นำไปสู่ความยากจน และยังเป็นอุปสรรคที่ขัดขวางการพัฒนาอย่างแท้จริง ปัญหานี้เกิดขึ้นมายาวนานและพบเห็นได้ทั่วไปในสังคมไทย งานวิจัยของศาสตราจารย์ Dan Ariely ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมในหนังสือชื่อว่า The (Honest) Truth about Dishonesty เปิดเผยความจริงที่ว่า แม้แต่นักศึกษาในมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลกอย่าง MIT, Yale หรือ Princeton ก็พร้อมโกงข้อสอบหากมีโอกาส ในสังคมที่แข่งขันสูงเรื่องของการศึกษา ดูเหมือนว่านักศึกษาที่ไหน ๆ ก็ยอมหลบหลับตาหรือผ่อนผัน "ความถูกต้อง" หากช่วยให้ตนเองได้คะแนนที่ดีขึ้น มีกฎระเบียบและข้อลงโทษผู้ทุจริตการสอบอยู่ แล้วไม่ว่าให้นักศึกษาผู้ละเมียดกลู สอบตกโดยปริยาย นักศึกษาที่เห็นการทุจริตก็ปล่อยสิ่งที่ตนเห็นให้ ผ่านเลยไป ขณะที่อาจารย์ผู้รับผิดชอบบางท่านก็ไม่ ลงโทษนักศึกษาที่ทุจริตเนื่องจากเห็นว่า "ไม่เป็นไร นิดหน่อยเอง" การกระทำดังกล่าว ไม่ว่าจะเกิดจากความหวังดี อยากให้ออกสแกนนักศึกษาอย่างไร ก็เป็นการเปิดช่องให้แกการทุจริตทางการศึกษาโดยตรง (ACT องค์การต่อต้านคอร์รัปชัน : 2560)

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศถือเป็นเครื่องมือและสื่อที่สำคัญ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและแพร่หลายในสังคม เพราะสามารถเข้าถึงบุคคลได้ทุกเพศทุกวัย อีกทั้งยังสอดแทรกสาระความรู้ ตลอดจนจนถึงแง่คิดในเรื่องต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี และเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและทั่วถึง ภาพยนตร์สั้นหรือหนังสั้น เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้น ๆ แต่ได้ใจความ เพราะได้แฝงแง่คิด แง่มุมต่าง ๆ มากมาย เป็นสื่อที่ครอบคลุมและมีอิทธิพลต่อมนุษย์ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ตั้งแต่สมัยครั้งยังเล่าเรียนศึกษา ในรูปของการสร้างสรรค์ "ภาพยนตร์สั้น" หรือ "หนังสั้น" ที่มีความยาวเพียงไม่กี่นาที หนังสั้นถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาการทางด้านภาพยนตร์ไทย (นวพร : 2563)

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้จัดทำโครงการจึงมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางในการสื่อสารกับวัยรุ่นโดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมักจะมีค่านิยมว่าการโกงในเรื่อง เล็ก ๆ ซึ่งค่านิยมนี้มีโอกาสทำให้เยาวชนอาจกระทำการคอร์รัปชัน หรือโกงได้ในอนาคต ผู้จัดทำโครงการจึงจัดภาพยนตร์สั้นรูปแบบอินเตอร์แรคทีฟเรื่องการโกงข้อสอบและการลอกการบ้าน เพื่อสร้างตระหนักถึงปัญหาของการคอร์รัปชันแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อผลิตภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน
- 1.2.2 เพื่อประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน

1.3 ขอบเขตของโครงการงาน

1.3.1 ด้านเนื้อหา

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการผลิตสื่อ ได้แก่ กระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effect) และสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)

แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาบทภาพยนตร์สั้น ได้แก่ ปัจจัยของพฤติกรรมการโกงในวัยเรียน

1.3.2 ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ต้องการศึกษา ได้แก่ เด็กนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลาย ของโรงเรียนนวมินทราชินูทิศเบญจมราชาลัย ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เด็กนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายของโรงเรียน นวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2 จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

1.3.3 ด้านตัวแปร

1.3.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

- สื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิทป์ เรื่อง ใดๆ เขาก็ทำกัน

1.3.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- คุณภาพของสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิทป์ เรื่อง ใดๆ เขาก็ทำกัน

- ความพึงพอใจต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิทป์ เรื่อง ใดๆ เขาก็ทำกัน

1.3.4 ด้านพื้นที่

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

พิพิธภัณฑสถานโก่ง

1.3.5 ด้านเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2563 – มีนาคม 2565

1.4 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิด

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 ภาพยนตร์ หมายถึง กระบวนการบันทึกภาพด้วย फिल्म แล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้ว เป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมาก ที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย ต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้

1.5.2 อินเทอร์เน็ตแอกทีฟ หมายถึง สื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถจัดการกับข้อมูลภาพและเสียง ให้แสดงผลบนจอในลักษณะที่โต้ตอบกับผู้รับชมได้ ไม่ใช่การแสดงผลรวดเดียวจบ (run through) แบบวีดิทัศน์หรือภาพยนตร์และไม่ใช้การสื่อสารทางเดียว ซึ่งผู้รับชมสามารถเลือกเส้นทางได้ 2 เส้นทางในการดำเนินเนื้อเรื่อง

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้สื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใดๆ ก็ทำกัน สามารถนำไปใช้เพื่อเสริมประกอบการรับชมพิพิธภัณฑสถาน

1.6.2 สามารถปลูกฝังจิตสำนึกผู้ที่รับชมสื่อหนังสั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใดๆ ก็ทำกัน เกี่ยวกับการทุจริตและการโกง

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงงาน ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรื่อง ใครๆก็ทำกัน คณะผู้จัดทำ
ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 ปัจจัยพฤติกรรมกรงในวัยเรียน
- 2.2 แนวคิดสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)
- 2.3 ทฤษฎีกระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผล
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจ
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ปัจจัยพฤติกรรมกรงในวัยเรียน

นรรชต์ ผืนเชียร (2563) ได้กล่าวว่าการคดโกง คือการกระทำที่ทุจริต หลอกลวงปิดบังซ่อนเร้น หรือกระทำนอกกฎกติกาเพื่อให้ตัวเองประโยชน์หรือได้เปรียบจากสถานการณ์นั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็น การแข่งขันกีฬา การพนัน การสอบ หรือแม้แต่การปฏิบัติงานโดยใช้อำนาจหน้าที่ในทางมิชอบ การเล่นเกมพรค เล่นพวก เลือกรักมักที่ซัง รวมถึง การติดสินบนเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ อีกด้วย ซึ่งในทางการเมืองจะเรียก การกระทำเหล่านี้ว่าเป็นการคอร์รัปชัน political corruption ซึ่งส่งผลเสียต่อการพัฒนาประเทศอย่าง มหาศาลสำหรับในโรงเรียน เรื่องของการโกงหรือการทุจริต ที่เห็นอย่างเด่นชัดที่สุด คงหนีไม่พ้นเรื่องของการสอบ เพราะเป็นการวัดผลที่มีความสำคัญต่อตัวผู้เรียน เช่น การเลื่อนชั้น หรือการตัดเกรด จึงมักจะมี นักเรียนบางคนหาทางทุจริต เพื่อให้ตัวเองได้คะแนนที่ดีขึ้น ซึ่งการกระทำเช่นนี้นอกจากจะทำให้ตัวเองมีความผิดแล้ว ยังเป็นความเสี่ยงที่ตัวเองอาจโดนลงโทษจากสถานศึกษา

นอกจากนี้การคดโกงที่เห็นได้ชัดอีกอย่างหนึ่งคือ การลอกเลียนงานหรือการบ้าน ซึ่งมันจะเป็น เรื่องที่นักเรียนมักจะปฏิบัติและหลายครั้งตัวนักเรียนเองก็ไม่คิดว่าเป็นการคดโกง ซึ่งการลอกเลียนงาน หรือการบ้านนั้น ส่วนใหญ่มีสาเหตุจากการที่นักเรียนลืมหืมทำการบ้านหรือขาดความเข้าใจในการทำงานนั้น ๆ จึงจำเป็นต้องลอกงานจากเพื่อน นอกจากนี้ การบ้านที่มากจนเกินไปก็ส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มที่จะ ทุจริตได้ เพราะด้วยความที่ไม่มีเวลาจึงจำเป็นต้องจ้างคนอื่นทำงานให้แทนที่จะทำด้วยตัวเอง ซึ่งแม้จะเป็นการจ้างทำ แต่เมื่อการบ้านคืองานที่นักเรียนต้องทำด้วยตัวเอง การให้คนอื่นทำก็ถือเป็นการทุจริตที่ไม่ควรเกิดขึ้น

ปัจจุบันเทคโนโลยีต่าง ๆ ก็เอื้อประโยชน์ให้นักเรียนคัดลอกงานได้ง่ายขึ้น ด้วยฟังก์ชันคัดลอก ข้อความทำให้นักเรียนใช้ประโยชน์จากความสามารถดังกล่าวในการคัดลอกงานต่าง ๆ ซึ่งถ้าครูผู้สอน ไม่ได้สนใจหรือใส่ใจกับข้อความที่นักเรียนส่งมา อาจจะไม่ทราบเลยว่านักเรียนกำลังคดโกงอยู่สาเหตุที่ทำให้

ให้นักเรียนมีพฤติกรรมคดโกงนั้น มีด้วยกันหลายสาเหตุ แต่ถ้ามองให้ลึกลงไป สาเหตุส่วนใหญ่ที่นั้นเกิดจากปัจจัยหลัก ๆ 3 ประการ อันได้แก่

1. ผลประโยชน์ - การโกงผลการสอบ ถ้ากระทำสำเร็จ จะสามารถทำให้ตัวเองได้คะแนนดีกว่าที่ควรจะเป็นได้ ซึ่งการได้คะแนนดีนั้นนำมาซึ่งประโยชน์ด้านการศึกษามากมาย ยิ่งผลประโยชน์มีมากเท่าไร ก็ส่งผลให้มีโอกาสที่นักเรียนจะก่อทุจริตมากขึ้นเท่านั้น และยิ่งถ้านักเรียนขาดคุณธรรมประจำใจในเรื่องของความซื่อสัตย์ด้วยแล้ว ก็ส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะปฏิบัติในพฤติกรรมที่ไม่ดีนี้มากขึ้นไปอีก เรื่องของผลประโยชน์ เป็นเรื่องหลักที่ทำให้เกิดการคดโกงแทบจะทุกระดับ เพราะเมื่อมีผลประโยชน์เข้ามาเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นเรื่อง เงินทอง หรืออำนาจบารมี มนุษย์ที่มีความโลภและขาดความเข้มแข็งทางจิตใจก็พร้อมที่จะทุจริตเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ แม้จะรู้ว่าบทสรุปของการคดโกงนั้นจะเลวร้ายแค่ไหน

2. การได้รับการยอมรับ - สำหรับนักเรียน โดยเฉพาะในวัยรุ่น การได้รับการยอมรับจากเพื่อนฝูงถือเป็นสิ่งที่นักเรียนส่วนใหญ่ต่างให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งเมื่อการกระทำทุจริตเหล่านั้นได้รับความชื่นชมจากเพื่อน ๆ ก็มีแนวโน้มที่จะทำให้นักเรียนปฏิบัติพฤติกรรมเหล่านั้นอีกในครั้งต่อไปสิ่งนี้เป็นไปตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก ซึ่งนักเรียนในช่วงอายุ 10-16 ปี นั้น อยู่ในขั้นของความคาดหวังและการยอมรับในสังคมสำหรับ 'เด็กดี' (The Interpersonal Concordance or "Good Boy-Nice Girl" Orientation) ซึ่งเป็นขั้นที่แสดงให้เห็นว่า นักเรียนจะไม่ค่อยมีความเป็นตัวของตัวเอง มักจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ได้รับการยกย่องหรือยอมรับ ซึ่งการยอมรับจากเพื่อนฝูงถือเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลอย่างมาก

3. ความอยากลองและชอบเสี่ยง - เมื่อสมองส่วนระบบลิมบิก (limbic system) พร้อมด้วยเส้นประสาทโดยรอบ พัฒนาอย่างรวดเร็วในช่วงอายุ 10 - 12 ปี ส่งผลให้วัยรุ่นมีการขับเคลื่อนอย่างรุนแรงด้วยอารมณ์เป็นหลักเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ในความอยากรู้อยากลองและชอบเสี่ยง ซึ่งการเติบโตในส่วนนี้อยู่ในช่วงเวลาที่สมองในส่วนของการยับยั้งซึ่งใจยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่นัก ทำให้วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่มักจะทำอะไรตามความต้องการ โดยที่ไม่คิดหน้าคิดหลังให้ดี ซึ่งการคดโกงก็อาจเป็นความท้าทายอย่างหนึ่งที่วัยรุ่นบางส่วนอย่างลองที่จะทำ มีนักเรียนหลายคนที่มีจะทำพฤติกรรมทุจริตด้วยความรู้สึกว่ามันเป็นเรื่องสนุก การสามารถหลอกลวงคนอื่นได้ ทำให้เขารู้สึกว่าตัวเองมีอำนาจสามารถควบคุมทุกคนได้ ทั้ง ๆ ที่บางครั้งการทุจริตก็ไม่ใช่เรื่องจำเป็นสำหรับเขาเลย เพราะล้าพังความสามารถที่เขามีก็เพียงพอที่จะทำให้เขาเรียนดีได้ไม่ยาก

2.2 แนวคิดสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)

สื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถจัดการกับข้อมูลภาพและเสียง ให้ กิตติพิศ ศิริสูตร (2559) ได้กล่าวว่าการแสดงผลบนจอในลักษณะที่โต้ตอบกับผู้ใช้ได้ ไม่ใช่การแสดงผลรวดเดียวจบ (run through) แบบวีดิทัศน์หรือภาพยนตร์และไม่ใช้การสื่อสารทางเดียว (One-way Communication) คือ ผู้ชมเป็นผู้ดูฝ่ายเดียวอีกต่อไป ส่วนมากใช้คำว่า "สื่อประสมปฏิสัมพันธ์"

เกี่ยวกับทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา Interactive Multimedia คือ เทคโนโลยีทางการศึกษาที่เป็นระบบคอมพิวเตอร์รูปแบบใหม่ ที่ถูกนำมาใช้ในระบบการเรียนการสอน (ซึ่ง SE-ED Learning Center เป็นรายแรกในประเทศไทย) ที่มีการนำเอาเทคโนโลยีนี้มาใช้ประกอบการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ) โดยมีวัตถุประสงค์ในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยมีปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบ เสียง ข้อความ การ์ตูน Animation เพลง ดนตรี และภาพกราฟิกต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถฝึกฝนทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ทั้ง ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนอย่างกระตือรือร้น และสนุกสนาน โดยจะใช้ได้ใน 2 ลักษณะ คือ

1. การใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศโดยการควบคุมอุปกรณ์ร่วมต่าง ๆ ในการทำงาน เช่น ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ในสถานีงานสื่อประสม ควบคุมการเสนอภาพสไลด์มัลติวิชั่น และการเสนอในรูปแบบของแผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ(Interactive Video) การใช้ในลักษณะนี้ คอมพิวเตอร์จะเป็นตัวกลางในการควบคุมการทำงานของเครื่องเล่นแผ่น วีดิทัศน์และเครื่องเล่นซีดีรอม ให้เสนอภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวตามเนื้อหาบทเรียนที่เป็นตัวอักษรที่ปรากฏอยู่บนจอภาพคอมพิวเตอร์รวมถึงควบคุมเครื่องพิมพ์ในการพิมพ์ข้อมูลต่าง ๆ ของบทเรียน

2. การใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการผลิตแฟ้มสื่อประสมโดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปต่าง ๆ เช่น Tool Book และ Author ware และนำเสนอแฟ้มบทเรียนที่ผลิตแล้วแก่ผู้เรียนโปรแกรมสำเร็จรูปเหล่านี้จะช่วยในการผลิตแฟ้มบทเรียน ฝึกอบรม หรือการเสนองานในลักษณะของสื่อหลายมิติโดยในแต่ละบทเรียนจะมีเนื้อหาในลักษณะของตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์และเสียงรวมอยู่ในแฟ้มเดียวกัน บทเรียนที่ผลิตเหล่านี้เรียกว่า " บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน " หรือ "CAI" นั่นเอง

และเนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีได้ก้าวไกลไปมากมีการนำสื่อมัลติมีเดียมาพัฒนาให้มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานมากขึ้นจึงทำให้ในช่วงเวลาหลายปีที่ผ่านมามีคำว่า Interactive ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ตในฐานะของสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่ได้ตอบกับมนุษย์ได้ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมทั้งในประเทศเองและต่างประเทศ และในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา Interactive ก็ยังมีความนิยมมากขึ้นอีกเพราะความสามารถในการโต้ตอบที่สูงขึ้น ปัจจุบัน Interactive เข้ามามีบทบาทใกล้ชิดกับมนุษย์มากขึ้นเรียกได้ว่ามองไปทางไหนก็เห็น จับอะไรก็เจอ ยกตัวอย่างใกล้ตัวที่สุดก็คือโทรศัพท์มือถือที่เป็นจอ Touch Screen ไม่ว่าจะเป็น iPhone5, The new iPad, Android tablet ยี่ห้อต่าง ๆ หรือเวลาเราเข้าไป 7-eleven ประตูก็เปิดให้เอง ก็คืออินเทอร์เน็ตที่หลักการง่าย ๆ ก็คือมี Sensor จับความเคลื่อนไหวอยู่ที่หน้าประตู ถ้ามีคนหรือหมาเดินมา Sensor ก็จะสั่งให้ motor และลำโพงทำงาน นอกจากการพบเจอ Interactive ในชีวิตประจำวันแล้ว ยังรวมทั้งสื่อการสอนเรียนการสอนที่เรียกว่า CAI (Computer Assisted Instruction) หลายคนๆคุ้นเคยกันไม่มากนักน้อย , Interactive Board ที่ใช้ในการเรียนการสอน, การจัดนิทรรศการ หรือกิจกรรมตามงาน Event ต่าง ๆ Interactive Media สื่อภายในพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ , การเปิดตัวสินค้าที่ต้องการสร้างภาพลักษณ์ของสินค้าให้มีความทันสมัยโดยใช้ Interactive marketing แบบต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการทำการตลาด เช่น Interactive Floor/Wall ,

Multi-touch Board / Table ก็ล้วนแต่เป็นสื่อ Interactive ทั้งนี้ทำให้สื่อมีมิติเดียวเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองต่อลักษณะและความต้องการของเด็กในยุคสมัยใหม่ที่ใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดีทีเดียว

2.3 ทฤษฎีกระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P

2.3.1 Pre-Production(ขั้นตอนการเตรียมการผลิต) นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งก่อนเริ่มทำการผลิตรายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง การประสานงานกองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนบท การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ กล้องวิดีโอถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง การเตรียมตัวนักแสดง ทีมงาน ทุกฝ่าย การเดินทาง อาหาร ที่พัก ฯลฯ หากจัดเตรียมรายละเอียดในขั้นตอนนี้ได้ดี ก็จะส่งผลให้ขั้นตอนการผลิตทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) ประกอบด้วย ดังนี้

2.3.1.1 การวางแผน(Plan) คือการกำหนดทิศทางขั้นตอนในการทำงานว่า จะทำอะไร จะทำอย่างไร จะได้อะไร เป็นการตั้งคำถามและหาคำตอบหาข้อสรุปให้ใกล้เคียงกับคำถามได้มากที่สุด โดยมีหัวข้อไว้ตั้งคำถามหลักๆ 7 หัวข้อคือ 5W+2H

1. กำหนดวัตถุประสงค์ ทำไมจึงต้องทำ(Why?)
2. กำหนดเป้าหมาย จะทำอะไร(What?)
3. จัดลำดับขั้นตอน การทำงาน จะทำเมื่อไร(When?)
4. กำหนดวิธีการทำงาน จะทำอย่างไร(How?)
5. กำหนดสถานที่ ที่ไหน(Where?)
6. กำหนดผู้รับผิดชอบ แต่ละขั้นตอน ใคร (Who?)
7. กำหนดงบประมาณค่าใช้จ่าย เท่าไร (How much?)

2.3.1.2 การจัดทำเนื้อหา(Content) เมื่อตั้งคำถามและหาคำตอบได้แล้ว ก่อนที่จะผลิตรายการจำเป็นที่จะต้องมีการหาเนื้อหาสำหรับใช้เขียนบทที่มีความถูกต้องชัดเจนและมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเนื้อหาจะต้องไม่ส่งผลกระทบต่อสังคม มีสาระที่ให้อิทธิพลที่ดีมีประโยชน์ต่อผู้ชมโดยมีที่มาของแหล่งข้อมูล ด้วยวิธีต่าง ๆ

1. รวบรวม ค้นคว้าหาข้อมูลจาก
 - เอกสาร ในห้องสมุด ผลงานวิจัย ฯลฯ
 - บุคคล ที่เกี่ยวข้อง ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ฯลฯ
 - สถานที่ โดยการออกไปสำรวจยังแหล่งพื้นที่จริง(Scout location)

2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ค้นคว้ารวบรวมมา สรุปจัดทำเป็นร่างเนื้อหา

3. จัดทำเนื้อหาเรียบเรียงให้ถูกต้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการเขียนบท

2.3.1.3 เขียนบท(Script) บทเป็นเสมือนแผนที่เดินทางหรือแบบแปลนการก่อสร้าง หากมีรายละเอียดชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจ ก็จะทำให้การถ่ายทำสะดวกและรวดเร็วขึ้น โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. สร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ(Creation)
2. กำหนดแก่นของเรื่อง (Theme)
3. กำหนดเค้าโครงเรื่อง(Plot/Treatment)
4. เขียนบท ร่าง(Outline script)
5. เขียนบทสมบูรณ์(Full script ,Shooting script, Screenplay)
6. ตรวจสอบแก้ไขก่อนนำไปใช้ถ่ายทำ ควรให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในคณะทำงาน

ได้รับรู้เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมและเข้าใจตรงกัน

2.3.2 Production (ขั้นตอนการผลิต) คือ เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามสคริปต์ที่ทีมงานผู้ผลิต ได้แก่ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียงช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (take) นอกจากนี้อาจจะต้องเก็บภาพ/เสียงบรรยากาศทั่วไปภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ(insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงาน และมอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านและนั่นคือการทำงานของทีม โดยองค์ประกอบของขั้นการผลิต (Production) มีดังนี้

2.3.2.1 การถ่ายทำในสถานที่ (Studio) มีลำดับขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. จัดทำฉาก ตกแต่งฉากตามที่ออกแบบไว้
2. จัดแสงให้ได้บรรยากาศตามบทและสภาพของฉาก
3. จัดติดตั้งไมโครโฟนตามจำนวนและจุดที่กำหนด
4. จัดวางตำแหน่งกล้องตามจุดที่กำหนดและทิศทางการเคลื่อนย้ายเปลี่ยนมุม

และขนาดภาพ

5. ซักซ้อมกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งทีมด้านเทคนิค และผู้ที่มาร่วมในรายการให้มีความเข้าใจตรงกันขั้นตอนเปิดรายการเป็นอย่างไรจะปิด รายการด้วยกล้องไหน

6. ลงมือถ่ายทำตามที่ได้ซักซ้อมไว้ระหว่าง การบันทึกรายการ(ในกรณีที่ไม่ใช่รายการสด)หากไม่ถูกต้องจะต้องสั่งหยุด (Cut) ทันที ต้องควบคุมคุณภาพระดับเสียง ความถูกต้องของเนื้อหา

2.3.2.2 การถ่ายทำนอกสถานที่(Outdoor) มีขั้นตอนดังนี้

1. จัดเตรียมอุปกรณ์ กล้องและเครื่องบันทึกภาพ ขาดตั้งกล้อง โคมไฟและขาตั้ง โคม ไมโครโฟน เครื่องชาร์ตแบตเตอรี่และวัสดุ (ม้วนวิดีโอเทป แบตเตอรี่ ฯ)
2. ประสานงานด้านธุรการ การเงิน พัสดุ ฯ

3. นัดหมายทีมงาน
4. เดินทางตามกำหนดนัดหมาย
5. ถ่ายทำตามบทในจุดที่กำหนด

2.3.3 Post-Production(ขั้นตอนหลังการผลิต) คือ การตัดต่อลำดับภาพ หรือเป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่องขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียง ใส่เสียงพูดชาวน์บรรยากาศต่าง ๆ เพิ่มเติม อื่น ๆ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่างเช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น (ในบางครั้งลูกค้าสามารถเข้ารับชมหรือมีส่วนร่วมในการผลิต) ระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพ รวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียดต่าง ๆ เพิ่มเติมของงานในแต่ละ THEME เช่น 3 วัน 7 วัน หรือมากกว่า 15 วันขึ้นไป องค์ประกอบของขั้นการหลังการผลิต (Post-Production) มีดังนี้

2.3.3.1 การลำดับภาพ หรือการตัดต่อ (Editing) เป็นการนำภาพมาตัดต่อให้เป็นเรื่องราวตามบทวิดิทัศน์ โดยใช้เครื่องตัดต่อ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการตัดต่อนี้มี 2 ลักษณะ คือ

1. Linear Editing เป็นการตัดต่อระหว่างเครื่องเล่น/บันทึกวิดิทัศน์ 2 เครื่อง โดยให้เครื่องหนึ่งเป็นเครื่องต้นฉบับ (Master) และอีกเครื่องหนึ่งเป็นเครื่องบันทึก (Record) ในปัจจุบันไม่นิยมใช้แล้ว เนื่องจากการตัดต่อลักษณะนี้ต้องใช้ผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะด้าน และใช้เวลาานานมาก

2. Non-Linear Editing เป็นการติดต่อโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะ ซึ่งเป็นการตัดต่อที่รวดเร็วและมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

2.3.3.2 การตกแต่งภาพด้วยเทคนิคพิเศษ (Visual Effect)

Visual Effect หมายถึง การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ หรือ คือการทำงานร่วมกันระหว่างการสร้างภาพสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์ (CG or Animation 3D) บวกกับการถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบดิจิทัลเพื่อให้ได้ภาพที่มีความสมจริง และอันตรายจากการถ่ายทำ ทั้งนี้อาจด้วยวัตถุประสงค์อื่น เช่น เพิ่มความปลอดภัย ลดงบประมาณหรือเงินทุนในการถ่ายทำ หรือเพื่อความต้องการด้านศิลปะพิเศษ ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ เพียงต้องการนำภาพที่สร้างไปผสมรวมกับภาพที่ถ่ายทำจริง (Live Action) ยกตัวอย่างเช่น การถ่ายบนคีย์สกรีน บลูสกรีน เพื่อแยกนักแสดงกับฉากระเบิด หรือภัยอันตรายต่าง ๆ แล้วนำภาพที่สร้างกับภาพที่ถ่ายมาผสมรวมกันทีหลัง ทั้งนี้ก็เพื่อความปลอดภัยของนักแสดงที่อาจได้รับอันตรายจากการถ่ายทำกับระเบิดจริง หรือ ลดงบประมาณให้การสร้างฉากภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นไม่ได้ เช่น ตึกถล่ม แผ่นดินแยก อื่น ๆ (สมเจตน์ : 2556)

ประเภทของเทคนิคพิเศษ

1. การสร้างฉากย่อส่วน(miniature) แบบจำลอง(Model) หุ่นควบคุมด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์(Animatronic) หุ่นเชิด (puppets) เป็นการถ่ายทำจากวัตถุจริงที่มีขนาดเล็กกว่า

หรืออาจเท่าจริง เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหว ใช้สำหรับประกอบการสร้างเทคนิคพิเศษ เช่นการถ่ายสตอปโมชันของสัตว์ประหลาดที่กำลังต่อสู้กับพระเอก เป็นต้น

2. การวาดต่อเติมฉาก (Matt Painting) งานลักษณะนี้จะไม่ใช่การสร้างภาพขึ้นมาใหม่ทั้งหมด แต่เป็นการวาดภาพเพิ่มเติมจากของเดิม เช่น เราถ่ายตึกที่จัดฉากมา สูงแค่ชั้นเดียวแต่ต้องการสูงสิบชั้น ศิลปินจึงต้องวาดภาพต่อในอีก 9 ชั้นที่เหลือ ไม่ว่าจะวาดจากคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมหรือเทคนิคใด ๆ หรือการวาดสดลงบนกระจกใสแล้วใช้กล้องถ่ายผ่านไป ก็ถือว่าเป็นการทำ Matt Painting ทั้งสิ้น

3. การถ่ายแยกองค์ประกอบ (Keying) หมายถึงการถ่ายด้วย Keyscreen หรือการฉายภาพด้านหลัง และด้านหน้า (Rear/Front Projection) โดยหลักการคือการแยกส่วนฉากหรือวัตถุใด ๆ ออกจากองค์ประกอบอื่น และนำมาผสมภายหลัง เพื่อผลพิเศษทางภาพ

4. การใช้เทคนิคพิเศษของกล้อง เช่นการใช้เลนส์ในการหลอกระยะ/ขนาด ของวัตถุ เช่นการถ่ายคนยักษ์ โดยให้คนที่ต้องการให้ตัวใหญ่อยู่ใกล้กล้องมากกว่า ส่วนคนที่ต้องการให้ตัวเล็กก็อยู่ไกลออกไป หรือการถ่ายภาพตอนกลางวันให้เป็นกลางคืน (Day For Night) โดยใช้การลดรูรับแสงและใส่ฟิลเตอร์ช่วย หรือการถ่ายภาพต่างสปีด (Under/Over Cranking) เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่เร็วหรือช้าลง เป็นต้น

5. การสร้างภาพด้วยระบบดิจิทัล (Digital Effect) ซึ่งหมายถึงทั้ง Animation และ CGI ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นเทคนิคที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน

ประเภทของการสร้างภาพเทคนิคพิเศษด้วยเทคนิคการจัดการกับเวลา

การสร้างภาพเทคนิคพิเศษด้วยเทคนิคการจัดการกับเวลาถูกค้นพบขึ้นจากสาเหตุเพราะ เวลาเป็นปัจจัยสำคัญของ

สื่อภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือไฟลต์วิดีโอ ในการถ่ายทำปกติเมื่อนำมาจัดการ ไม่ว่าจะเป็น ตัดต่อ ย่อ หรือเพิ่มระยะเวลาจะทำให้เกิดภาพเทคนิคพิเศษได้เช่นกัน แบ่งออกเป็นหลายประเภท ยกตัวอย่างคำสั่งหรือเทคนิคที่นิยมใช้ได้แก่

1. เทคนิคหยุดการเคลื่อนไหว(Stop Motion) คือการจับภาพหรือหยุดการเคลื่อนไหวด้วยกล้องถ่ายภาพหรือกล้องถ่ายวิดีโอที่ทำการถ่ายภาพหยุดนิ่ง เพื่อจับภาพลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุ หุ่น หรือการเคลื่อนไหวของคนโดยใช้กล้องถ่ายภาพนิ่งที่สามารถจับภาพในเฟรมที่กำลังเคลื่อนไหวและเมื่อนำมาเรียงต่อกันทำให้เกิดลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวที่หลอกตาว่าวัตถุนั้นมีชีวิตและนำมาผสมผสานร่วมกับการแสดงของนักแสดงเพื่อเล่าเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย อภินิหารต่าง ๆ หลังจากที่ได้มีการประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายภาพโดยโทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่แท้จริงจึงได้ถือกำเนิดขึ้นมาโดย สจิวต์ แบล็คตัน (Stuart Blackton) เขาได้นำเสนอแอนิเมชันขนาดสั้นชื่อว่า Humorous Phases of Funny Faces (1906) โดยวาดหน้าตาตัวการ์ตูนบนกระดานดำและถ่ายภาพไว้จากนั้นก็ลบและวาดใหม่ให้มีอารมณ์แตกต่างจากเดิม

การวาดภาพดังกล่าวได้กลายเป็นต้นกำเนิดของเทคนิคการบันทึกภาพหยุดการเคลื่อนไหวของวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่

2. Time Lapse คือเทคนิคการนำภาพหรือไฟล์วิดีโอมาย่อระยะเวลาลง โดยการถ่ายทำจะถ่ายทำเวลาปกติแต่ถูกนำมาปรับให้เร็วขึ้นเพื่อให้เกิดภาพหรือผลในระยะเวลาอันสั้น เช่นการถ่ายวิดีโอดอกไม้กำลังบาน ที่ตั้งกล้องถ่ายทำเอาไว้เป็นเวลาหลายสัปดาห์เมื่อนำมาทำเทคนิค Time Lapse ก็เหมือนระยะเวลาเริ่มตั้งแต่ดอกไม้ตูมจนบานไม่กี่วินาที Time Lapse นิยมใช้กับภาพที่ต้องการเล่าเรื่องในเวลาอันรวดเร็ว เช่น การงอกของเมล็ดพืช การเคลื่อนที่ของดาว การเคลื่อนที่ของก้อนเมฆ การขึ้นและตกของดวงอาทิตย์การเน่าของผลไม้การก่อสร้าง การเคลื่อนไหวของฝูงชน หรือใช้เพื่อบ่งบอกเวลาที่วิ่งผ่านไปภายในหนึ่งวันจากเช้าจรดเย็น เป็นต้น

ปัจจุบันกล้องสำหรับถ่ายภาพและวิดีโอรุ่นใหม่มีความสามารถในการปรับความเร็วของการบันทึกวิดีโอ ทำให้ภาพยนตร์เล่นออกมาซึกได้เร็วก็ได้และยังมีซอฟต์แวร์ตัดต่อวิดีโอที่ปรับเปลี่ยนความเร็วการเล่นได้ทำให้การทำภาพยนตร์เร่งความเร็ว มีผลออกมาคล้ายกันกับเทคนิค Time-lapse แต่ก็ยังหลีกเลี่ยงข้อจำกัดของการบันทึกวิดีโอไม่ได้กล่าวคือ การสิ้นเปลืองหน่วยความจำมากนักเอง

Time-lapse มีลักษณะการทำงานคล้ายกับการกดปุ่มเดินหน้าอย่างรวดเร็ว (Fast Forward) บนเครื่องเล่นวิดีโอหรือดีวีดีที่สามารถย่อเวลาจาก ชั่วโมง วัน สัปดาห์ เดือน หรือแม้กระทั่ง ปีให้เหลือเพียงไม่กี่วินาทีหรือไม่กี่นาทีได้เมื่อทำการเล่นภาพที่เห็นจึงปรากฏด้วยความเร็วสูงขึ้นมา คล้ายกับการย่อเวลาให้เร็วขึ้นนั่นเอง และคำว่า time-lapse ยังหมายถึงการเปิด shutter ของกล้อง สำหรับการบันทึกแต่ละเฟรม ของฟิล์ม(หรือวิดีโอ) ด้วย เราอาจใช้ time-lapse ทั้ง 2 ประเภทร่วมกันได้เช่น การบันทึกภาพดาว ที่แต่ละเฟรมใช้เวลาการเปิดหน้ากล้อง 30 วินาทีและมีความถี่ในการบันทึกภาพ 1 เฟรม/นาที่เป็นต้น

สื่อภาพเคลื่อนไหวที่มีการดำเนินเรื่องเกี่ยวกับเวลามันจะใช้เทคนิคนี้มาใช้อยู่เสมอจะเห็นได้ชัดในภาพยนตร์เรื่อง The Time Machine(2002) ที่ตัวละครหลักได้นั่งเครื่องข้ามเวลาเพื่อเดินทางไปในอนาคต เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในเมืองบ้านเรือนค่อยๆเปลี่ยนเป็นตึกสูง ผู้คนเปลี่ยนการแต่งกายไปตามยุคสมัย

3. Freeze Frame เทคนิคการหยุดภาพเคลื่อนไหว ให้เป็นภาพนิ่ง (Freeze Frame) คือการหยุดภาพจากภาพเคลื่อนไหว ให้อยู่ชั่วขณะหนึ่ง ในขณะที่ทำการลำดับภาพ นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในการทำภาพเทคนิคพิเศษโดยเฉพาะการแนะนำตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องในช่วงต้นของภาพยนตร์ใช้ชัดขวางการไหลลื่นของเหตุการณ์เมื่อผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมใส่ใจกับบางรายละเอียดมากเป็นพิเศษ หรือใช้หยุดภาพเพื่อแสดง นัยยะของฉากสำคัญในภาพยนตร์เช่นฉากที่ตัวละครแข่งขันและกำลังเข้าเส้นชัยพอดีเพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงชัยชนะ หรือฉากวีรกรรมของตัวเอกที่คงความเป็นอมตะไว้แต่เพียงผู้เดียว โดยใช้คำสั่งเพียงคำสั่งเดียวก็จะทำให้วิดีโอกลายเป็นภาพนิ่งที่กำหนดระยะเวลาในการหยุดได้อีกด้วย

4. Time Stretch เทคนิคที่ยืดและย่อความเร็ว(Speed) ของต้นฉบับวิดีโอ เป็นคำสั่งในโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเทคนิคพิเศษเช่น After Effect หรือโปรแกรมตัดต่อทั่วไป การปรับความเร็ว คือการทำให้ภาพหรือเสียง แสดงผลช้าหรือเร็วกว่าปกติเช่นการปรับ ความเร็ว= 50% ภาพก็จะเล่นช้าลงแบบภาพ Slow motion การปรับความเร็วด้วยเร็วกว่า 100% ก็คือการทำให้ภาพแสดงผลเร็วขึ้น เช่นในการต่อสู้หรือในฉากแข่งรถหรือเกี่ยวกับรายการแข่งขันกีฬา เป็นต้น การปรับความเร็วอีกแบบก็คือ การปรับความเร็วให้ติดลบ หรืออีกอย่างหนึ่งคือการเล่นภาพกลับหลัง(Reverse Speed)

การแสดงภาพกลับหลัง(Reverse Action) เป็นเทคนิคฉายภาพย้อนหลังซึ่งนิยมใช้กันเพื่อแสดงภาพอภินิหาร การทำภาพย้อนหลังนี้ทำได้โดยให้ผู้แสดง แสดงกลับกันกับที่ปรากฏในภาพยนตร์เช่น ผู้แสดงกระโดดจากหลังคามาที่พื้นดิน เมื่อพิมพ์ภาพย้อนหลังก็จะเป็นผู้แสดงยืนบนพื้นดินแล้วกระโดดขึ้นบนหลังคาเทคนิคภาพเร็วหรือฟาสต์โมชัน(Fast Motion) เป็นการทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอมีการเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าที่เป็นจริงตามธรรมชาติทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของเครื่องฉายให้เร็วกว่าอัตราความเร็วของการบันทึกภาพ เร็วกว่าสายตาของมนุษย์ที่เห็นได้ปกติธรรมดา(Mitch Mitchell ,2004 :43) เช่นในการต่อสู้หรือในฉากแข่งรถ รายการที่เกี่ยวกับแข่งขันกีฬาหรือฉากที่ย่นระยะทางให้รวดเร็วขึ้น เทคนิคภาพช้าหรือสโลว์โมชัน(Slow Motion) เป็นการทำงานที่ตรงกันข้ามกับเทคนิคภาพเร็ว ทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของกล้องขณะบันทึกภาพให้เร็วกว่าอัตราความเร็วของเครื่องฉาย กล้องถ่ายหนัง 35 ม.ม.ในปัจจุบันสามารถปรับอัตราความเร็วได้หลากหลาย ตั้งแต่ 8 เฟรมต่อวินาที (ซึ่งจะสร้างความเคลื่อนไหวแบบรวดเร็ว) จนถึง 64 เฟรมต่อวินาที (ซึ่งจะสร้างความเคลื่อนไหวแบบเชื่องช้า) หากถ่ายฉากหนึ่งของหนังด้วยความเร็ว 48 เฟรมต่อวินาทีแล้วนำไปฉายด้วยอัตราความเร็วปกติ นั่นคือ 24 เฟรมต่อวินาทีภาพที่ปรากฏบนจอจะเคลื่อนไหวช้ากว่าปกติครึ่งหนึ่ง ปรากฏการณ์ดังกล่าวเรียกว่าภาพสโลว์โมชัน

5. Time Remapping คือการปรับความเร็วการเล่นของต้นฉบับวิดีโอ ให้เร็วขึ้นหรือช้าลงคล้ายกับคำสั่ง Time Stretch แต่จะต่างกันตรงที่ Time Stretch จะทำงานทั้งไฟล์แต่ Time Remapping สามารถกำหนดค่าการเคลื่อนไหว(Keyframe) ได้ละเอียดกว่า เป็นคำสั่งที่ทำให้ภาพให้เร็วหรือช้า แต่จะสามารถควบคุมภาพให้มีความนุ่มนวล ในการเปลี่ยนความเร็วจากค่าหนึ่งไปสู่ค่าหนึ่งเปรียบเสมือนกราฟที่มีความโค้งในรูปแบบต่าง ๆ แทนที่จะเปลี่ยนระดับความเร็วทันทีทันใด การใช้ Time Remapping จะทำให้ภาพเปลี่ยนระดับความเร็วคล้าย ๆ กับความเร็ว หรือเหมือนกับการขับรถเร่งเครื่องหรือค่อยๆลดความเร็วลง คำสั่งดังกล่าวจะเป็นคำสั่งที่มีอยู่ในโปรแกรมตัดต่อหรือโปรแกรมสร้างภาพเทคนิคพิเศษทั่วไป (Mitch Mitchell,2004 :42)

2.3.3.3 การบันทึกเสียง (Sound Recording) จะกระทำหลังจากได้ดำเนินการตัดต่อภาพตามบทวิดิทัศน์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำการบันทึกเสียงดนตรี เสียงบรรยาย และเสียงประกอบลงไป

2.3.3.4 การฉายเพื่อตรวจสอบ (Preview) หลังจากตัดต่อภาพ และบันทึกเสียงเรียบร้อยแล้วจะต้องนำมาฉายเพื่อตรวจสอบก่อนว่ามีอะไรที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขหรือไม่

2.3.3.5 ประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินรายการหลังการผลิต ซึ่งมี 3 ลักษณะ คือ

1. ประเมินผลกระบวนการผลิต โดยจะเป็นการประเมินด้านความถูกต้องของเนื้อหาคุณภาพของเทคนิคการนำเสนอ ความสมบูรณ์ของเทคนิคการผลิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เขียนบท ผู้กำกับรายการ ทีมงานการผลิต
 2. การประเมินผลผลิต ซึ่งจะเป็นการประเมินโดยกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก โดยจะประเมินในด้านของความน่าสนใจ ความเข้าใจในเนื้อหา และสาระที่นำเสนอ
 3. การเผยแพร่ ควรเลือกรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าถึงเป้าหมายให้ได้มากที่สุด เท่าที่จะทำได้ และควรเก็บข้อมูล ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ของผู้ใช้ เพื่อนำมาแก้ไขเรื่องอื่น ๆ ต่อไป
- ดังนั้นก่อนการผลิตวิดีโอ ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการวางแผน การเตรียมการผลิต การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการผลิต และการประเมินผลการผลิตรายการ (สมเจตน์ : 2556)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผล

กรมวิชาการ (2544) กล่าวว่า การประเมินผลเป็นกระบวนการตัดสินคุณค่าจากข้อมูลที่รวบรวมได้จากการวัด ตามเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ ปัจจุบันนักการศึกษาและนักวัดผลบางกลุ่มให้ข้อสังเกตว่า การใช้คำว่า การประเมินผลกับบุคคลควรทำอย่างระมัดระวัง เพราะการที่จะตัดสินคุณค่าว่าบุคคลนั้นมีคุณภาพหรือไม่มีคุณภาพผู้ประเมินผลมีหลักฐานหรือข้อมูลครอบคลุมเพียงพอที่จะตัดสินเช่นนั้นหรือไม่ การประเมินผลสิ่งที่ไม่ใช่บุคคล เช่น การประเมินผลโครงการ การประเมินผลหลักสูตรหรือการประเมินผลเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ สามารถที่จะทำได้ครอบคลุมมากกว่าด้วยเหตุนี้คำว่า การประเมินผลปัจจุบันจะมีใช้ในหนังสือวัดและประเมินผลน้อยลงมากและมีคำว่า ประเมิน (Assessment) เข้ามาแทนที่แม้ นักการศึกษาและนักวัดผลจะใช้คำว่า ประเมินในความหมายของการวัดอยู่ค่อนข้างมาก แต่ก็ยังมีนักการศึกษาและนักวัดผลอีกส่วนหนึ่ง ที่ใช้การประเมินในความหมายของการประเมินผลเช่นกัน ในที่นี้เมื่อกล่าวถึงคำว่า การประเมิน จะหมายถึงกระบวนการที่เริ่มตั้งแต่การวัดไปสู่การตัดสินคุณค่าโดยที่การตัดสินคุณค่าจะใช้ในความหมายคล้ายกับการประเมินผล แต่มีความเฉพาะเจาะจงน้อยกว่า นอกจากนี้ การจะตัดสินคุณค่าสิ่งใดจะต้องเกิดจากการเปรียบเทียบกับสิ่งนั้นกับเกณฑ์ การวัด การตัดสินคุณค่าและการประเมินมีความเกี่ยวข้องกัน ดังแสดงใน แสดงความสัมพันธ์ของสิ่งที่จะประเมินการวัด และการตัดสินในคุณค่าว่า ในการประเมินสิ่งใดสิ่งหนึ่งสิ่งที่จะได้รับการประเมินนั้นจะต้องได้รับการเก็บข้อมูลจากการวัด เช่น การใช้แบบทดสอบ การสัมภาษณ์ การสังเกตและจดบันทึก อย่างมีระบบ และ/หรือ โดยวิธีไม่ใช่การวัดโดยตรง เช่น การสอบถามจากผู้อื่น จากนั้นเป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้

2.4.1 การวางแผนประเมิน ผู้ประเมินควรเริ่มต้นวางแผนการประเมินจากการตอบคำถามหลัก 4 คำถามที่ว่า “ประเมินทำไม ประเมินอะไร ประเมินอย่างไร และจะตัดสินด้วยวิธีใด” คำถามหลักดังกล่าวนี้เป็นแนวคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่การวางแผนการประเมินที่มีคุณภาพต่อไป

2.4.1.1 ประเมินทำไม การตอบคำถามนี้จะได้มาซึ่งจุดมุ่งหมายของการประเมิน จุดมุ่งหมายที่มีความชัดเจนจะช่วยให้ผู้ประเมินวางแผนการประเมินได้ ตั้งแต่วิธีการวัดการเลือกเครื่องมือ การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ และการประเมินค่าไปจนถึงการตัดสินคุณค่า

2.4.1.2 ประเมินอะไร เมื่อมีจุดมุ่งหมายชัดเจนขั้นตอนต่อไปผู้ประเมินจะต้องระบุสิ่งที่ประเมินให้ชัดเจนว่า สิ่งที่ต้องการประเมินนั้นมีลักษณะสำคัญอะไรบ้าง เพื่อจะได้เลือกวิธีการวัดและเครื่องมือที่จะใช้วัดให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสิ่งที่ประเมิน

2.4.1.3 ประเมินอย่างไร เมื่อจุดมุ่งหมายและขอบเขตการประเมินมีความชัดเจนผู้ประเมินจะต้องเลือกวิธีการวัดและการประเมินให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการจะประเมิน เช่น ถ้าใช้วิธีการวัดเป็นการสอบ เครื่องมือจะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน หรือถ้าเป็นการสอบถามเครื่องมือก็จะ เป็นแบบสอบถาม

2.4.1.4 ตัดสินผลวิธีใด ผู้ประเมินจะต้องเลือกว่าจะใช้เกณฑ์อะไรในการตัดสินในการตีความผลการวิเคราะห์จากนั้นผู้ประเมินนำผลการวิเคราะห์มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่เลือกไว้เพื่อการตัดสินผลในที่สุด

2.4.2 การกำหนดตัวบ่งชี้ เกณฑ์ และมาตรฐานเมื่อมีกระบวนการประเมินจะมีความชัดเจน และถูกต้องตามวัตถุประสงค์ที่จะประเมินจะต้องกำหนด ตัวบ่งชี้ เกณฑ์ และมาตรฐาน

2.4.2.1 ตัวบ่งชี้ หมายถึง ลักษณะสำคัญที่ใช้แสดงคุณภาพหรือกระบวนการที่สามารถใช้บ่งสถานภาพ ตัวอย่างของตัวบ่งชี้ เช่น GPA อาจเป็นตัวบ่งชี้ผลการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียน หรือตัวบ่งชี้ของการออกแบบการสอนก็คือ การมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ตัวบ่งชี้คุณภาพการออกแบบหน้าจอ เช่น ความเหมาะสมและความน่าสนใจขององค์ประกอบด้านข้อความ ภาพและกราฟิก เสียง ฯลฯ ตัวบ่งชี้มีความสัมพันธ์กับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่ใช้ตัดสินความสำเร็จของการทำงาน การดำเนินการที่ผ่านมา

2.4.2.2 เกณฑ์(Criteria) หมายถึง ระดับที่ถือว่าแสดงคุณภาพและความเหมาะสมโดยผู้สอนหรือคณะของผู้สอนหรือผู้สอน และผู้เรียนเป็นผู้กำหนดขึ้นมาเพื่อใช้สำหรับการตัดสินคุณค่าของสิ่งที่ประเมินต่อไป เช่น ผู้เรียนต้องสอบได้คะแนนมากกว่าร้อยละ 65 จึงจะถือว่าสอบผ่าน หรือเกณฑ์ความสำเร็จของการเรียนการสอนคือผู้เรียนมากกว่าร้อยละ 90 สอบผ่าน ส่วนเกณฑ์การพิจารณาว่าการออกแบบหน้าจอได้คุณภาพเพียงไร ถ้าใช้แบบบันทึกการสังเกต 4 ระดับ เกณฑ์การมีคุณภาพคือจะต้องได้สูงกว่าระดับ 2 ขึ้นไป

2.4.2.3 มาตรฐาน (Standard) หมายถึง ระดับการปฏิบัติที่แสดงถึงคุณภาพความเหมาะสมที่ยอมรับกันทางวิชาชีพหรืออย่างเป็นทางการ ตัวอย่างเช่น มาตรฐานการสอบ TOEFL แบบใช้กระดาษคำตอบ (Paper-based) คือจะต้องได้คะแนนแต่ละชุดตั้งแต่ 53 ขึ้นไป สำหรับสื่อมัลติมีเดียที่

จะได้มาตรฐานจะต้องผ่านการประเมินทุกหัวข้อในระดับดีขึ้น หรือจากระดับ 2 ขึ้นไป จากระดับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 4 ระดับ เป็นต้น

2.4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินการออกแบบเครื่องมือที่จะประเมินสื่อมัลติมีเดียขึ้นอยู่กับวิธีการวัดที่ผู้ประเมินเลือกวิธีการวัดและเครื่องมือที่นิยมใช้กัน

2.4.4 การตัดสินคุณค่าข้อมูลที่ได้จากการวัดด้วยเครื่องมือซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วจะนำมาตีค่าแล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ หรือมาตรฐานที่ผู้ประเมินกำหนดไว้ เพื่อตัดสินความมีคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ สำหรับเกณฑ์หรือมาตรฐานจะกำหนดเท่าใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการประเมินนั้นๆ เช่น ถ้าแบบทดสอบข้อเขียนแบบปรนัยตีค่าว่า ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน อาจใช้เกณฑ์ร้อยละ 60 เป็นเกณฑ์ผ่านหรือได้มาตรฐานหรือแบบวัดที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่าที่ตีค่าเป็น 4 ระดับ อาจใช้เกณฑ์ความมีคุณภาพหรือได้มาตรฐานที่ระดับตั้งแต่ 2 ขึ้นไป

2.4.5 การประเมินตัวสื่อมัลติมีเดียสื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพจะช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น ได้รับความสนใจ ง่ายต่อการใช้นอกจากนี้ด้านเทคนิค การแสดงผลทางหน้าจอ สี เสียง ภาพ เคลื่อนไหว จะต้องมีความเหมาะสมรวมทั้งจะต้องได้รับการตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อให้อยู่ในระดับที่ต้องการก่อนจะนำไปใช้ดังนั้นการประเมินตัวสื่อมัลติมีเดียว่ามีคุณภาพเพียงไร สื่อมัลติมีเดียจึงควรได้รับการประเมินทั้งความเหมาะสมของสื่อ การออกแบบหน้าจอ การใช้งานและประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียด้วย

2.4.5.1 การประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย ต้องกำหนดตัวบ่งชี้ เกณฑ์และมาตรฐาน ที่เหมาะสมกับสื่อมัลติมีเดีย และการกำหนดประเด็น องค์ประกอบหรือหัวข้อการประเมิน จะต้องพิจารณาจากส่วนสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ ด้านการออกแบบสื่อการออกแบบหน้าจอ และ การใช้งาน

2.4.5.2 การออกแบบหน้าจอ การประเมินความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอจะประเมินองค์ประกอบด้านข้อความ ภาพ และกราฟิก เสียงและการควบคุมหน้าจอว่าความเหมาะสมในระดับ

2.4.5.3 การนำเสนอเนื้อหาการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจจะช่วยให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย การจัดวางตำแหน่งของข้อความขนาดของตัวอักษร ความกะทัดรัด มีภาพ มีเสียงประกอบอย่างเหมาะสม

2.4.5.4 การประเมินด้านข้อความเป็นส่วนสำคัญของการออกแบบมัลติมีเดียให้ดูน่าสนใจองค์ประกอบด้านข้อความประกอบด้วยส่วนย่อย ๆ หลายส่วน ได้แก่ รูปแบบต้องอ่านง่ายขนาดตัวอักษรต้องเหมาะสมกับระดับผู้เรียนความหนาแน่นของตัวอักษรและองค์ประกอบอื่นบนหน้าจอมีขนาดปานกลางหรือเหมาะสมกับลักษณะเนื้อหาวิชา สีของพื้นหลังและสีของข้อความจะต้องเข้าคู่กันอย่างเหมาะสมให้ผู้เรียนอ่านง่ายและสบายตา เป็นต้น การประเมินตัวสื่อมัลติมีเดียจะต้องประเมินว่าสื่อมัลติมีเดียนี้มีองค์ประกอบด้านข้อความเหมาะสมและเป็นไปตามลักษณะสำคัญขององค์ประกอบด้านข้อความหรือไม่

2.4.5.6 การประเมินด้านภาพและกราฟิก ภาพที่ใช้ประกอบมีตั้งแต่ภาพนิ่งไปจนถึงภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดียจะต้องได้รับการประเมินว่าการใช้ภาพและกราฟิกเป็นไปตามหลักการใช้

ต่อไปนี้อาจหรือไม่ กล่าวคือ ภาพมีความชัดเจน ดูง่าย น่าสนใจ มีความหมายและมีขนาดพอเหมาะกับหน้าจอ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เนื้อหาการเสนอภาพจะต้องเป็นระเบียบ มีลำดับขั้นและดูง่ายไม่ควรใช้ภาพจำนวนมากหรือภาพที่มีรายละเอียดมากหรือน้อยเกินไป ภาพ ๆ หนึ่งควรใช้เพื่อเสนอแนวคิดหลักแนวเดียวและรูปแบบที่แสดงผ่านจอภาพจะต้องมีความชัดเจนและสวยงาม

2.4.5.7 การประเมินด้านเสียงเสียงที่ใช้ประกอบทั่วไปจะเป็นเสียงบรรยายและเสียงประกอบซึ่งรวมถึงเสียงดนตรีด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาการใช้เสียงที่เหมาะสมควรพิจารณาจากคุณภาพเสียงและการออกแบบเสียง

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ เป็นสิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจ ซึ่งเป็นพลังภายในผลักดันให้เกิดความรู้สึกชอบไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี ไม่ยินดี เมื่อ ได้รับการตอบสนองความต้องการและ ความคาดหวังที่เกิดจากการประมาณค่า อันเป็นการ เรียนรู้ประสบการณ์จากการกระทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการ ตามเป้าหมาย ของแต่ละบุคคล เป็นกระบวนการทางจิตวิทยาการประเมินความพึงพอใจเป็นการ ประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่พอใจและไม่พอใจ ในเชิง ปริมาณ (magnitude) มีรายละเอียด ดังนี้

2.5.1 ลักษณะของการประเมินความพึงพอใจ มีดังนี้ (บังอร ผงผ่าน, 2540)

2.5.1.1 การประเมินความพึงพอใจ ด้าน ความคิด เป็นการประเมินการรับรู้ของบุคคล และ วินิจฉัยข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับที่เกิดเป็นความรู้ ความคิด เกี่ยวข้องกับการพิจารณาที่มาของ ทัศนคติ ออกมากกว่าถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี ที่เกิดจากการประมวลผลของสมอง

2.5.1.2 การประเมินความพึงพอใจ ด้าน ความคิดเป็นการประเมินการรับรู้ของบุคคล และ วินิจฉัยข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับที่เกิดเป็นความรู้ ความคิดเกี่ยวข้องกับการพิจารณาที่มาของ ทัศนคติ ออกมากกว่าถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี ที่เกิดจากการประมวลผลของสมอง

2.5.1.3 การวัดความพึงพอใจในด้าน พฤติกรรม เป็นการวัดความพร้อมที่จะกระทำ หรือ พร้อมที่จะตอบสนองที่มาของพฤติกรรม

2.5.2 วิธีประเมินความพึงพอใจ มีการประเมินหลายวิธี ได้แก่ การ สังเกต การสัมภาษณ์และการใช้แบบสอบถาม ซึ่ง มีรายละเอียด ดังนี้ (พรนภา เตียสุทธิกุล, พัฒนา พรหมณี, จานนท์ ศรีเกตุ, นาวิณ มีนะกรรณ และสุวุฒิ พงษ์วารินศาสตร์.,2561; มหาวิทยาลัย สุโขทัย ธรรมาธิราช,2556)

2.5.2.1 การสังเกต เป็นวิธีการสำหรับใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นโดยการสังเกตพฤติกรรม และ จดบันทึกความพึงพอใจที่แสดงออกมาในประเด็นที่ต้องการประเมินอย่างมีแบบแผน โดยผู้สังเกตจะ ไม่มีการปฏิบัติการหรือมีส่วนร่วมกับผู้ถูกสังเกตต่อจากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สรุปและ ตีความตามวัตถุประสงค์ของการประเมิน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่และเป็นที่ยอมรับใช้ อย่างแพร่หลายที่ใช้ สำหรับการศึกษานอกชั้นศึกษา เท่านั้น

2.5.2.2 การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้ประเมินจะต้องออกไปพูดคุยกับบุคคลนั้นๆ โดยตรง มีการเตรียมแผนล่วงหน้า เป็นการถาม ให้ตอบปากเปล่า แต่อาจไม่ได้ข้อมูลที่แท้จริงจากผู้ตอบ เนื่องจากผู้ตอบอาจรู้สึกไม่อิสระในการตอบ หรือไม่คุ้นเคยกับผู้ถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด ควรเตรียมตัวให้พร้อมก่อนดำเนินการ สัมภาษณ์ควรลงพื้นที่เพื่อทำความคุ้นเคยก่อนให้เกิดความสนิทสนม และความไว้วางใจ ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

2.5.2.3 การใช้แบบสอบถามประมาณค่าเป็นการประเมินโดยใช้เครื่องมือที่เป็นการสร้าง ประโยคข้อความต่าง ๆ ทั้งที่เป็นข้อความทางบวกและข้อความทางลบที่เกี่ยวข้องกับตัวแปร ที่ ต้องการ ประเมินโดยให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็น ว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อความแต่ละข้อนั้น โดยใช้มาตร ประเมินแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) เนื่องจากเป็น วิธีที่ง่ายและสะดวก สามารถ เก็บข้อมูลได้รวดเร็ว จากข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการประเมิน แบบต่างๆ จะพบว่าเครื่องมือและวิธีที่เหมาะสมสำหรับการดำเนินงานในการประเมินระดับ ความพึงพอใจ คือวิธีการ ประเมินด้วยเก็บข้อมูลด้วยการสอบถาม จากแบบสอบถามแบบมาตรา ประมาณค่า อันสามารถประเมิน ความพึงพอใจได้ตรงตามวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการ นำไปใช้ การสร้างแบบสอบถามประเมิน ความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบบสอบถามความพึงพอใจให้ความสำคัญต่อ ข้อความคำถามที่ต้องมีความครอบคลุมในช่วง ของความพึงพอใจทั้งหมด แต่ละข้อความจะระบุความพึง พอใจที่มีอยู่วิธีการสร้างแบบสอบถาม ความพึงพอใจ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รุจน์ ศานติวิวัฒน์กุล (2561) ได้การสร้างสรรค์เนื้อหาภาพยนตร์สั้นเชิงพาณิชย์ในเรื่องอารมณ์บน สื่อออนไลน์นี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาการสร้างสรรคเนื้อหาของภาพยนตร์สั้นเชิงอารมณ์บนสื่อ ออนไลน์เกี่ยวกับเรื่องสินค้าและบริการ 2) เพื่อศึกษาถึงกระบวนการผลิตและกลยุทธ์ต่างๆ ใน ภาพยนตร์สั้นของผู้ก กับที่มีผลต่อการถ่ายทอดผ่านผลิตภัณฑ์ในภาพยนตร์โฆษณา 3) เพื่อศึกษารูปแบบ การจัดตั้งธุรกิจที่ผลิตสื่อผลงานให้ถูกใจกลุ่มผู้รับชมที่หลากหลายเจนเอเรชั่นโดยการผลิตภาพยนตร์สั้น ตรงตามหลักการของการสร้างสรรค์เนื้อหาและรูปแบบการวิจัยเป็นแบบเชิงคุณภาพ ใช้การสัมภาษณ์แบบ เจาะลึกจำนวน 3 คน โดยเป็นผู้กับภาพยนตร์โฆษณาที่มีชื่อเสียงระดับโลกและเป็นที่ยุ้จักกันในวงการ โฆษณา เพื่อใ้งานวิจัยมีประสิทธิภาพและได้ข้อมูลที่ถูกต้องผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างสรรคเนื้อหา ภาพยนตร์สั้นจะมีเรื่องอารมณ์ของเนื้อเรื่องมาเกี่ยวข้องทั้งยังมีการคิดบทหนังให้ตรงตามความต้องการ ของกลุ่มผู้รับชมและประยุกต์ผลงานให้ตรงตามยุคสมัยทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับตัวผู้กำกับและเจ้าของผลงานว่า ต้องการให้ผลงานออกมาในรูปแบบใด 2) การตลาดเชิงเนื้อหาสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสภาพแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ การเมือง ล้วนเป็นตัวแปรในการผลิตผลงาน 3) การจัดตั้งธุรกิจเพื่อผลิตสื่อในปัจจุบันถือว่ายังมีการแข่งขันค่อนข้างสูงจึงต้องหาวิธีการสร้างเนื้อหาให้เป็นที่ยอมรับ โดดเด่นและเกิดการจดจ าใน

ที่สุด 4) การที่จะให้เข้าถึงผู้รับชมหลากหลายเจเนอเรชันต้องมีความเข้าใจถึงเรื่องพฤติกรรมของคนแต่ละกลุ่มที่ต้องการจะศึกษา

ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา และ วัชรพงษ์ พิมขาลี (2563) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ความรักเรื่องนี้ ครึ่งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ความรักเรื่องนี้ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ความรักเรื่องนี้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ความรักเรื่องนี้ ที่พัฒนาขึ้น มีความยาว 14 นาที เป็นสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์ที่สะท้อนปัญหาความรักกับหน้าที่ ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.48) และ 2) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.34, S.D. = 0.70) แสดงให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ความรักเรื่องนี้ ที่สร้างขึ้น เป็นสื่อที่มีคุณภาพ เหมาะสมที่จะเผยแพร่เพื่อให้แก่วัยรุ่นได้ รวมทั้งเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงและสื่อสารกับวัยรุ่นได้ดี

จามจุรี ยรรยง (2559) ได้การวิจัยเรื่อง “การตอบสนองของผู้บริโภคต่อภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครูของ 7-Eleven” มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาการรู้จักภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครูของ 7-Eleven ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครที่เคยรับชมภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครูของ 7-Eleven 2. เพื่อศึกษาการตอบสนองของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครูของ 7-Eleven 3. เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครกับการรู้จักภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครูของ 7-Eleven 4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรู้จักภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครูของ 7-Eleven ผลการวิจัย พบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครที่เคยรับชมภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครูของ 7-Eleven อย่างน้อย 1 เรื่อง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ช่วงอายุ 21-30 ปีมีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีสถานภาพโสด ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้ส่วนตัวต่อเดือน 20,001-30,000 บาท ส่วนใหญ่รู้จักภาพยนตร์โฆษณาประเด็นวันครูของ 7-Eleven จำนวน 1 เรื่อง มากที่สุด รองลงมา คือ 2 เรื่อง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.91 หรือ 3 เรื่อง โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีการตอบสนองต่อภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครูของ 7-Eleven ในระดับปานกลาง ($x=3.25$) โดยมีการตอบสนองด้านความคิด สูงที่สุด ในระดับมาก ($x=3.43$) รองลงมา คือการตอบสนองด้านอารมณ์ในระดับปานกลาง ($x=3.36$) และการตอบสนองด้านพฤติกรรม ในระดับปานกลาง ($x=2.97$) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการตอบสนองด้านความคิดต่อภาพยนตร์โฆษณามากที่สุด ($x=3.78$) ส่วนการตอบสนองที่น้อยที่สุดคือการตอบสนองต่อตราสินค้า (7-Eleven) ด้านพฤติกรรม ($x=2.68$)

บทที่ 3

วิธีดำเนินโครงการ

การจัดทำโครงการ ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครงี้ทำกัน ในการศึกษาครั้งนี้คณะผู้จัดทำดำเนินการศึกษาตามขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือในการดำเนินโครงการพิเศษ
- 3.4 การพัฒนาเครื่องมือในโครงการพิเศษ
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ

3.1.1 การกำหนดหัวข้อและประเด็นการศึกษา โดยสำรวจความพึงพอใจของคนในกลุ่มเป็นกรอบในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาโครงการพิเศษ ร่วมกับการศึกษาปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

3.1.2 การเลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยกำหนดขอบเขตของสถานที่ที่ใช้เก็บข้อมูลได้สะดวกสำหรับผลิตภาพยนตร์สั้น อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครงี้ทำกัน

3.1.3 การเลือกอาจารย์ที่ปรึกษา โดยพิจารณาจากความถนัดของอาจารย์แต่ละท่านในสาขาให้สอดคล้องกับโครงการพิเศษ จึงได้ไปติดต่อกับ อาจารย์ อ.ณัฐภณ สมธอธิม เพื่อเป็นที่ปรึกษาของโครงการแนะนำสำหรับการผลิตภาพยนตร์สั้น อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครงี้ทำกัน

3.1.4 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย ทฤษฎีกระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P , แนวคิดสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia) และ ปัจจัยพฤติกรรมกรงในวัยเรียน

3.1.5 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตเกม ได้แก่ โปรแกรม Adobe premier pro , โปรแกรม Adobe Audition และโปรแกรม Adventr

3.1.6 ข้อมูลที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์สั้น ได้แก่ ข้อมูลที่ได้เข้าไปสืบค้นจากพิพิธภัณฑสถานโง และจากการสำรวจของนักเรียนโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

3.1.7 การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบการประเมินความเหมาะสมและแบบประเมินความพึงพอใจเป็นเครื่องมือเพื่อการประเมินผล โดยการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตามกระบวนการผลิตสื่อ ได้แก่ ขั้นตอนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต

ระยะที่ 1 ขั้นก่อนผลิต (Pre-Production)

- 1) ศึกษาข้อมูลจากพิพิธภัณฑสถานโง
- 2) ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์สั้น
- 3) กำหนดวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย

- 4) กำหนดลำดับเนื้อหาที่จะนำเสนอ
- 5) เขียนบท วาด Story Board
- 6) คัดเลือกนักแสดง
- 7) ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการแก้ไข
- 8) จัดเตรียมซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์เพื่อใช้ในการผลิต
- 9) สอบเปิดหัวข้อโครงการพิเศษ

ระยะที่ 2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

- 1) ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น
- 2) จัดภาพและเสียง ในโปรแกรม Adobe premier pro & Adobe Audition
- 3) ใส่อินเตอร์แรคทีฟในโปรแกรม Adventr

ระยะที่ 3 ขั้นตอนหลังผลิต (Post-Production)

- 1) ตรวจสอบคุณภาพของภาพยนตร์สั้น
- 2) นำเสนอผลงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
- 3) ทดลองโดยผู้ทรงคุณวุฒิและเก็บรวบรวมข้อมูล
- 4) ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง
- 5) วิเคราะห์ข้อมูล
- 6) สรุปผลงานวิจัย
- 7) สอบปิดหัวข้อโครงการพิเศษ

3.1.8 ขั้นตอนการประเมินสื่อ จัดทำแบบสอบถามเพื่อประเมินความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิและได้จัดทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของผู้เล่น ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสำรวจ สรุปผลการสำรวจในรูปแบบตาราง

3.1.9 ขั้นตอนการจัดทำรูปแบบโครงงาน เขียนโครงร่างโครงงานพิเศษภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน และนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน แบ่งเป็น ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้าน ด้านการตรวจสอบเชิงงาน Editor (นางสาว ปิยวรา เหล่ามณีพรรัตน์) ด้านบท (นายกนต์ธร บัวงาม) เพื่อประเมินความเหมาะสม

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนนวมินทราชินทิศเบญจมราชูทิศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน

3.3 เครื่องมือในการดำเนินโครงการพิเศษ

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตเกม ได้แก่
ด้านซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

- 1) ระบบปฏิบัติการ Windows 10 Home

- 2) โปรแกรม Adobe premier pro 2020
- 3) โปรแกรม Adventr
- 4) โปรแกรม Adobe Audition

ด้านฮาร์ดแวร์ ประกอบด้วย

- 1) ชุดประกอบคอมพิวเตอร์

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

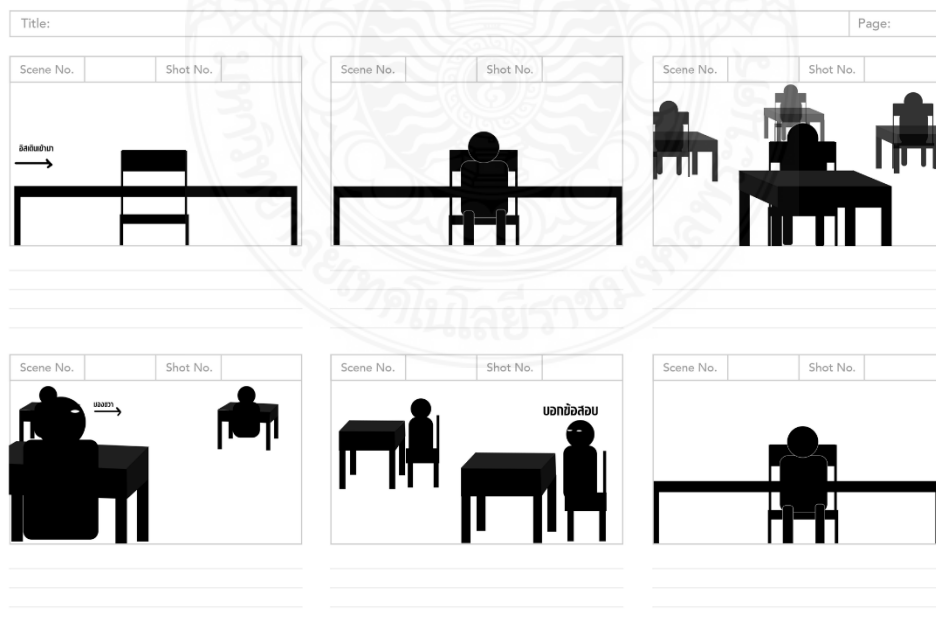
- 1) แบบประเมินความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วยด้านเนื้อหา ได้แก่ ด้าน บทภาพยนตร์ (นายกนต์ธร บัวงาม) ด้านการตรวจเช็คผลงาน (นางสาว ปิยวรา เหล่ามณี นพรัตน์)
- 2) แบบประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายของ โรงเรียนนวมินทราชินทิศเบญจมาชลาสัยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน

3.4 การพัฒนาเครื่องมือในโครงการพิเศษ

3.4.1 การผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิทพี เรื่อง ใครๆก็ทำกัน การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตามกระบวนการผลิตสื่อได้แก่ ขั้นตอนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต

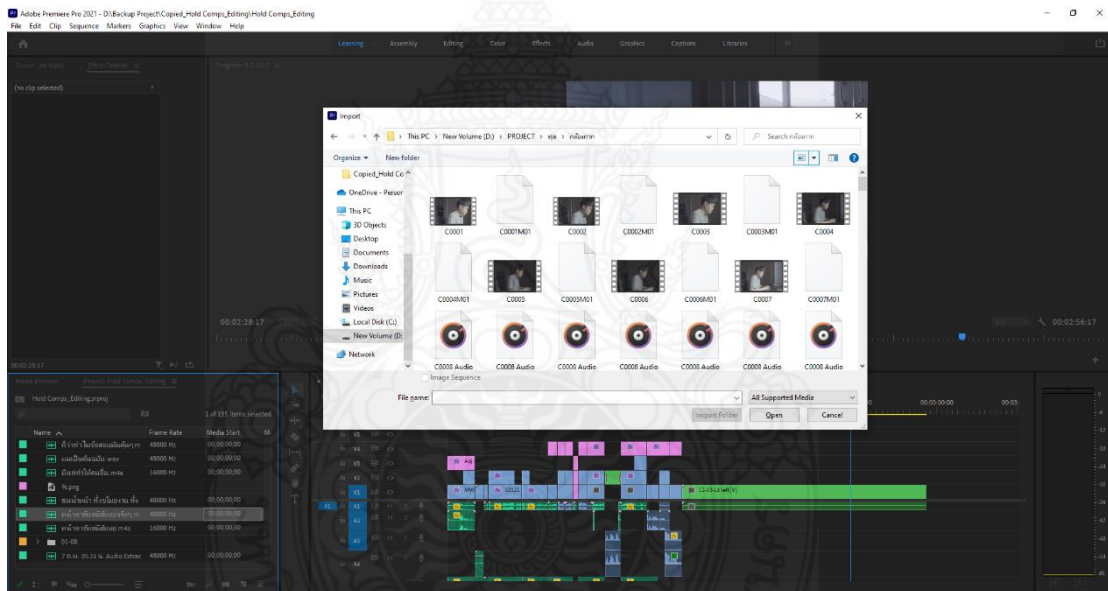
ระยะที่ 1 ขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production)

- 1) ศึกษาข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์ด้านโง
- 2) ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิทพี
- 3) กำหนดวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย
- 4) กำหนดลำดับเนื้อหาที่จะนำเสนอ
- 5) เขียนบท วาด Story Board

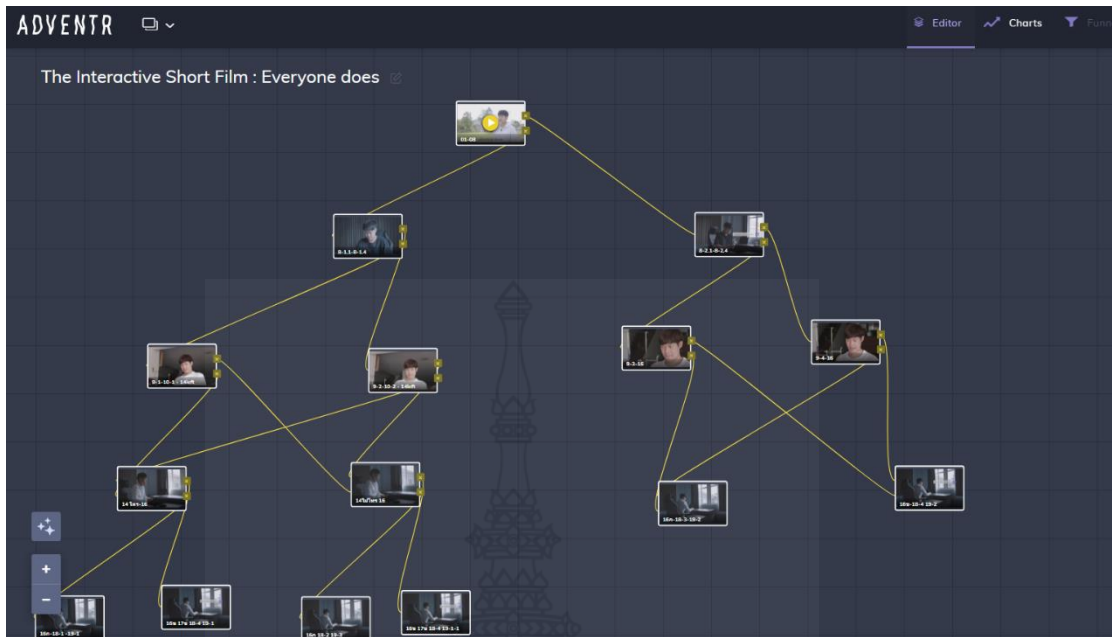


ภาพที่ 3.1 วาด Story Board

- 6) คัดเลือกนักแสดง
 - 7) ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการแก้ไข
 - 8) จัดเตรียมซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์เพื่อใช้ในการผลิต
 - 9) สอบเปิดหัวข้อโครงการพิเศษ
- ระยะที่ 2 ขั้นผลิต (Production)
- 1) ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น
 - 2) จัดภาพและเสียง ในโปรแกรม Adobe premiere pro & Adobe Audition
 - 3) ใส่อินเทอร์เน็ตที่โปรแกรม Adventr



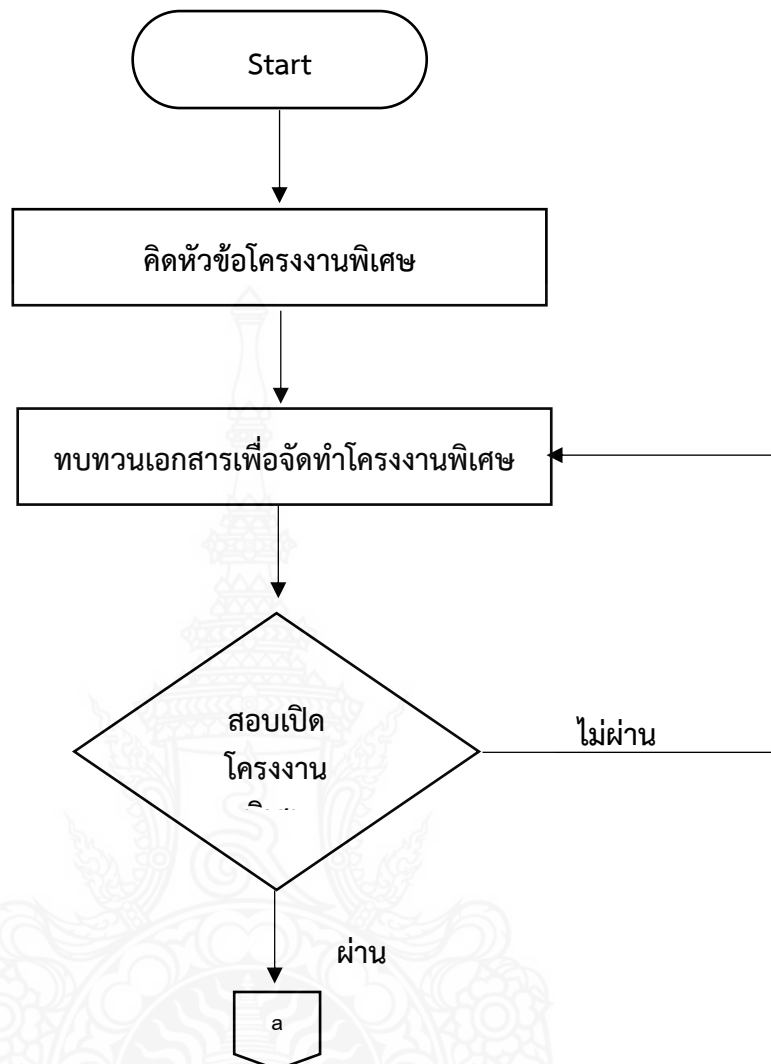
ภาพที่ 3.2 จัดภาพและเสียง

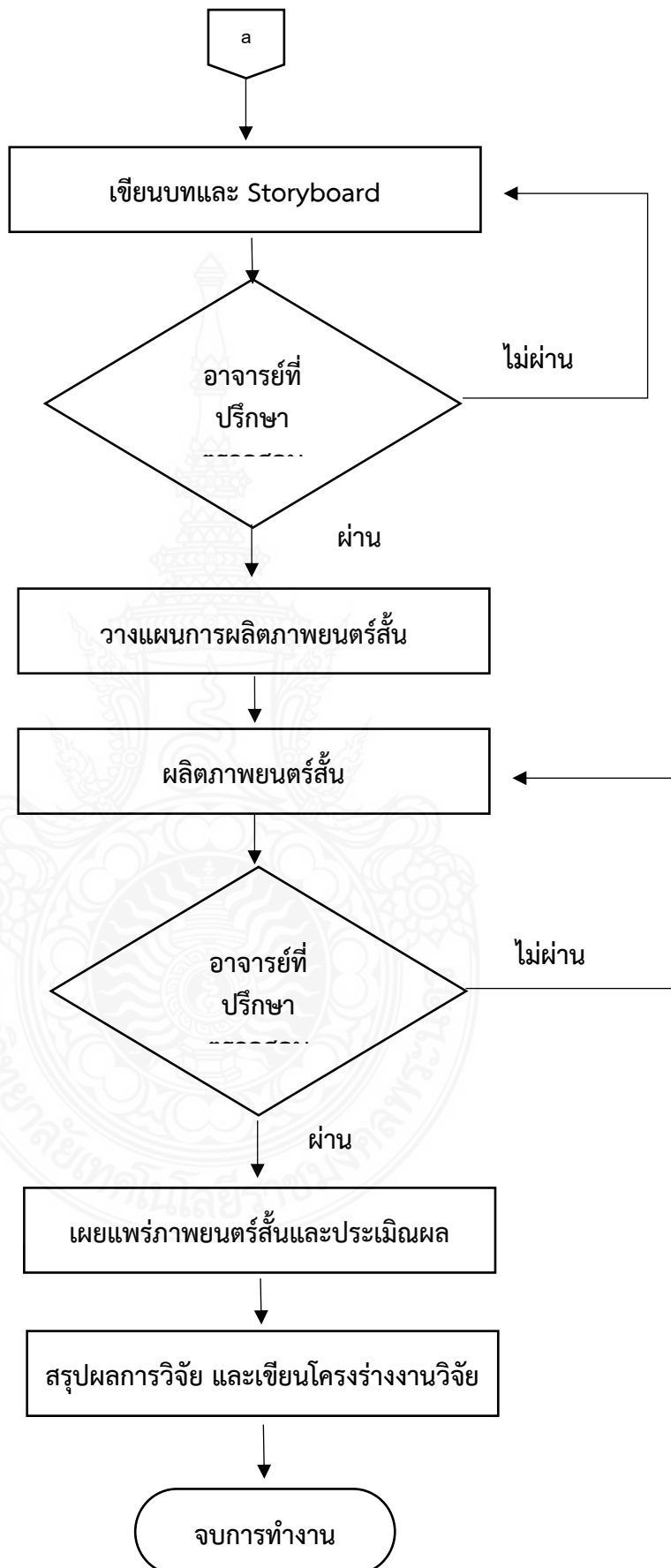


ภาพที่ 3.3 จัดรูปแบบฉาก

ระยะที่ 3 ชั้นหลังผลิต (Post-Production)

- 1) ตรวจสอบคุณภาพของภาพยนตร์สั้น
- 2) นำเสนอผลงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
- 3) ทดลองโดยผู้ทรงคุณวุฒิและเก็บรวบรวมข้อมูล
- 4) ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง
- 5) วิเคราะห์ข้อมูล
- 6) สรุปผลงานวิจัย
- 7) สอบปิดหัวข้อโครงการพิเศษ





3.4.2 การสร้างแบบสอบถามประเมินความเหมาะสมของด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค

การวิเคราะห์แบบประเมินความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ กำหนดการแปลความหมายคะแนน โดยอาศัยแนวคิดของลิเคิร์ท (1978 : อ้างในวรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559) ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scales) ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 5 ตัวเลือก โดย(ตอบแบบสอบถามเลือกเพียงตัวเลือกเดียวและกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับความเหมาะสม ดังนี้

ค่าคะแนน 5 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าคะแนน 4 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมมาก

ค่าคะแนน 3 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าคะแนน 2 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมน้อย

ค่าคะแนน 1 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

การวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม กำหนดการแปลความหมายคะแนน โดยอาศัยแนวคิดของลิเคิร์ท (1978 : 246 อ้างในวรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559) ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scales) ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 5 ตัวเลือก โดย(ตอบแบบสอบถามเลือกเพียงตัวเลือกเดียวและกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับความเหมาะสม ดังนี้

ค่าคะแนน 5 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าคะแนน 4 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมมาก

ค่าคะแนน 3 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าคะแนน 2 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมน้อย

ค่าคะแนน 1 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใคร่รักก็ทำกัน มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

3.5.1 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 คน แบ่งเป็น ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้าน ด้านการตรวจสอบเช็คงาน Editor (นางสาว ปิยวรา เหล่ามณีพรรัตน์) ด้านบท (นายกนต์ธร บัวงาม) เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้รับชมเมื่อเล่นรับชมเสร็จจะมีแบบสอบถามออนไลน์ให้กับผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใคร่รักก็ทำกัน ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 7 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

3.5.2 กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนนวมินทราชินทิศเบญจมราชาลัยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยการนำภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใคร่รักก็ทำกัน ให้กลุ่มตัวอย่างได้รับชม เมื่อเล่นรับชมเสร็จจะมีแบบสอบถามออนไลน์ให้กับผู้ชมประเมินความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใคร่รักก็ทำกัน ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 7 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

3.6 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน คณะผู้ศึกษาที่ใช้ในการศึกษา ได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยการนำเสนอตารางประกอบความเรียง และได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาความพึงพอใจ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

1) การวิเคราะห์แบบประเมินความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ กำหนดการแปลความหมายคะแนน โดยอาศัยแนวคิดของลิเคิร์ต (1978 : อ้างในวรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559) ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scales) ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 5 ตัวเลือก โดยตอบแบบสอบถามเลือกเพียงตัวเลือกเดียวและกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับความเหมาะสม ดังนี้

- ค่าคะแนน 5 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมมากที่สุด
- ค่าคะแนน 4 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมมาก
- ค่าคะแนน 3 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมปานกลาง
- ค่าคะแนน 2 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมน้อย
- ค่าคะแนน 1 หมายถึง ภาพยนตร์มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : อ้างในวรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559)

- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 - 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2) การวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม กำหนดการแปลความหมายคะแนน โดยอาศัยแนวคิดของลิเคิร์ต (1978 อ้างในวรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559) ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scales) ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 5 ตัวเลือก โดยตอบแบบสอบถามเลือกเพียงตัวเลือกเดียวและกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับความเหมาะสม ดังนี้

- ค่าคะแนน 5 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมมากที่สุด
- ค่าคะแนน 4 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมมาก
- ค่าคะแนน 3 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมปานกลาง
- ค่าคะแนน 2 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมน้อย
- ค่าคะแนน 1 หมายถึง ผู้รับชมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : อ้างในวรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 หมายความว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50 หมายความว่า มีความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 หมายความว่า มีความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 หมายความว่า มีความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 - 1.50 หมายความว่า มีความพึงพอใจน้อยที่สุด



บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

การจัดทำโครงการ ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครง่ายๆกัน คณะผู้จัดทำสามารถนำเสนอผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการพิเศษ ดังนี้

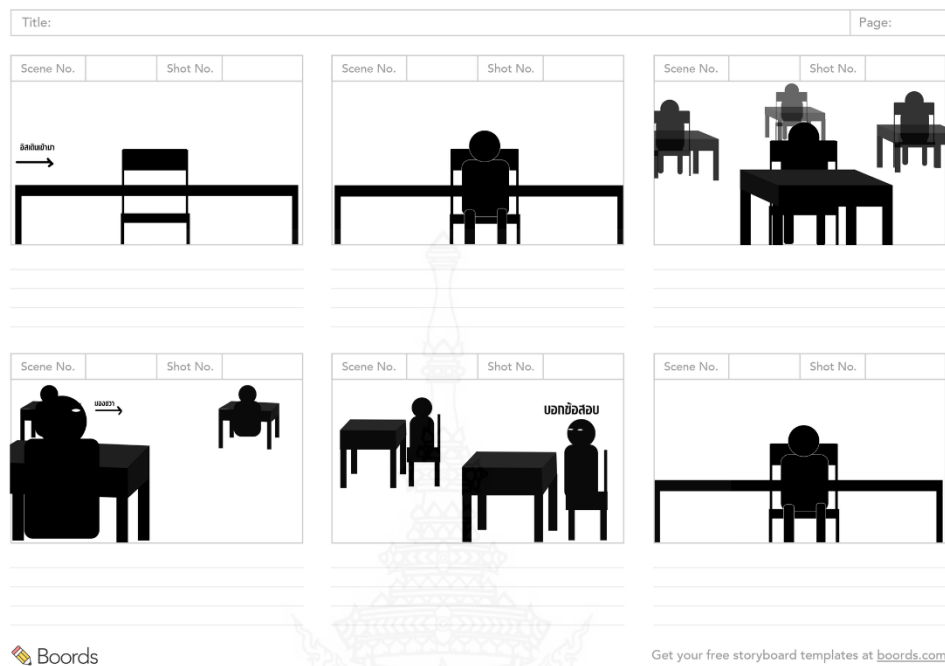
- 4.1 ผลการพัฒนาสร้างภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครง่ายๆกัน
- 4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครง่ายๆกัน
- 4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครง่ายๆกัน
- 4.4 ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้รับชม

4.1 ผลการพัฒนาสร้างภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครง่ายๆกัน

การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น เรื่อง ใครง่ายๆกัน ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนว อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ โดยรูปแบบของภาพยนตร์เป็นการผสมผสานระหว่างภาพยนตร์กับ อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ และมีการใช้เนื้อหาจากพิพิธภัณฑ์ด้านโกงมาแทรกเป็นเกร็ดความรู้เล็ก ๆ น้อย ๆ ลงไปในภาพยนตร์ ทำให้ผู้รับชมนั้นได้รู้ความเข้าใจกับการรับชมภาพยนตร์ โดยผู้จัดทำได้มีการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตามกระบวนการผลิตสื่อได้แก่ ขั้นตอนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต

ระยะที่ 1 ขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production)

- 1) ศึกษาข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์ด้านโกง
- 2) ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ
- 3) กำหนดวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย
- 4) กำหนดลำดับเนื้อหาที่จะนำเสนอ
- 5) เขียนบท วาด Story Board

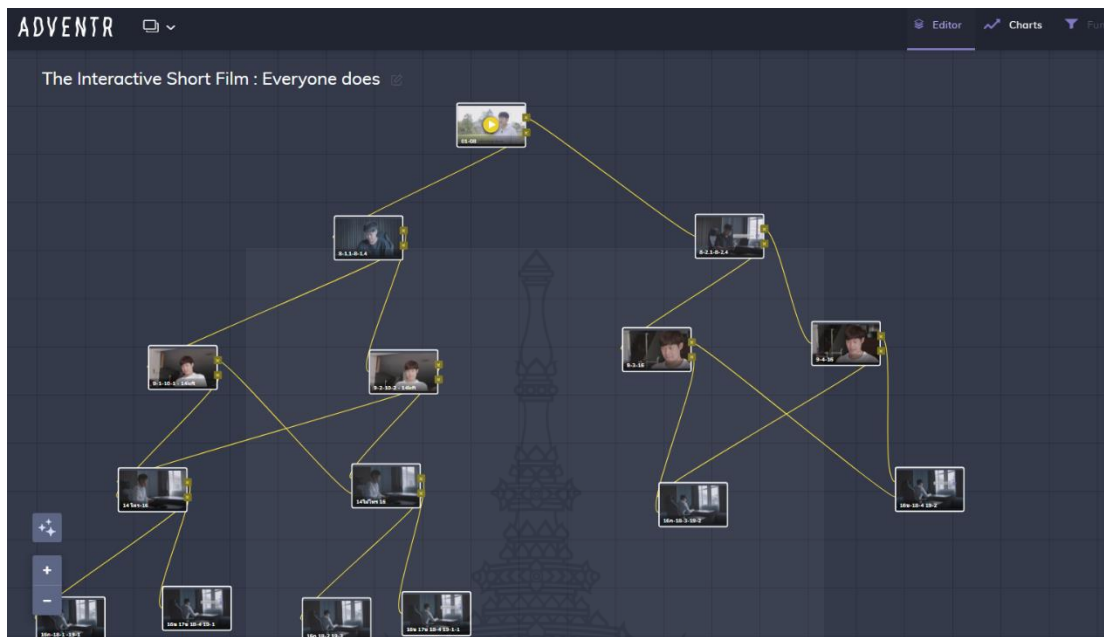


ภาพที่ 4.1 วาด Story Board

- 6) คัดเลือกนักแสดง
- 7) ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการแก้ไข
- 8) จัดเตรียมซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์เพื่อใช้ในการผลิต
- 9) สอบเปิดหัวข้อโครงการพิเศษ

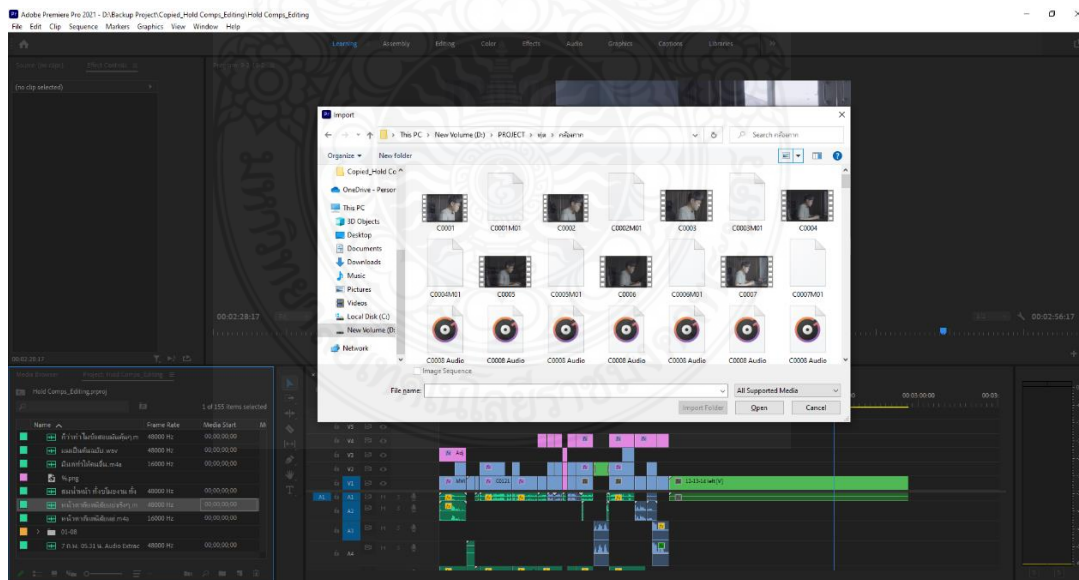
ระยะที่ 2 ^{ขั้น}ผลิต (Production)

- 1) ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น
- 2) จัดภาพและเสียง ในโปรแกรม Adobe premiere pro & Adobe Audition



ภาพที่ 4.2 จัดภาพและเสียง

3) ใส่อินเตอร์แรคทีฟในโปรแกรม Adventr



ภาพที่ 4.3 จัดรูปแบบฉาก

ระยะที่ 3 ชั้นหลังผลิต (Post-Production)

- 1) ตรวจสอบคุณภาพของภาพยนตร์สั้น
- 2) นำเสนอผลงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
- 3) ทดลองโดยผู้ทรงคุณวุฒิและเก็บรวบรวมข้อมูล
- 4) ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง
- 5) วิเคราะห์ข้อมูล
- 6) สรุปผลงานวิจัย
- 7) สอบปิดหัวข้อโครงการพิเศษ

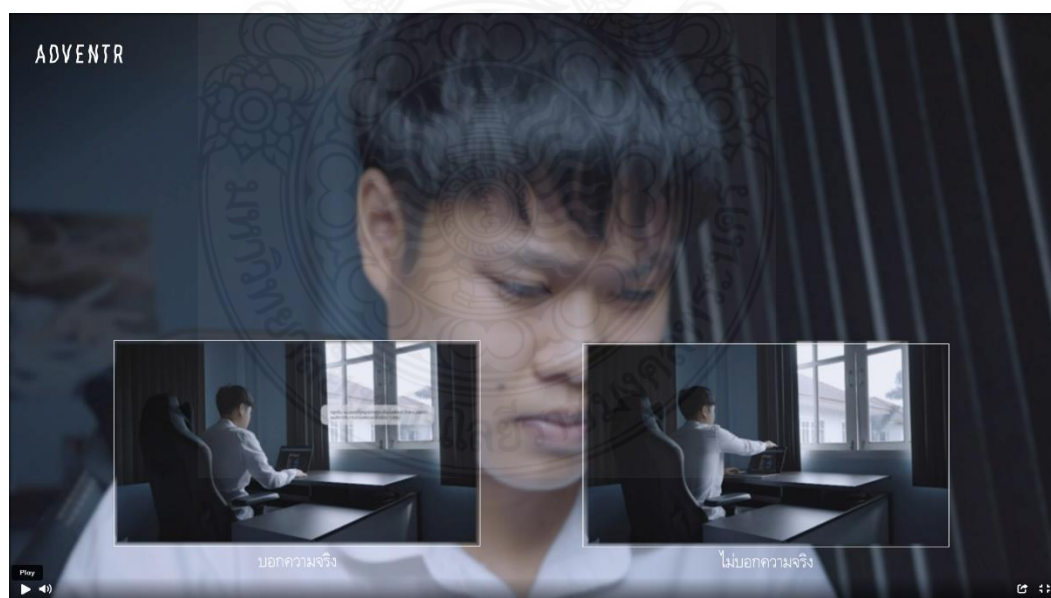
การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น เรื่อง ใครง่ายๆทำกัน ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนว อินเทอร์เน็ตทีฟ โดยรูปแบบของภาพยนตร์เป็นการผสมผสานระหว่างภาพยนตร์กับ อินเทอร์เน็ตทีฟ เพื่อประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา ด้านการผลิต และความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อภาพยนตร์ดั่งนั้น จึงสามารถนำเสนอผลงานการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตทีฟ เรื่อง ใครง่ายๆทำกัน ดังนี้



ภาพที่ 4.4 ฉากเปิดเรื่อง



ภาพที่ 4.5 ฉากการใส่ CG



ภาพที่ 4.6 ฉากทางเลือกอินเตอร์แรคทีฟ ที่ 1

ADVENTR

ข้อที่ 3.
กำหนดพลังงานพันธะเฉลี่ย

พันธะ	พลังงานพันธะ(kJ/mol)	พันธะ	พลังงานพันธะ (kJ/mol)
C-H	415	O=O	500
C-C	340	O-O	140
C=C	610	C-O	350
C≡C	840	O-H	460
C=O	740		

ปฏิกิริยาต่อไปนี้

ก. $\text{C}_2\text{H}_6 + 2\text{O}_2 \rightarrow 2\text{CO}_2 + 3\text{H}_2\text{O}$

ข. $\text{C}_2\text{H}_2 + 2\text{O}_2 \rightarrow 2\text{CO}_2 + \text{H}_2\text{O}$

ค. $\text{C}_2\text{H}_5\text{OH} + 3\text{O}_2 \rightarrow 2\text{CO}_2 + 3\text{H}_2\text{O}$

ง. $\text{C}_2\text{H}_4 + 3\text{O}_2 \rightarrow 2\text{CO}_2 + 2\text{H}_2\text{O}$

ผลต่างของปฏิกิริยา ข้อใดต่างกันมากที่สุด

1. ก. กับ ข.

ภาพที่ 4.7 ฉากการโง่งงข้อสอบ

ADVENTR

สามารถ

ไม่สามารถ

ภาพที่ 4.8 ฉากทางเลือกรีวิวแรคทีฟ ที่ 2



ภาพที่ 4.9 ฉากทางเลือกอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ ที่ 3



ภาพที่ 4.10 ฉากไฮไลต์ ที่ 1



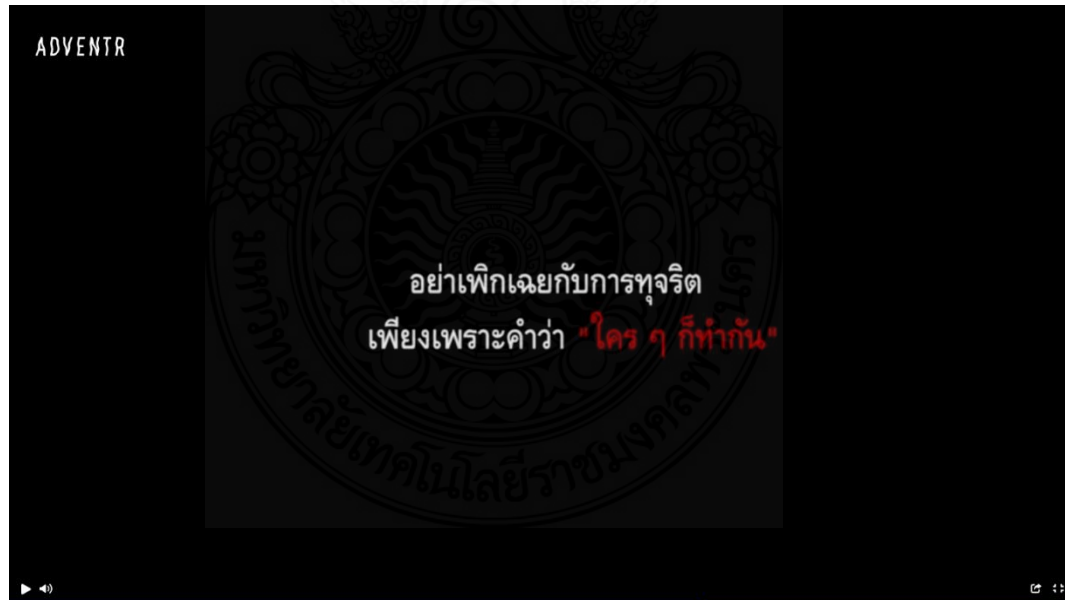
ภาพที่ 4.11 ฉากไฮไลต์ ที่ 2



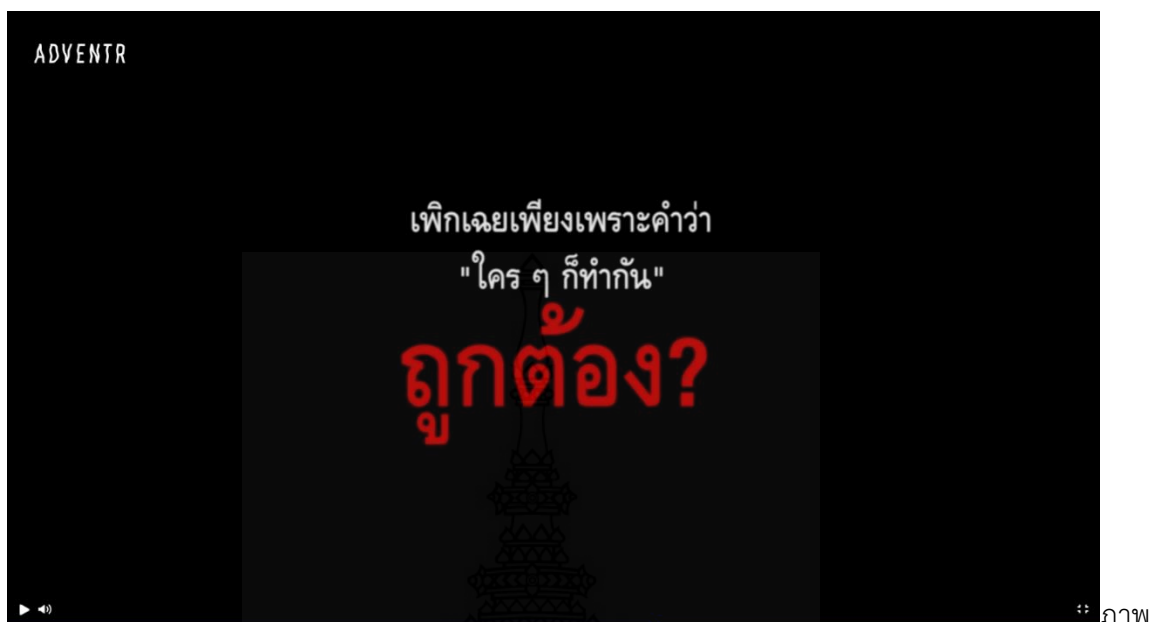
ภาพที่ 4.12 ฉากไฮไลต์ ที่ 3



ภาพที่ 4.13 ฉากไฮไลต์ ที่ 4



ภาพที่ 4.14 ฉากจบ ที่ 1



ที่ 4.15 ฉากจบ ที่ 2

4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน ด้านการตรวจสอบเช็คงาน Editor จำนวน 3 ท่าน โดยมีแต่ละท่านมีคุณสมบัติและเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในแต่ละด้านผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชมศรีสะอาด, 2545)

คะแนนค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มาก

คะแนนค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.00-1.51 หมายถึง น้อยที่สุด

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความเหมาะสมการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิท เรื่อง ใครๆก็ทำกัน

ด้านเนื้อหาการนำเสนอ	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
ด้านการติดต่อ			
ความเหมาะสมในการลำดับภาพ	4.33	0.58	มาก
ความเหมาะสมของสีในภาพยนตร์	4.33	0.58	มาก
ความชัดเจนของภาพและเสียง	4.00	1.00	มาก
ด้านเนื้อหา			
ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.00	1.00	มาก
เนื้อหาสะท้อนถึงข้อคิด	4.33	0.58	มาก
ด้านอินเทอร์เน็ตเรคคิท			
ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการชมภาพยนตร์	4.67	0.58	มากที่สุด
ภาพรวม	4.28	0.70	มาก

จากตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความเหมาะสมการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิท เรื่อง ใครๆก็ทำกัน พบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.28$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อส่วนแรกด้านการติดต่อ ได้แก่ 1)ความเหมาะสมในการลำดับภาพ มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.33$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 2)ความเหมาะสมของสีในภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.33$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 3)ความชัดเจนของภาพและเสียง มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.00$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00 ส่วนที่สองด้านเนื้อหา ได้แก่ 1)ความเหมาะสมของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.67$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 2)ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.00$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00 3)เนื้อหาสะท้อนถึงข้อคิด มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.33$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 และส่วนสุดท้ายด้านอินเทอร์เน็ตเรคคิท ได้แก่ ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการชมภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.67$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 หากพิจารณา 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ความเหมาะสมของเนื้อหา อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.67$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 ความเหมาะสมของภาพและเสียง ในการนำเสนอ อยู่ในระดับความ

เหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.00$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00 และ ความเหมาะสมในด้านอินเตอร์แอดทิฟ อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย $\bar{x}=4.67$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แอดทิฟ เรื่อง ใครงี้ทำกัน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายของโรงเรียน นวมินทราชินทิศเบญจมาชลาสัยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน โดยมีคุณสมบัติเป็นนักเรียน และเข้าใจงานได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แอดทิฟ เรื่อง ใครงี้ทำกัน โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ย เทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชมศรีสะอาด , 2545)

คะแนนค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มาก

คะแนนค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.00-1.51 หมายถึง น้อยที่สุด

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แอดทิฟ เรื่อง ใครงี้ทำกัน

ด้านเนื้อหาการนำเสนอ	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
เนื้อเรื่องเข้าใจได้ง่าย	4.30	0.75	มาก
ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ	4.43	0.57	มาก
เป็นสื่อที่ใช้ในการสะท้อนสังคมได้	3.87	0.82	มาก
ฉาก แสง และสี ในภาพยนตร์	4.27	0.64	มาก
เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับภาพยนตร์	4.60	0.50	มากที่สุด
มีความพึงพอใจภาพรวมต่อภาพยนตร์	4.57	0.63	มากที่สุด
ภาพรวม	4.34	0.65	มาก

จากตารางที่ 4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แอดทิฟ เรื่อง ใครงี้ทำกัน พบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย 4.34

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ได้แก่ 1)เนื้อเรื่องเข้าใจได้ง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.75 2)ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 3) เป็นสื่อที่ใช้ในการสะท้อนสังคมได้ มีค่าเฉลี่ย 3.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82 4)ฉาก แสงและสีในภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 5)เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 6)มีความพึงพอใจภาพรวมต่อภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 หากพิจารณา 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับภาพยนตร์อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 ภาพยนตร์ความน่าสนใจอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และ เนื้อเรื่องเข้าใจได้ง่าย อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.75

4.4 ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เล่น

4.4.1 ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ

4.4.1.1 เป็นการสะท้อนสังคมเรื่องการคอร์รัปชันได้ค่อนข้างดี แต่การดำเนินเนื้อเรื่องยังไม่ค่อยดีเท่าที่ควร

4.4.1.2 การใช้เอฟเฟกภาพCG และการเลือกอินเตอร์แรคทีฟ ทำออกมาได้ค่อนข้างดี

4.4.1.3 การถ่ายทำในภาพรวมดูดี แต่การตัดต่อมาเป็นภาพยนตร์แล้วเหมือนจะมีบางฉากที่เป็น jump scene อยู่ทำให้ภาพยนตร์ดูไม่ค่อยสมจริง

4.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้รับชม

4.4.2.1 นักแสดงควรสื่ออารมณ์ความรู้สึกออกมาให้ได้มากกว่านี้ ดูแล้วยังแสดงไม่ค่อยสื่ออารมณ์เท่าที่ควร

4.4.2.2 ควรปรับเนื้อเรื่องให้กระชับมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้รับชมไม่รู้สึกน่าเบื่อ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การจัดทำโครงการ ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน คณะผู้จัดทำสามารถนำเสนอผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการพิเศษ ดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.2 อภิปรายผล

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

การศึกษาการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน สามารถสรุปผลการดำเนินการศึกษาได้ ดังนี้

5.1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

5.1.1.1 เพื่อผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน

5.1.1.2 เพื่อประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน

5.1.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน

5.1.2 ขอบเขตการดำเนินการวิจัย

5.1.2.1 ด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านเนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการผลิตสื่อ ได้แก่ กระบวนการพัฒนาหนังสือสั้นเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effect) และสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)

2) แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาบทภาพยนตร์สั้น ได้แก่ ปัจจัยของพฤติกรรมการณ์การโง่งในวัยเรียน

5.1.2.2 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 คน แบ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ด้าน ด้านการตรวจสอบเช็คงาน Editor (นางสาว ปิยวรา เหล่ามณีพรรัตน์) ด้านบท (นายกนต์ธร บัวงาม) เพื่อประเมินความเหมาะสม

- กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนนวมินทราชินทิศเบญจมราชาลัยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน

5.1.2.3 ด้านตัวแปร

1) ตัวแปรต้น ได้แก่

- สื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่องใครๆก็ทำกัน

2) ตัวแปรตาม ได้แก่

- คุณภาพของสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน
- ความพึงพอใจต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน

5.1.2.4 ด้านพื้นที่

- คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และพิพิธภัณฑสถานไทย

5. 1.2.5 ด้านเวลา

- ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2563 – มีนาคม 2565

5.1.3 สรุปผลการศึกษา

คณะผู้จัดทำจึงได้พัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกันซึ่งเป็นการสะท้อนสังคมในรูปแบบภาพยนตร์สั้น โดยภาพยนตร์เป็นแนว อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ ออกแบบมาให้ผู้รับชมเลือกเส้นทางการดำเนินเนื้อเรื่อง เนื่องจากประเทศไทยมีเรื่องการคอร์รัปชันอยู่รอบๆตัว แต่คนส่วนใหญ่เลือกที่จะเพิกเฉย ทำให้สังคมเกิดปัญหามากมาย คณะผู้วิจัยจึงเลือกการทำสื่อภาพยนตร์สั้น จากการศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องคณะผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยทุกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้โดยแยกประเด็น ออกเป็นการถ่ายทำ การตัดต่อ การใส่CG มีการศึกษาเกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และความพึงพอใจหรือความชอบ ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่าสื่อเกม สื่อภาพยนตร์สั้น และ สื่อภาพเคลื่อนไหว สามารถนำมาเป็นสื่อสะท้อนสังคมได้ รวมถึงความพึงพอใจหรือความชอบก็อยู่ในเกณฑ์ที่ดีด้วย คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน

ผลการประเมินความเหมาะสมการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน พบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อส่วนแรกด้านการตัดต่อ ได้แก่ 1)ความเหมาะสมในการลำดับภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 2)ความเหมาะสมของสีในภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 3)ความชัดเจนของภาพและเสียง มีค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00 ส่วนที่สองด้านเนื้อหา ได้แก่ 1)ความเหมาะสมของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 2)ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00 3)เนื้อหาสะท้อนถึงข้อคิด มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 และส่วนสุดท้ายด้านอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ ได้แก่ ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการชมภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 หากพิจารณา 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ความเหมาะสมของเนื้อหา อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 ความเหมาะสมของภาพและเสียง ในการนำเสนอ อยู่ในระดับความเหมาะสม

มาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00 และ ความเหมาะสมในด้านอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ อยู่ใน ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำ กัน พบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย 4.34 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 0.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ได้แก่ 1)เนื้อเรื่องเข้าใจได้ง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.30 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 0.75 2)ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 3)เป็นสื่อที่ใช้ ในการสะท้อนสังคมได้ มีค่าเฉลี่ย 3.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82 4)ฉาก แสงและสีในภาพยนตร์ มี ค่าเฉลี่ย 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 5)เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 6)มีความพึงพอใจภาพรวมต่อภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.57 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 หากพิจารณา 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ เสียงประกอบมีความ เหมาะสมกับภาพยนตร์อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 ภาพยนตร์ความน่าสนใจอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และ เนื้อเรื่องเข้าใจได้ง่าย อยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.75

5.2 อภิปรายผล

การผลิตภาพยนตร์เรื่อง ใครๆก็ทำกันพบว่านักเรียนอยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุดสอดคล้อง กับวัตถุประสงค์ของโครงการที่ผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน และได้รับการ ประเมินความ เหมาะสมโดยได้รับการประเมินว่าด้านเนื้อหาในส่วนของเนื้อเรื่องและความน่าสนใจของ การสะท้อนสังคม ที่ นำมาใช้ในภาพยนตร์นั้นมีความน่าสนใจมากและยังมีผลตอบรับที่ดีสำหรับนักเรียน และมีความพึงพอใจของพิพิธภัณฑ์ด้านโคง อยู่ในรับดับมาก

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

5.3.1.1 เป็นการสะท้อนสังคมเรื่องการคอร์ปชั่นได้ค่อนข้างดี แต่การดำเนินเนื้อเรื่องยังไม่ค่อยดี

เท่าที่ควร

5.3.1.2 การใช้เอฟเฟกภาพCG และการเลือกอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ ทำออกมาได้ค่อนข้างดี

5.3.1.3 การถ่ายทำในภาพรวมดูดี แต่การตัดต่อมาเป็นภาพยนตร์แล้วเหมือนจะมีบาง ฉากที่เป็น

jump scene อยู่ทำให้ภาพยนตร์ดูไม่ค่อยสมจริง

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

5.3.2.1 นักแสดงควรสื่ออารมณ์ความรู้สึกออกมาให้ได้มากกว่านี้ ดูแล้วยังแสดงไม่ค่อยสื่ออารมณ์

เท่าที่ควร

5.3.2.2 ควรปรับเนื้อเรื่องให้กระชับมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้รับชมไม่รู้สึกน่าเบื่อ



บรรณานุกรม

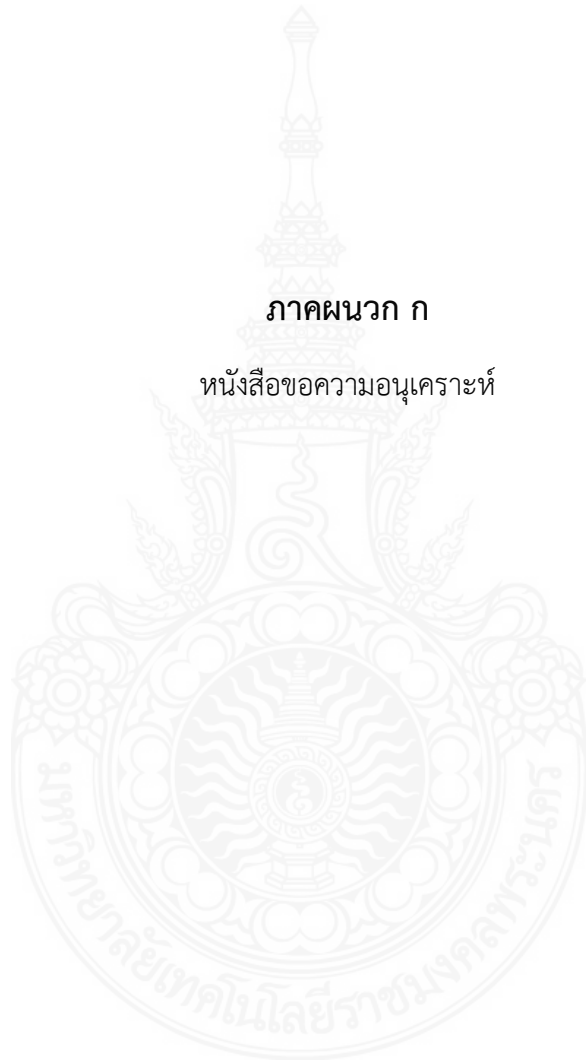
- รุจน์ ศานติวิวัฒน์กุล. (2561). ภาพยนตร์สั้นเชิงพาณิชย์ในเรื่องอารมณ์บนสื่อออนไลน์. วิทยานิพนธ์
นิเทศ ศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- จามจุรี ырรอง. (2559). การตอบสนองของผู้บริโภคต่อภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับครุของ 7-Eleven.
วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชนคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา, และ วัชรพงษ์ พิมขาลี. (2564).การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้น
เรื่อง ความรักเรื่องนี้. วิทยานิพนธ์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
จังหวัดมหาสารคาม.
- บังอร ผงผ่าน.(2540). แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจ.วารสารวไลยอลงกรณ์
ปริทัศน์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 8(4), 214-225.
- พรพิไล เลิศวิชา. (2542). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อประสม. สืบค้นจาก
https://sites.google.com/a/payak.ac.th/multimedia/teach_subject/khwam-ru-beuxng-tn-keiyw-kab-sux-prasm
- รุจน์ ศานติวิวัฒน์กุล. (2561). ภาพยนตร์สั้นเชิงพาณิชย์ในเรื่องอารมณ์บนสื่อออนไลน์. วิทยานิพนธ์
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สมเจตน์ เจตน์ เมฆพายัพ. (2556). ทฤษฎีกระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P. สืบค้น
จาก
<https://www.gotoknow.org/posts/124467>
- ไอยดา ต้นติพิงศ์ . (2560). ปัจจัยพฤติกรรมการโกงในวัยเรียน. สืบค้นจาก
<https://sites.google.com/a/srp.ac.th/srp30832/realme>

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

หนังสือขอความอนุเคราะห์



ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/ ๓๓๓.๑



คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๓๔๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๓ กุมภาพันธุ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณกนดัตร์ บัวงาม

ด้วยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๔ จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย นั้น

ในการนี้ นายภัทรธร ขำเข้มแก้ว และผู้ร่วมงาน จำนวน ๒ ราย ได้รับอนุมัติให้จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย ในหัวข้อเรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ต เรื่อง “ใครๆ ก็ทำกัน” ในวันจันทร์ที่ ๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ เวลา ๑๐.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. โดยมี นายณัฐภณ สุเมธธธิคม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางคณะฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถด้านพีธีทัศน์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านดูแลเนื้อหาในพีธีทัศน์ด้านโงง ดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถการ สัตยพานิชย์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๓๗๗-๑๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๘๗๑

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/ ๓๖๐



คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๓๙๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๓) กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณปิยวิภา เหล่ามณี

ด้วยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๔ จัดทำโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมีลติมีเดีย นั้น

ในการนี้ นายภัทรธร ชำเข็มแก้ว และผู้ร่วมงาน จำนวน ๒ ราย ได้รับอนุมัติให้จัดทำโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมีลติมีเดีย ในหัวข้อเรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรื่อง “ใครๆ ก็ทำกัน” ในวันจันทร์ที่ ๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ เวลา ๑๐.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. โดยมี นายณัฐภณ สุเมธอธิตม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางคณะฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการตรวจสอบเขียนงาน editor ดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถการ สัตยพาศินย์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๗๗๗-๑๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๙๗๑

ภาคผนวก ข

Outline และ Story Board



Outline โครงการพิเศษ ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิท เรื่อง “ใครๆเขาก็ทำกัน”

Outline

Scene 1. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องสัมภาษณ์ มีตึก มีแสงส่องลงมาที่ปลอดภัย
- ปลอดภัยนั่งอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ
- น้องสัมภาษณ์ : เดี่ยวจะเริ่มถ่ายแล้วนะคะ พี่ปลอดภัยพร้อมนะคะ
- ปลอดภัย : พร้อมครับ

น้องสัมภาษณ์ : คะ กล้องพร้อม 3 2 1 action!

- กราฟิกตัวหนังสือขึ้นว่า “ลองเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้ฟังหน่อยคะ”

ปลอดภัย : ก็...เรื่องทั้งหมดน่าจะเริ่มจากคำว่า “ใครๆก็ทำกัน”

Scene 2. ภายใน – ห้องทำงานปลอดภัย / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอดภัย เพื่อนอีกคน

- ในห้องเรียนที่มีปลอดภัยกำลังสอบออนไลน์
- ปลอดภัยนั่งสอบแล้วมีข้อความแชทเข้ามา 2 รอบ เขาจึงหยิบโทรศัพท์ดู (ภาพ MLS)
- กราฟิกแชทเพื่อนคนที่ 1 เพื่อนส่งข้อความมาว่า “มึง ขอลอกหน่อยดิ”
- กราฟิกแชทเพื่อนคนที่ 2 เพื่อนส่งข้อความมาว่า “มึง กูขอดูข้อ 25 หน่อยดิ”
- ปลอดภัยไม่สนใจและวางโทรศัพท์ลง แล้วเริ่มสอบต่อ แต่มีโทรศัพท์ดังเข้ามา เขารับสาย (ภาพ MLS)
- ตัดภาพครึ่ง ๆ ระหว่าง ปลอดภัย และเพื่อน ระหว่างคุยกัน

ปลอดภัย : ว่า กำลังสอบอยู่ มีไร

เพื่อนอีกคน : เออ เรื่องสอบนั้นแหละ มึงสอบเสร็จแล้วขอดูหน่อย

ปลอดภัย : ขอดูอะไร เฮ้ย นี่มันสอบนะเว้ย

เพื่อนอีกคน : เออหน้า ขอดูนิดหน่อยเอง ใครๆก็ทำกัน อย่าลืมนัดส่งมาด้วยนะ

- เพื่อนตัดสาย ปลอดภัยวางโทรศัพท์ลง สายหัวแล้วทำข้อสอบต่อ

Scene 3. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องสัมภาษณ์ มีตึก มีแสงส่องลงมาที่ปลอดภัย
- ปลอดภัยนั่งอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ

ปลอดภัย : ด้วยความที่เป็นการเรียนออนไลน์ ลอกการบ้าน ลอกข้อสอบ นี่คือปกติมากเลย เพราะคำว่า “ใครๆก็ทำกัน” เนี่ยแหละ ทำให้บางที่เราไม่แน่ใจว่าที่ทำอยู่นั้นถูกหรือเปล่า พี่เลยทำพลาดไปนั่นแหละ

- กราฟิกตัวหนังสือขึ้นว่า “แล้วถ้าย้อนเวลากลับไปได้ พี่จะทำแบบเดิมอยู่ไหม”

ปลอดภัย : ถ้าย้อนเวลากลับไปได้หรือ

Scene 4. ภายใน – ห้องนอนปลอด / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอด ที่

- ในห้องนอนปลอดที่กำลังนอนอยู่บนเตียง

- ทีโทรเข้ามาหาปลอด

ที : เฮ้ยปลอด ทำงานวิชาอาจารย์กาเสร็จยังวะ

ปลอด : เสร็จแล้ว ทำไมวะ

ที : เออดี กู...ขอดูของมึงได้ปะวะ กูคิดไม่ออกวะ

ปลอด : ก็แยละ นีมันงานไฟนอลเลยนะเว้ย ถ้ามึงลอกเดี่ยวมึงก็โดนปรับตกหรอก

ที : เออหน้า ใครๆก็ทำกันปะวะ แค่ลอกนิตเดียวเอง

ปลอด : จั่มมึงไปหาลอกคนอื่นไป กูคงให้มึงลอกไม่ได้วะ

ที : มึงแม่จี้เหนียววะ จั่มกูไปลอกโอเลี้ยง โอเด็กซ์ฟองก็ได้

- ทีตัดสายไป

Scene 5. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร โอเลี้ยง

- ในห้องสัมภาษณ์ มีตๆ มีแสงส่องลงมาที่โอเลี้ยง

- โอเลี้ยงนั่งอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ

โอเลี้ยง : นั่นผมเองแหละครับ โอเลี้ยง หรือที่เพื่อนเรียกว่า เด็กซ์ฟอง

- กราฟิกตัวหนังสือขึ้นว่า “ทำไมถึงถูกเรียกแบบนี้”

โอเลี้ยง : ก็..... เวลาเพื่อนทำอะไรไม่ดี เราก็จะเอาไปบอกครูตลอด จนเพื่อนพากันเรียกแบบนี้

Scene 6. ภายใน – ห้องทำงานปลอด / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอด ที่ โอเลี้ยง อาจารย์

- ในห้องนอนปลอดมุมทำงานที่มีปลอดนั่งเรียนออนไลน์อยู่

- อาจารย์ผู้สอนกำลังสอนผ่านมีท

อาจารย์ : ตอนนี้อาจารย์ตรวจงานไฟนอลของพวกเราเสร็จแล้วนะครับ ของใครได้รับเลือกประกวด

อาจารย์จะเอามาแจ้งในคาบหน้า ที กับ โอเลี้ยง เดี่ยวหลังจบคาบอยู่ต่อก่อนนะครับ

ที / ปลื้ม ครับผม / ค้าบ

อาจารย์ : อะ วันนี้เราจะเรียนเรื่องการสื่อความหมายโดยรูปและสีกันนะครับ

Scene 7. ภายใน – ห้องทำงานปลอด / กลางวัน - เย็น

ตัวละคร ปลอด

- ในห้องนอนปลอดมุมทำงานที่มีปลอดกำลังหลับอยู่ตรงโต๊ะ (CS)

- อาจารย์สอนเสร็จแล้ว ให้นักเรียนคนอื่นออกคลาส เพื่อจะคุยกับทีและโอเลี้ยง

อาจารย์ : วันนี้แค่นี้ก่อนนะครับ เด็กๆออกคลาสได้เลยนะ ที่ โอเลี้ยงอยู่ต่อก่อนนะครับ ปลอดภัย ปลอดภัย
สงสัยหลับ เดี่ยวครูพูดเลยละกัน

อาจารย์ : งานนี้ใครเป็นต้นฉบับครับ

อาจารย์ : ที่.....โอเลี้ยง.....

- ปลอดภัยขึ้นมาพอดี (CS) มุมเดียวกับที่ฟูบอยู่
 - ที่กำลังจะกดออกคลาสแต่ต้องหยุดเพราะได้ยินทีโกหก (ภาพ CS ไปที่หน้าจอคอมที่จะกดออกคลาส)
- ที : ผมครับ

อาจารย์ : โอเลี้ยง รู้ใช่ไหมว่าอันนี้มันงานไฟนอลนะ คะแนนจะหายไป 30 คะแนนเลยนะ

โอเลี้ยง : ครับ ผมขอโทษครับผม

อาจารย์ : ไว้โอเลี้ยงมาคุยกับครูอีกรอบนะครับ เดี่ยวครูไปประชุมก่อน โอเลี้ยง/ครับครู

Scene 8. ภายใน – ห้องทำงานปลอดภัย / กลางวัน - เทียง

ตัวละคร ปลอดภัย

- กราฟิกคลาสมีท
- ที่ เปิดกล้องมาเพื่อคุยกับโอเลี้ยง

ที : ไหนโอเลี้ยงเปิดกล้องดิ

- โอเลี้ยงเปิดกล้องขึ้นมา

ที : มีงูรู้ใช่ไหมว่าต้องทำยังไง

- ที่หาทำรูตชิบปาก

ที : มีงูจับเอาไว้เลยนะ ถ้าไม่อยากโดนตี เข้าใจปะ ตอบกูดี้ เข้าใจปะ

- โอเลี้ยงพยักหน้า

โอเลี้ยง : โอเค

ที : เออ กูไปละ

- ที่ และ โอเลี้ยงออกคลาส เหลือเพียงปลอดภัย
- ปลอดภัยคิดว่าตัวเองควรจะบอกความจริงกับอาจารย์ใหม่ (CS)

(ปลอดภัยเลือกที่จะบอกอาจารย์หรือไม่)

Scene 8-1.1. ภายใน – ห้องทำงานปลอดภัย / กลางวัน - เทียง

ตัวละคร ปลอดภัย อาจารย์

- ในห้องทำงานปลอดภัยที่นั่งอยู่ที่โต๊ะคนเดียว
- ปลอดภัยตัดสินใจส่งความจริงให้อาจารย์
- กราฟิกแชทส่งข้อความให้อาจารย์
- ปลอดภัยพิมพ์แชทคุยกับอาจารย์ (MLS)

Scene 8-1.2. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องสัมภาษณ์ มีตึกๆ มีแสงส่องลงมาที่ปลอด
 - ปลอดนั่งอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ
- ปลอด : ตอนนั้นก็คิดนะ ถ้าบอกที่มันไปตรง ๆ ให้ไปสารภาพกับอาจารย์ตรง ๆ ด้วย ก็น่าจะดีเหมือนกัน

Scene 8-1.3. ภายใน – สวน / เย็น - ค่าๆ

ตัวละคร ปลอด ที่

- ในสวนที่บรรยากาศไม่ค่อยมีคน
- ปลอดยืนรอที่สวนคนเดียว
- ที่เดินเข้ามาหาปลอดที่กำลังยืนรออยู่

ที่ : เรียกกูมาอะไร

ปลอด : ก็เรื่องงานไพนอลที่มึงลอกโอเลี้ยงอะ สารภาพไปไม่ดีกว่าหรือวะ

ที่ : หะ นี่มึงได้ยินที่กูพูดกับอาจารย์หมดเลยอ้อ

ปลอด : เออ

ที่ : แล้วมึงบอกอาจารย์ไปแล้ว หรือไง

ปลอด : บอกแล้ว แกบอกจะให้โอกาสถ้ามึงไปสารภาพกับแก

ที่ : โอ้ย ปากมึงนี่นะ อยู่เงียบ ๆ ไปก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้นละปะวะ

- ที่เดินแยกออกไป

Scene 8-1.4. ภายใน – ห้องนอนที่ / กลางวัน - เทียง

ตัวละคร ที่

- ห้องนอนที่ที่ที่นั่งอยู่ที่โต๊ะ
 - ที่ครุ่นคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะสารภาพกับอาจารย์
- (ที่เลือกที่จะสารภาพกับอาจารย์หรือไม่)

Scene 8-1.4. ที่สารภาพ ภายใน – ห้องนอนที่ / กลางวัน - เทียง

ตัวละคร ที่ ครูกา

- ห้องนอนที่ที่ที่นั่งอยู่ที่โต๊ะ
- ที่พิมพ์แชทคุยกับอาจารย์บอกความจริง (MLS)

Scene 8-1.4. ที่ไม่สารภาพ ภายใน – ห้องนอนที่ / กลางวัน - เทียง

ตัวละคร ที่

- ห้องนอนที่ที่ที่นั่งอยู่ที่โต๊ะ
- ที่เลือกที่จะไม่สารภาพ แล้วเดินออกไป (MLS)

Scene 8-2.1. ภายใน – ห้องทำงานปลอด / กลางวัน - เทียง

ตัวละคร ปลอด

- ในห้องทำงานปลอดที่มีปลอดนั่งอยู่ที่โต๊ะ

- ปลอดภัยที่จะไม่บอกความจริงอาจารย์แล้วหลบแซทออก

Scene 8-2.2. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องสัมภาษณ์ มีตึกๆ มีแสงส่องลงมาที่ปลอดภัย
- ปลอดภัยอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ
- กราฟิกตัวหนังสือขึ้นว่า “ทำไมตอนนั้นไม่บอกความจริง”

ปลอดภัย : ทำไมตอนนั้นไม่บอกความจริง...เอ่อ...คงเพราะไม่กล้ามั้ง ก็ขนาดเจ้าของงานยังไม่พูดอะไรเลย แต่ก็ไปคุยกับที่อยู่นะ อยากให้มันไปสารภาพกับอาจารย์เอง

Scene 8-2.3. ภายใน – ห้องนอนที่ / เย็น - ค่าๆ

ตัวละคร ปลอดภัย ที่

- ในห้องนอนของทีบรรยากาศยังมีแสงธรรมชาติเข้ามาทางหน้าต่าง
- ที่นั่งอยู่ที่โต๊ะได้รับข้อความจากปลอดภัย
- กราฟิกแชทไลน์ของปลอดภัยและที

ปลอดภัย : ที่

ที : ว่า

ปลอดภัย : เรื่องงานไฟนอลอาจารย์กาอะ มึงไปสารภาพไม่ดีกว่าหรวะ

ที : สารภาพไรวะ

ปลอดภัย : ฎได้ยื่นว่ามึงโกหกกว่าเป็นต้นฉบับ ทั้ง ๆที่มึงลอกโอเลี้ยงมาใช้หรวะ

ที : ส่งสติ๊กเกอร์หุดหิด 1 อัน

- ที่บ้านที ที่มีทำที่ที่หุดหิดแล้วมีแนวโน้มที่จะสารภาพ

(ที่เลือกที่จะสารภาพหรือไม่)

Scene 9-3. ภายใน – ห้องนอนของที / เย็น - ค่าๆ

ตัวละคร ปลอดภัย ที่

- ที่เลือกสารภาพจึงถามคำถามปลอดภัยต่อ
- กราฟิกแชทไลน์ของปลอดภัยและที

ที : แล้วอาจารย์รู้ยัง

ปลอดภัย : ก็ยังหรวอก ฎไม่ได้บอก

- ที่บ้านที ที่มีทำที่ที่เปลี่ยนไปตอนที่เห็นว่าอาจารย์ยังไม่รู้เรื่อง

ที : เอ้า ในเมื่ออาจารย์ยังไม่รู้ มึงก็เงียบไว้ดิ ถ้ามึงไม่ยอมโดนตี มึงก็เงียบ ๆ ไว้ เข้าใจปะ

- ที่บ้านปลอดภัย ปลอดภัยกังวลใจเล็กน้อย แต่ก็ไม่ได้ตอบอะไรทีไป

Scene 9-4. ภายใน – ห้องทำงานปลอดภัย / เย็น - ค่าๆ

ตัวละคร ปลอดภัย ที่

- ที่เลือกไม่สารภาพจึงตอบปลอดภัยในแชทไป

- กราฟิกแชนไลน์ของปลอตและที
- ที : เออ ชั่งมันหะ ถ้าโอเลี้ยงมันไม่โอเค เดี่ยวมันก็ไปบอกตัวเองแหละ
- ที่บ้านปลอต ปลอตกังวลใจเล็กน้อย แต่ก็ไม่ได้ตอบอะไรทีไป

Scene 9-1. ภายใน – บ้านที / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอต ที โอเลี้ยง เพื่อนที 2 คน

- ในบ้านทีที่มี ที่อยู่กับเพื่อนอีกคน
- ปลอต และโอเลี้ยงมาที่บ้านทีเพื่อนมางานกลุ่มกัน
- เมื่อโอเลี้ยงเดินมาถึงโต๊ะ ทีก็ขอโทษโอเลี้ยงถึงสิ่งที่ทำไป

ที : โอเลี้ยง กูขอโทษนะเว้ยที่กูลอกงานมึงอะ

โอเลี้ยง : โอเค ๆ ไม่เป็นไร

ที : เออเนี่ย พวกมึงมาไวก็ดีละ เดี่ยวรอคุณนี่ นี่ไง มาละ

- เพื่อนทีคนนึงเดินเข้าบ้านมาพร้อมกับแบกน้ำหนักรุกมาหลายขวด

เพื่อนที : ไหนอาจารย์วะ เขาฝากกูซื้อน้ำมา เขามาด้วยอ้อวันนี้

ที : อาจารย์อะไรละ กูเองอะอาจารย์

- ทีชูโทรศัพท์ให้ดูว่าเขาปลอมเฟสเป็นอาจารย์

เพื่อนที : เล่นไรของมึงเนี่ย

เพื่อนทีคนที่ 2 : จี๋ลองไปหดอกขอข้อสอบปะมึง หลอกไอเจียงไม่สงสัยอะไรเลย

เพื่อนที : เออ ลองดิ

ที : เฮ้ยมันจะดีหรือวะ...

- ทีมองหน้าปลอต และปลอตก็มองหน้าที

ที : เลิกพูดไรไร้สาระหะ มาๆ ทำงานๆ

- เพื่อนทุกคนเริ่มทำงานกัน

Scene 10-1. ภายใน – หน้าบ้านที / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ที ปลอต

- หน้าบ้านทีที่มีที่นั่งอยู่คนเดียว
- ที่นั่งกดโทรศัพท์อยู่คนเดียวที่ทางเข้าบ้าน
- ปลอตเดินออกมาหาที

ปลอต : ที ทำไรวะ

ที : ห๊ะ อ้อเปล่า คุยจู่ระเฉย ๆ มีไรวะ

ปลอต : เปล่า กูมาเดินเล่นเฉยๆ

- ปลอตสังเกตเห็นว่าโทรศัพท์ที่ทีใช้ไม่ใช่ของที

ปลอต : ยังไม่คืนโทรศัพท์ไอโก่อีกหรือวะ

ที : ห๊ะ อ้อนี่กูยืมมันมาคุยจู่ระเฉยๆ โทรศัพท์กูแบตหมด

- ที่ทำเหมือนเก็บโทรศัพท์ เหมือนมีพิธี

ปอด : ภูมามไรหนอยติ มึงคงไม่ได้จะปอดมไปหลอกขอข้อสอบจริง ๆ ไซปะ

ที : เออ ภูไม่ทำหรือหน้า

- ปอดมองหน้าที เหมือนเขาไม่เชื่อในคำพูดของที

ที : เออหน้า เชื่อภู ภูไม่ทำหรือ

ปอด : เตี้ยภูไปก่อนนะ แม่มารับละ เจอกันมึง

Scene 11. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปอด

- ในห้องสัมภาษณ์ มีตึกๆ มีแสงส่องลงมาที่ปอด

- ปอดนั่งอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ

ปอด : ตอนนั้นคิดว่ามันแค่พูดเล่นนะ ใครจะคิดว่าที่มันจะหลอกเอาข้อสอบมาจริง ๆ

Scene 12. ภายใน – ห้องทำงานปอด / กลางวัน - เย็นๆ

ตัวละคร ปอด

- ในห้องนอนของปอดบรรยากาศยังมีแสงธรรมชาติเข้ามาทางหน้าต่าง

- ปอดนั่งอยู่ที่โต๊ะคอม กำลังตีพิมพ์หนังสือพร้อมจะสอบ แล้วมีเสียงข้อความเข้ามา

- กราฟิกแชทกลุ่มห้องเรียน

ที : ส่งไฟล์แนวข้อสอบ เพื่อนๆ ที่แนวข้อสอบนะ ไปขอจากรุ่นพี่มา

เพื่อนคนอื่น : ส่งสติ๊กเกอร์ขอบคุณ

เพื่อนอีกคน : ขอขอบคุณคับบ

- ปอดมองไปที่จอคอมของเขา (ภาพใกล้)

- กราฟิกจอภาพ ปอดเปิดไฟล์แนวข้อสอบขึ้นมา

- ปอดนั่งดูแนวข้อสอบที่โต๊ะคอม

Scene 13. ภายใน – ห้องทำงานปอด / กลางวัน - เย็นๆ

ตัวละคร ปอด ที

- ในห้องทำงานที่มีปอดอยู่คนเดียว เตรียมสอบ

- อาจารย์เริ่มอธิบายกฎการสอบ

- ปอดเขียนชื่อบนกระดาษข้อสอบ เตรียมสอบ

- ปอดสอบแล้วเห็นความผิดปกติที่ข้อสอบเหมือนกับที่ส่งให้

Scene 14. ภายใน – หน้าห้องทำงานปอด / กลางวัน - เย็นๆ

ตัวละคร ปอด

- ปอดเปิดประตูออกมานอกห้องหลังจากสอบเสร็จ

- ปอดกังวลเกี่ยวกับสิ่งที่ทำจึงตัดสินใจที่จะเรียกทีมาคุย

(เฉพาะทางทีที่ไม่สารถภาพจะให้เลือก จะเรียกทีมาคุยด้วยหรือไม่ ถ้าเลือกไม่ เข้าไป Scene 16)

Scene 15. ภายใน – สวน / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ที่ ปลอดภัย

- สวนที่ไม่มีคน
- ปลอดภัยนรที่อยู่ที่สวน
- ที่เดินเข้ามาหาปลอดภัยที่นรที่อยู่

ที่ : เรียกกุมาทำไมวะ

ปลอดภัย : ที่ นี่มีงหลอกเอาข้อสอบครูกามาจริงๆใช่ปะ

ที่ : พุดไรของมึงวะ

ปลอดภัย : ก็ข้อสอบอะเนี่ย ที่มึงส่งลงกลุ่มห้องเนี่ย

- ปลอดภัยโทรศัพทให้ดูข้อความไฟล์ที่ส่งลงกลุ่ม

ปลอดภัย : มันเหมือนกับข้อสอบที่สอบตะกี้ปะเลย

ที่ :(ทำหน้าที่อารมณ์ไม่ดี)

ปลอดภัย : ไอที่ มึงทำทำไมวะ

ที่ : ก็แล้วมันทำไมวะ กูไม่ได้ทำเพื่อตัวเองอย่างเดียวนิ ถ้าเพื่อผลประโยชน์ของทั้งห้อง ใครก็ทำปะวะ

ปลอดภัย : เออ มันก็ใช่ แต่...

ที่ : ถ้าใช่ มึงก็เจียบไว้ดิ เข้าใจปะ

- ที่พูดประโยชน์ “ถ้าใช่ มึงก็เจียบไว้ดิ เข้าใจปะ” เบาๆข้างหูปลอดภัย ก่อนจะตบไหล่เขาแล้วเดินออกไป

ปลอดภัย : ไอที่ ไอที่

Scene 16. ภายใน – ห้องทำงานปลอดภัย / กลางวัน - เย็นๆ

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องนอนของปลอดภัยบรรยากาศยังมีแสงธรรมชาติเข้ามาทางหน้าต่าง
- ปลอดภัยนั่งอยู่ที่โต๊ะคอม กำลังมีท่าที่ครุ่นคิด ก่อนจะพิมพ์ข้อความไปหาอาจารย์
- หลังจากพิมพ์ เขาลังเลที่จะกดส่ง
- กราฟิกแชนทของปลอดภัยและครูกา

ปลอดภัย : ครูกาครับ ผมอยากให้ครูกาตรวจสอบเรื่องข้อสอบหน่อยครับ ผมเห็นว่าที่ปลอมเฟสเป็นครูกาไปขอข้อสอบมาอะครับ

(ปลอดภัยกดส่งข้อความถึงอาจารย์หรือไม่)

Scene 16-ก.(เลือกส่ง) ภายใน – ห้องนอนของปลอดภัย / กลางวัน - เย็นๆ

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องนอนของปลอดภัยบรรยากาศยังมีแสงธรรมชาติเข้ามาทางหน้าต่าง
- ปลอดภัยนั่งอยู่ที่โต๊ะคอม ส่งกดข้อความให้อาจารย์

- ปลอดภัยแพทกับอาจารย์เรื่องความจริงที่โก่งข้อสอบ

Scene 16-ข. (เลือกไม่ส่ง) ภายใน – ห้องนอนของปลอดภัย / กลางวัน - เย็นๆ

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องนอนของปลอดภัยบรรยากาศยังมีแสงธรรมชาติเข้ามาทางหน้าต่าง
- ปลอดภัยนั่งอยู่ที่โต๊ะคอม ส่งลบข้อความที่พิมพ์เอาไว้ ออก
- ปลอดภัยนั่งอยู่หน้าคอม ด้วยความคิดที่ว่าไม่รู้ว่าจะตัวเองทาถูกหรือไม่

Scene 17-ก. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องสัมภาษณ์ มีตึกๆ มีแสงส่องลงมาที่ปลอดภัย
- ปลอดภัยนั่งอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ

ปลอดภัย : จริง ๆ ตอนนี้น่าจะทำแบบนี้ ถ้าเราทำเป็นไม่เห็นสิ่งที่ผิดต่อไป มันก็คงเกิดขึ้นไม่มีวันจบ

Scene 17-ข. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอดภัย

- ในห้องสัมภาษณ์ มีตึกๆ มีแสงส่องลงมาที่ปลอดภัย
- ปลอดภัยนั่งอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ
- กราฟิกตัวหนังสือขึ้นว่า “ทำไมถึงเลือกที่จะเจียบ”

ปลอดภัย : ไม่รู้สิ คงเพราะคำว่าทำเพื่อส่วนรวมมั้ง คงกลัวเพื่อน ๆ จะพากันหันหลังให้เรามั้ง

Scene 18-1. ภายใน – ห้องปลอดภัย / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร -

- ห้องปลอดภัยที่ไม่มีคน มีเพียงเน็ตบุ๊กที่เปิดโพสที่ รร ประกาศให้ที่ถูกพักการเรียนและทำทัณฑ์บน

Scene 18-2. ภายใน – ห้องปลอดภัย / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร -

- ห้องปลอดภัยที่ไม่มีคน มีเพียงเน็ตบุ๊กที่เปิดโพสที่ รร ประกาศให้ที่ถูกไล่ออกจาก รร

Scene 18-3. ภายใน – ห้องปลอดภัย / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร -

- ห้องปลอดภัยที่ไม่มีคน มีเพียงเน็ตบุ๊กที่เปิดโพสที่ รร ประกาศให้ที่ถูกพักการเรียน 1 เดือน

Scene 18-4. ภายใน – ห้องปกครอง / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร เจ

- ห้องปลอดภัยที่ไม่มีคน มีเพียงเน็ตบุ๊กที่เปิดโพสที่ รร ประกาศให้ที่ถูกพักการเรียน 1 เดือน

เจ : แม่ เจไม่ได้ทำจริงๆ นะ แม่เชื่อเจสิ หลักฐานมันเป็นเฟสเจจริงๆ แต่เจไม่ได้ทำจริงๆ แม่เชื่อเจนะ แม่..

Scene 19-1. ภายใน – สวน / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร พลอด โอเลี้ยง

- ในสวนที่ไม่มีใครอยู่ มีเพียงพลอด

- โอเลี้ยงโทรมาขอบคุณพลอด

พลอด : ว่าไงโอเลี้ยง

โอเลี้ยง : เราขอบคุณมากที่แกกล้าบอกความจริงเรื่องงานไพนอลที่โลกเราให้อาจารย์ฟัง ขนาดเราเอง
ยังไม่กล้าพูดอะไรเลย ขอขอบคุณแกมากจริงๆนะพลอด

พลอด : ไม่เป็นไรเลย เราแค่ทำสิ่งที่ควรทำอะ

โอเลี้ยง : ยังไงก็ขอบคุณแกอีกครั้งจริงๆ เราไปก่อนนะ แค่นี้

Scene 19-2. ภายใน – บ้านโอเลี้ยง / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร พลอด พี่ชายโอเลี้ยง โอเลี้ยง

- ที่หน้าประตูห้องของโอเลี้ยง

- พลอดเคาะประตูเรียกโอเลี้ยงแต่ไม่มีการตอบรับ

- พลอดลงมาคุยกับพี่ชายโอเลี้ยงข้างล่างถึงปัญหาที่เกิดขึ้น

พลอด : โอเลี้ยงอยู่แต่ในห้องตั้งแต่ตอนไหนอะครับ

พี่ชาย : ก็ตั้งแต่พี่โทรเรียกพลอดเลย ตั้งแต่เช้าจนตอนนี้ไม่ออกมาเลย

พลอด : พี่พอรู้ไหมว่าทำไมโอเลี้ยงถึงซังตัวเองอยู่แต่ในห้อง

พี่ชาย : พี่ไม่ค่อยรู้อะไรมาก แต่เห็นมันพูดถึงที่มันไม่ผ่านเพราะงานไพนอล พี่เห็นมันตั้งใจทำมาก น่าจะ

เพราะเรื่องนั้นแหละ พลอดพอรู้เรื่องไหม

พลอด : อ้อ ผมก็ไม่แน่ใจเหมือนกันครับ

- โอเลี้ยงนั่งกอดเข่าอยู่กลางห้องมืดๆ

Scene 19-3. ภายใน – สวน / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร พลอด ที โอเลี้ยง

- ที่สวนที่ไม่ค่อยมีคนอยู่ พลอดยืนรอทีเพราะถูกทีเรียกให้มาหา

- ทีเดินเข้ามาด้วยสีหน้า และท่าทางที่โกรธเกรี้ยว

พลอด : ที ว่าไง

- ทีชกไปที่พลอด 1 ที

ที : มึงคิดว่าทำแบบนี้กับกูแล้วจะรอดหรือ

พลอด : มึงทำอะไรของมึงเนี่ย

ที : ก็มึงไม่ใช่่อ ที่ทำให้กูโดนไล่ออกอะ

พลอด : มึงทำตัวเองไม่ใช่่อ

ที : มึงว่าไงนะ

- โอเลี้ยงผ่านมาจึงเข้ามาห้ามทั้งสองคนเอาไว้

โอเลี้ยง : เฮ้ย หยุดเถอะ ที พอเถอะ

ที : โอเลี้ยง มึงอย่ามายุ่ง

- คนระแวกนั้นเดินผ่านแล้วเริ่มซุบซิบถึงเรื่องที่ทีโกง

คนระแวกนั้น : เฮ้ย นี่ใช่เด็กทีโกงข้อสอบโรงเรียนนั่นปะวะ เออ ใช่วะ โกงแล้วยังใช้ความรุนแรงด้วยวะมึงไปเหอะ

- ทีเห็นและได้ยิน จึงใส่แมส ใส่หมวกแล้วเดินออกไปจากตรงนั้น

- โอเลี้ยงพาปลอตมานั่งที่ม้านั่ง แล้วไปซื้อของมาประคบแผลให้

โอเลี้ยง : อะนี่ เอาไปประคบแผล

ปลอต : ขอบใจมึง แล้วนี่มาทำอะไรแถวนี้อะ

โอเลี้ยง : ตั้งใจมาหาแกนั่นแหละ เรามาขอบคุณเรื่องที่แกพูดความจริงเรื่องงานไฟนอลที่ทีลอกเราให้

อาจารย์ฟิง ขนาดเราเองยังไม่กล้าพูดอะไร

- โอเลี้ยงยื่นไอติมให้ปลอต

โอเลี้ยง : อะนี่ แทนคำขอบคุณ

Scene 20. ภายใน – ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน - เช้า

ตัวละคร ปลอต

- ในห้องสัมภาษณ์ มีต๋อๆ มีแสงส่องลงมาที่ปลอต

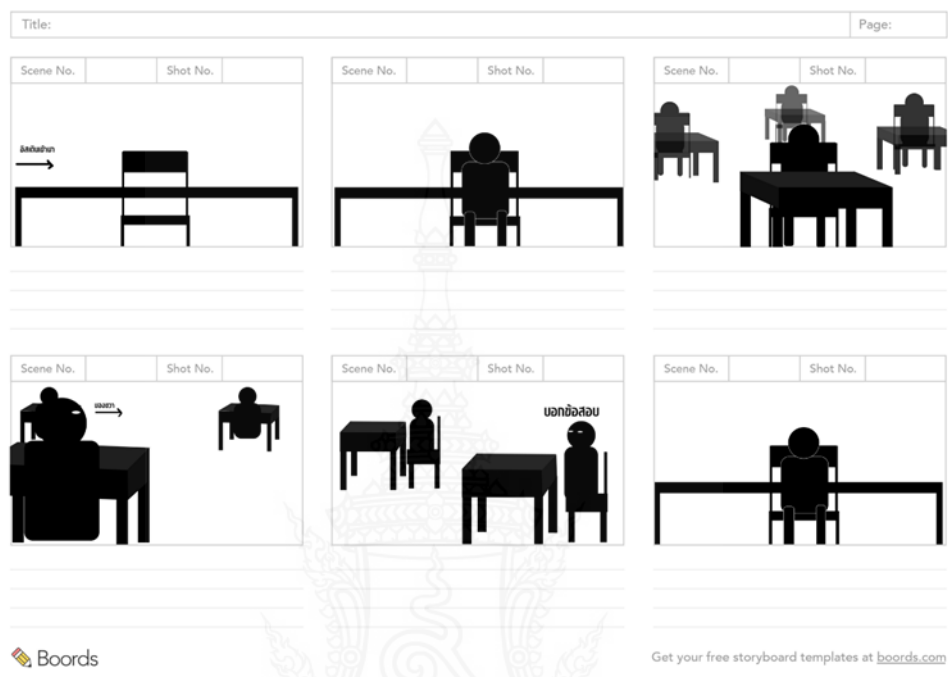
- ปลอตนั่งอยู่ที่โต๊ะกลางห้องโล่งๆ

ปลอต : ถ้าย้อนกลับไปได้ ก็อยากให้อะไร ๆ มันถูกต้องแหละ แต่ก็นะ เวลามันย้อนกลับไปได้ เราไม่สามารถแก้ไขอะไรในอดีตได้ เพราะฉะนั้นสิ่งที่ถูกต้องเถอะครับ จะได้ไม่ต้องมานั่งเสียใจภายหลัง...

น้องสัมภาษณ์ : คัทค่า ขอบคุณที่ปลอตมากนะคะ เลิกกองค่ะ

ปลอต : ขอบคุณค่ะ

Story Board โครงการพิเศษ ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “ใครๆเขาก็ทำกัน”



ภาพ

ที่ ข.1 Story Board

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล



แบบประเมินการผลิตเกมสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินนี้ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับโครงการพิเศษ ภาพยนตร์สั้น อินเทอร์เน็ต เรื่อง โครกก็ทำกัน ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ของแต่ละข้อที่ตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

ระดับ 5 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ มาก

ระดับ 3 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ กลาง

ระดับ 2 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อย

ระดับ 1 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

หัวข้อประเมิน	ระดับประสิทธิภาพ				
	5	4	3	2	1
ด้านการติดต่อ					
1. ความเหมาะสมในการลำดับภาพ					
2. ความเหมาะสมของสีในภาพยนตร์					
3. ความเหมาะสมของสีในภาพยนตร์					
ด้านเนื้อหา					
4. ความเหมาะสมของเนื้อหา					
5. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง					
6. เนื้อหาสะท้อนถึงข้อคิด					
ด้านอินเทอร์เน็ต					
7. ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการชมภาพยนตร์					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

แบบประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้เล่น

แบบประเมินนี้ เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับโครงงานพิเศษ ภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แอกทีฟ เรื่อง ใครๆก็ทำกัน ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ของแต่ละข้อที่ตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

ระดับ 5 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ มาก

ระดับ 3 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ กลาง

ระดับ 2 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อย

ระดับ 1 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

หัวข้อประเมิน	ระดับประสิทธิภาพ				
	5	4	3	2	1
1. เนื้อเรื่องเข้าใจได้ง่าย					
2. ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ					
3. เป็นสื่อที่ใช้ในการสะท้อนสังคมได้					
4. ฉาก แสง และสี ในภาพยนตร์					
5. เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับภาพยนตร์					
6. มีความพึงพอใจภาพร่วมต่อภาพยนตร์					

ข้อเสนอแนะ

.....

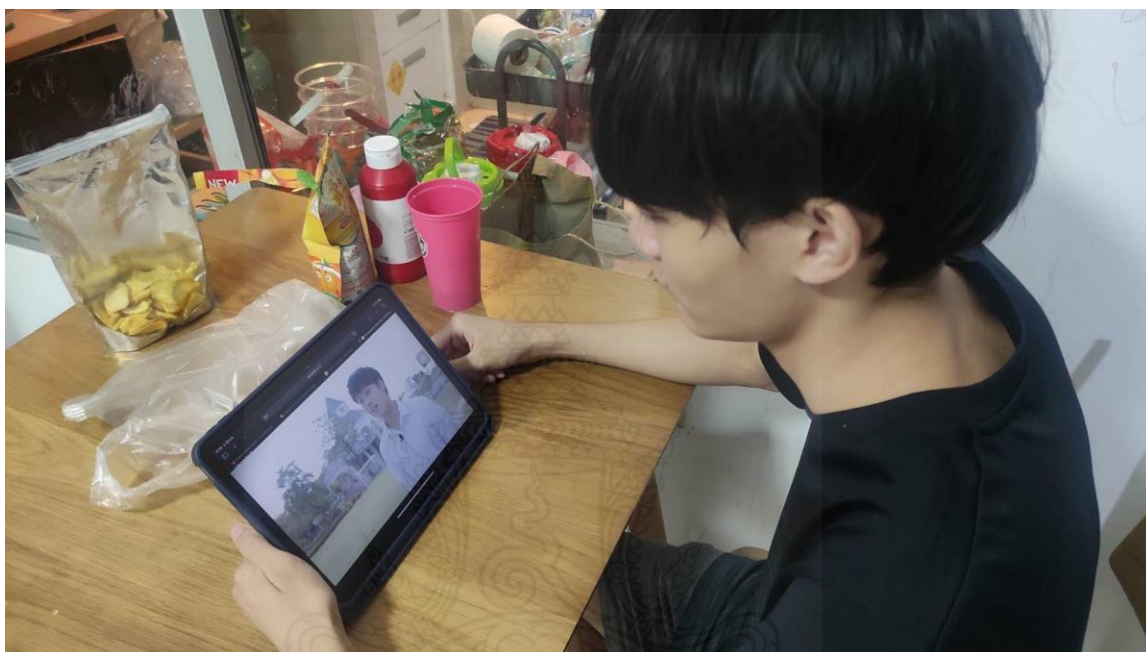
.....

.....

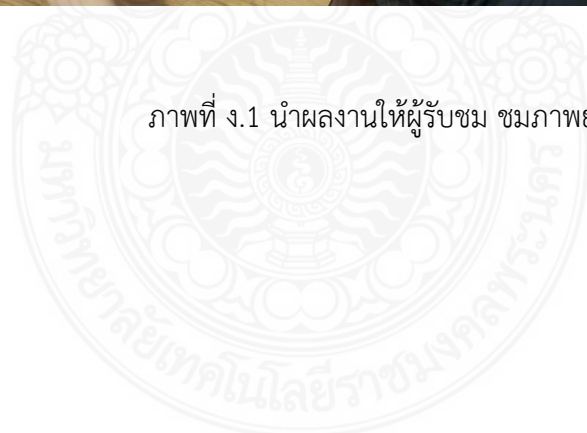
ภาคผนวก ง

ภาพกิจกรรมการลงพื้นที่





ภาพที่ ง.1 นำผลงานให้ผู้รับชม ชมภาพยนตร์



ประวัติคณะผู้จัดทำ



ประวัติย่อผู้วิจัย



ชื่อ-นามสกุล นายณัฐดนัย นาคปานเอี่ยม
วัน/เดือน/ปีเกิด 6 พฤศจิกายน 2543
ที่อยู่ปัจจุบัน 688/101 ถนนหทัยราษฎร์ แขวงบาง เขตคลองสามวา กรุงเทพมหานคร 10510
ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2549 – 2554 สำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา โรงเรียนโสมาภา2
 พ.ศ. 2555 – 2557 สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมต้น โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ
 เบญจมราชาลัย
 พ.ศ. 2561 – ปัจจุบันกำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ปีที่ 4 คณะเทคโนโลยี
 สื่อสารมวลชน สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ประวัติย่อผู้วิจัย



ชื่อ-นามสกุล	นายภัทรธร ขำเข้มแก้ว
วัน/เดือน/ปีเกิด	23 สิงหาคม 2542
ที่อยู่ปัจจุบัน	60/97 พระยาสุเรนทร์28 ถนนพระยาสุเรนทร์ แขวงบางชั้น เขตคลองสามวา จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10510
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2549 – 2554 สำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา โรงเรียนนिरชาศึกษา และนिरชาบริหารธุรกิจ พ.ศ. 2555 – 2557 สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมต้น โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย พ.ศ. 2561 – ปัจจุบันกำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ปีที่ 4 คณะเทคโนโลยี สือสารมวลชน สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร