



รายงานโครงการพิเศษ

ภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แอกทีฟ เรื่อง “เลือก”
The Interactive Short Film “Choice”

นายภาสุ ไสยสุวรรณ
นายอัมรินทร์ ภมรพล

รายงานโครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
วิชาเอกเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ปีการศึกษา 2564



ใบรับรองโครงการงานพิเศษ

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง เลือก

โดย นายภาสุ ไสยสุวรรณ นายอัมรินทร์ ภมรพล

ได้รับอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน วิชาเอกเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(นายณัฐวุฒิ สิงห์ทองสง)
กรรมการภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชชพร เทียบจัตุรัส)
กรรมการภายใน

(อาจารย์ณัฐภณ สุขเมธอธิตม)
อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์สุพินดา สุวรรณศรี)
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ณัฐภณ สุขเมธอธิตม)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัตถา)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

ชื่อโครงการพิเศษ	ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “เลือก”
ชื่อ-นามสกุล	นายนายภาสุ ไสยสุวรรณ นายอัมรินทร์ ภมรพล
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
วิชาเอก	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
คณะ	คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ที่ปรึกษา	อาจารย์ณัฐภณ สุเมธอติคม
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง เลือก 2) เพื่อประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง เลือก 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง เลือก 4) เพื่อให้แง่คิดและรณรงค์ลดการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ เด็กที่มีช่วงอายุ 13 - 18 ปี ที่ใช้ช่วงอายุนี้เนื่องจากมีแนวโน้มที่ท้องก่อนวัยอันควรมากที่สุด ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษพบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก ($\bar{x} = 4.00$, S.D.=0.96 ผลของผู้รับชมที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง เลือกพบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.08$, S.D.=0.86)

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ วัยอันควร

Project Title	The Interactive Short Film “Choice”
Authors	Mr.Pasu Saisuwan Mr.Ammarin Phamornphon
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 Sumetatikom
Academic Year	2021

Abstract

The goal of this research is to: 1) create a short interactive film titled select, 2) to evaluate the quality of a short interactive film titled select, 3) To investigate how satisfied audiences are with interactive short films titled select, and 4) to provide suggestions and launch a campaign to minimize the number of pregnancies. Using sample groups: The following were the sample groups utilized in the study children between the ages of 13 and 18 who utilize this age range because there is a proclivity towards becoming pregnant early before age appropriate, as a result of selecting a purposive sampling. Utilizing questionnaires to get information the following statistics were used to examine the data the Standard Deviation (SD) and Mean The study's findings revealed that overall, The results of the assessment were extremely suitable (\bar{x} =4.00, S.D.= 0.96).The impact of audience pleasure with interactive short films titled select was discovered to be as follows with an average score of (\bar{x} =4.08, S.D.=0.86), the overall evaluation findings were at a highly adequate level.

Keywords: interactive short film age appropriate

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการเรื่องภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ เรื่อง “เลือก” เป็นโครงการพิเศษของหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน วิชาเอกเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความช่วยเหลือให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะจากอาจารย์ณัฐภณ สุเมธอธิคม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา อาจารย์ผู้สอนวิชาเตรียมโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และอาจารย์ผู้กำกับรายวิชาโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ขอขอบคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อวิทัศน์ คุณนายภูวเมศฐ์ ปิยะธานีด้านเขียนบท คุณอลงกรณ์ ฝีมือช่าง ด้านอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ คุณภาคภูมิ ไกรไทยศรีที่ให้ความอนุเคราะห์ด้านเนื้อหาและอำนวยความสะดวกด้านพื้นที่สำหรับการเก็บ รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ในการจัดทำโครงการเรื่องภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ เรื่อง “เลือก”

โครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือทั้งให้ข้อมูล คำแนะนำ ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการพิเศษครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

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	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการตั้งครรภ์ก่อนวัย	4
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)	5
2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตาม หลัก 3P	6
2.4 แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ	16
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินโครงการ	
3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ	19
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	21
3.3 เครื่องมือในการดำเนินโครงการพิเศษ	21
3.4 การพัฒนาเครื่องมือในโครงการพิเศษ	22
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	30
3.6 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล (ถ้ามี)	31
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	
4.1 ผลการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตที่ฟเรื่องเลือก	32

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.2 ผลการประเมินคุณภาพของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตreifเรื่องเลือก จากผู้เชี่ยวชาญ	37
4.3 ผลการประเมินของความพึงพอใจผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตreifเรื่อง เลือกจากกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง	38
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการศึกษา	43
5.2 อภิปรายผล	45
5.3 ข้อเสนอแนะ	46
บรรณานุกรม	47
ภาคผนวก ก หนังสือขออนุญาต และเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ	49
ข สคริป และสตอรี่บอร์ด	53
ค เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล	64
ง ภาพกิจกรรมการลงพื้นที่	70
ประวัติผู้จัดทำ	73

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	.ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านความเหมาะสม	37
4.2	ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจาก ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา	38
4.3	จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามตัวแปรเพศ	39
4.4	จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามช่วงอายุ	39
4.5	จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามระดับชั้น การศึกษา	39
4.6	ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากเด็ก ที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดน้อยใน) ในพระ ราชูปถัมภ์ฯ ด้านคุณภาพ	40
4.7	ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากเด็ก ที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดน้อยใน) ในพระ ราชูปถัมภ์ฯ ด้านเนื้อหา	40
4.8	ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากเด็ก ที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดน้อยใน) ในพระ ราชูปถัมภ์ฯ ที่ได้ฉากจบแต่ละแบบจากการเลือกเส้นทาง	41

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิด	3
3.1 วาด Story Board	22
3.2 นักแสดงหลักหญิง (เนย)	23
3.3 นักแสดงหลักชาย (เกีต)	23
3.4 นักแสดงรองหญิง (นุ๊ก)	24
3.5 สถานที่ถ่ายทำ	24
3.6 ตัดต่อภาพยนตร์สั้น	25
3.7 ใส่ซับไตเติ้ลให้ตรงกับคำพูดของนักแสดง	25
3.8 ใส่เอฟเฟกต์และซาวด์เสียงให้เหมาะสมกับภาพยนตร์สั้น	26
3.9 ใส่เอฟเฟกต์และซาวด์เสียงให้เหมาะสมกับภาพยนตร์สั้น	26
3.10 นำวีดีโอภาพยนตร์สั้นทั้งหมดมารวมในโปรแกรม Adventr	27
3.11 ทำตัวเลือกให้ไปในช่องทางที่เลือกผ่านโปรแกรม Adventr	27
3.12 ภาพแสดงขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟเรื่อง “เลือก	29
4.1 บทสรุปจากทางเลือกที่ 1 เนยกับเกีตคบกันต่อเรื่อยมา	32
4.2 บทสรุปจากทางเลือกที่ 2 เนยท้องแล้วเกีตรับผิดชอบ	33
4.3 บทสรุปจากทางเลือกที่ 3 เกีตช่วยตัวเอง	33
4.4 บทสรุปจากทางเลือกที่ 4 เกีตหายไป	34
4.5 บทสรุปจากทางเลือกที่ 5 เนยท้องแล้วเกีตไม่รับผิดชอบเนยเลยคิดสั้น	34
4.6 บทสรุปจากทางเลือกที่ 6 เนยมีคนอื่นเกีตรู้เลยหายไป	35
4.7 บทสรุปจากทางเลือกที่ 7 เนยท้องแล้วเกีตไม่รับผิดชอบ	35
4.8 บทสรุปจากทางเลือกที่ 8 เนยไม่ให้ไลน์แล้วไม่คุยต่อ	36
4.9 ภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟเรื่องเลือกผ่านลิงค์เว็บไซต์	36
ข.1 Story Board 1	62
ข.2 Story Board 2	62
ข.3 Story Board 2	63
ค.1 แบบประเมินพึงพอใจ 1	67
ค.2 แบบประเมินพึงพอใจ 2	68
ค.3 แบบประเมินพึงพอใจ 3	69
ค.4 แบบประเมินพึงพอใจ 4	70

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ง.1	ผู้ทดลองประเมินความพึงพอใจ 1	72
ง.2	ผู้ทดลองประเมินความพึงพอใจ 2	73



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากครอบครัวจำนวนมาก ขาดความรู้ความเข้าใจ เรื่องเพศศึกษา จึงไม่สามารถเป็นที่ปรึกษาให้กับบุตรหลานได้อย่างเหมาะสม สำหรับบางครอบครัวได้ผลกระทบหน้าที่การให้ความรู้ด้านเพศศึกษาไปให้แก่ครู อาจารย์ หรือผู้อื่นสอนแทน ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นเพราะมีทัศนคติว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องน่าอับอาย ต้องปกปิดไม่สมควรพูดอย่างเปิดเผย หรือเข้าใจว่าการสอนเรื่องเพศศึกษาให้แก่ลูกหลานในครอบครัวอาจเป็นดาบสองคม

สื่อในปัจจุบันมักสอนในสิ่งที่ผิดและสอนแต่สิ่งเดิม ๆ อย่างเช่นการให้เห็นสื่อที่ไม่ดีเป็นเวลานาน ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ก็จะจดจำและคิดว่าสื่อที่ผิดในปัจจุบันเป็นเรื่องปกติ แต่ถ้าเราลองทำให้เห็นสื่อทั้งสองด้าน ทั้งด้านดีและด้านไม่ดี และให้ข้อคิดที่ดีแนวคิดใหม่ๆ เพื่อที่จะได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้อง ถ้าเรารู้จักเลือกเสพสื่อที่ดี เราก็สามารถไปสอนลูกหลานต่อได้ ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศถือเป็นเครื่องมือและสื่อที่สำคัญ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและ แพร่หลายในสังคม เพราะสามารถเข้าถึงบุคคลได้ทุกเพศทุกวัย อีกทั้งยังสอดแทรกสาระความรู้ ตลอดจนถึงแง่คิด ในเรื่องต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี กระบวนการสร้างสรรค์สื่อที่ใช้ในการรณรงค์และประชาสัมพันธ์จึงเป็นเครื่องมือใน การซึมซับ เรียนรู้ และเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว (นวพร มาก, 2562)

สื่อภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ผลิตให้สหทัยมูลนิธิ มูลนิธิที่ทำงานด้าน การพัฒนาสังคมในทุกด้าน การฟื้นฟูและเสริมกำลังครอบครัวให้มั่นคงเพื่อสามารถทำหน้าที่ต่อบุตรหลานได้ตามปกติ คือ ภารกิจหลักของมูลนิธิ สำหรับเด็กที่ถูกทอดทิ้งและต้องการโอกาสในสังคม “สหทัยมูลนิธิ” มีความปรารถนาอันแรงกล้าที่จะให้การพิทักษ์ คุ้มครอง และยินดีที่จะร่วมมือสนับสนุนการดำเนินงาน เพื่อส่งเสริมอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กขององค์การสหประชาชาติ เพื่อเพิ่มความรู้และการป้องกันที่ถูกวิธีเกี่ยวกับปัญหาท้องก่อนวัย คณะผู้จัดทำมีความตั้งใจที่จะให้เห็นทั้งด้านดีและไม่ดี เช่น ด้านที่ไม่ดีจะสะท้อนสังคมในปัจจุบันว่าคนที่ท้องก่อนวัยหรือท้องแล้วไม่พร้อมเลี้ยงบุตร จะทำให้เกิดปัญหาร้ายๆตามมาอีกมากมาย ส่วนด้านดีจะสะท้อนปัญหาสังคมว่า ถ้ารู้จักการปฏิเสธการมีเพศสัมพันธ์หรือการป้องกันอย่างถูกวิธีก็จะมีปัญหาการท้องเกิดขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง เลือก
- 1.2.2 เพื่อประเมินคุณภาพ ของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง เลือก
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง เลือก

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ด้านเนื้อหา แบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

1.3.1.1 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการผลิตสื่อ ได้แก่ กระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P การสร้าง เทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effect) และสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)

1.3.1.2 แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาภาพยนตร์สั้น ได้แก่ กระบวนการพัฒนาภาพยนตร์สั้นเพื่อให้แนวคิด

1.3.2 ด้านกลุ่มตัวอย่าง

1.3.2.1 กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน แบ่งเป็น ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อวิทัศน์ คุณภาพเมสส์ ปิยะธานีศิลป์ ด้านเขียนบท คุณอลงกรณ์ ฝีมือช่าง อินเทอร์เน็ต คุณภาคภูมิ ไกรไทยศรี เพื่อประเมินคุณภาพ

1.3.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เด็กที่มีช่วงอายุ 13 - 18 ปี จำนวน 50 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

1.3.3 ด้านตัวแปร

1.3.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ คุณภาพภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก”

1.3.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก”

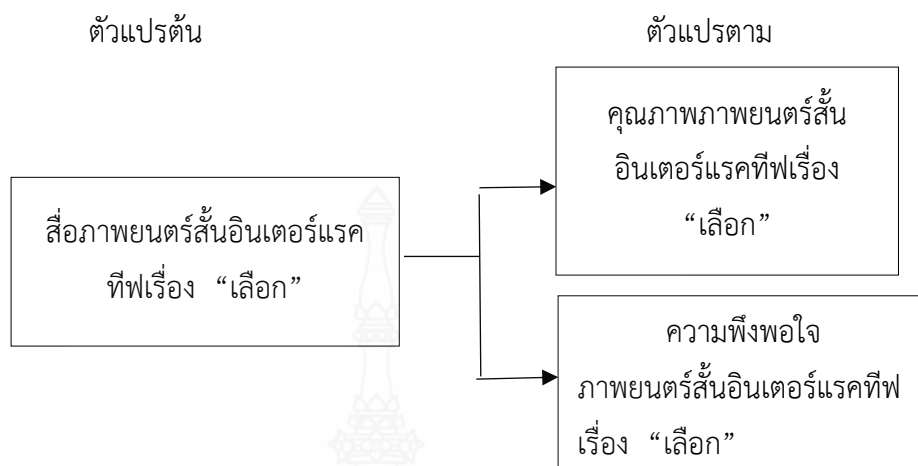
1.3.4 ด้านพื้นที่

โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดน้อยใน) ในพระราชูปถัมภ์ฯ

1.3.3 ด้านเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2/2563 เดือนพฤศจิกายน 2563 ถึงภาคการศึกษาที่ 2/2564 เดือนมีนาคม 2564

1.4 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิด

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 วิดีทัศน์ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อการศึกษา วิดีโอเพื่อความบันเทิง ประโยชน์ของวิดีโอมีมากมาย นอกจากให้ความรู้ ให้ความบันเทิง ยังสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งาน เช่น วิดีโอนำเสนอสินค้า ผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นต้น

1.5.2 Interactive art เป็นงานศิลปะประเภทใดที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมในกระบวนการสร้างสรรค์ ศิลปะแบบอินเทอร์แอคทีฟพยายามท้าทายขอบเขตดั้งเดิมระหว่างศิลปินและ "ผู้ชม" อาจใช้สื่อที่มีอยู่จริงเช่นเดียวกับในกรณีของศิลปะการติดตั้งหรืออาจเป็นดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต ศิลปะแบบอินเทอร์แอคทีฟมักใช้พลังในการคำนวณเพื่อควบคุมการตอบสนองต่อการกระทำของผู้ดู

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 ได้ทราบถึงการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง "เลือก"
- 1.6.2 ได้ทราบถึงคุณภาพของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง "เลือก"
- 1.6.3 ได้ทราบถึงความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง "เลือก"
- 1.6.4 สามารถนำภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟไปพัฒนาต่อยอดในอนาคตได้

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการเรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ เรื่อง “เลือก” คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการตั้งครรภ์ก่อนวัย

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P

2.4 แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการตั้งครรภ์ก่อนวัย

ทรงยศ พิลาสันต์ (2557) จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง คณะผู้วิจัยได้ประมวลและสรุปสังเคราะห์มีสาระพอสังเขปได้ดังนี้ คณะผู้วิจัยประยุกต์ใช้ทฤษฎีระบบนิเวศวิทยาเชิงสังคม (Socioecological framework) ของ Bronfenbrenner (2005) มาเป็นกรอบแนวคิด ‘พฤติกรรมเสี่ยง’ ซึ่งทฤษฎีนี้เชื่อว่า พฤติกรรมของวัยรุ่นนั้น มิได้เกิดขึ้นจากอิทธิพลภายในตัวของวัยรุ่นเองเท่านั้น แต่ยังได้รับอิทธิพลมาจากสภาพแวดล้อมที่ดำเนินชีวิตอยู่รอบ ๆ ตัวของวัยรุ่นด้วยการเกิดพฤติกรรมของวัยรุ่นเกิดจากทั้งปัจจัยภายในตัวบุคคลเองและจากสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวบุคคลได้แก่ ครอบครัว เพื่อน โรงเรียน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลมากที่สุดทั้งนี้

การตั้งครรภ์ในวัยรุ่นคือการตั้งครรภ์ในผู้หญิงก่อนอายุครบ 20 ปีบริบูรณ์ ในประเทศไทย อัตราการคลอดบุตรของผู้หญิงอายุ 15 - 18 ปีและอายุของแม่วัยรุ่นไทย มีแนวโน้มลดต่ำลงอย่างต่อเนื่อง และจากการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเสี่ยง

พฤติกรรมเสี่ยงต่อการตั้งครรภ์ในช่วงชีวิตของวัยรุ่นอันก่อให้เกิดการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควรมาจากปัจจัยต่าง ๆ คือ

1) การเปิดโอกาสแก่ตนเองและผู้อื่น เป็นการเปิดโอกาสต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศมีหลายประการ เช่น การเที่ยวกลางคืนในสถานเริงรมย์ต่าง ๆ

2) การเปิดเผยอารมณ์ทางเพศ การเปิดเผยอารมณ์ทางเพศ หมายถึง พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศที่ก่อให้เกิดอารมณ์ทางเพศแก่ผู้พบเห็นและมีปัจจัยที่ก่อให้เกิดการตั้งครรภ์

3) ความเชื่อทางเพศที่ผิด การมีความเชื่อทางเพศที่ผิดมีผลต่อการตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้ เช่น การมีเพศสัมพันธ์ครั้งเดียวไม่อาจตั้งครรภ์ได้ การคุมกำเนิดไม่ควรใช้กับคนรัก ความสามารถในเรื่องเพศเป็นตัววัดความเป็นลูกผู้ชาย

สถาบันครอบครัว ครอบครัวเป็นสังคมแรกที่ปลูกฝังความรัก ความเข้าใจ คุณธรรม จริยธรรมแก่บุคคลในครอบครัว การขาดการอบรมเลี้ยงดูที่ดี ความแตกแยกในครอบครัว การขาดความรัก การดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน (ศิริพร จิรวัดน์กุล , 2555)

ทำให้วัยรุ่นมักมีปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ดีต่อครอบครัว หรือไปคบเพื่อนซึ่งอาจชักชวนกันไป ในทางที่ผิดได้ส่วนแนวคิด ปัจจัยที่มีผลต่อการตั้งครรภ์ไม่พร้อมไม่พึงประสงค์ของวัยรุ่น ได้แก่ ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม เพื่อน เทคโนโลยีสารสนเทศ / สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระดับการศึกษา ความเชื่อ ค่านิยม ทักษะคิด ความสัมพันธ์ในครอบครัว / การเลี้ยงดู (จิณัฐตา ศุภศรี ,2556)

ลำเจียก กำธร (2556) ปัจจัยภายในที่มีผลต่อการตั้งครรภ์ไม่พร้อมไม่พึงประสงค์ของวัยรุ่น ได้แก่ ทักษะคิดต่อการมีเพศสัมพันธ์ความรู้การคุมกำเนิด ลักษณะครอบครัว และปัจจัยภายนอก ได้แก่ สังคม สิ่งแวดล้อม สื่อ และวัฒนธรรม ค่านิยม มีความสัมพันธ์กับการตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ของสตรีวัยรุ่นจนก่อให้เกิดการตั้งครรภ์ของวัยรุ่นแนวคิดที่เกี่ยวข้องการป้องกัน และแนวทางการป้องกันการตั้งครรภ์ไม่พร้อมของวัยรุ่นตามแนวคิดของ ได้แก่

1) การปิดโอกาสต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ เช่น การไม่เที่ยวเตร่ตามสถานเริงรมย์ต่าง ๆ การไม่ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ การไม่คบหาบุคคลแปลกหน้า การไม่เดินในที่เปลี่ยวและมีอันตราย การหลีกเลี่ยงสิ่งกระตุ้นความรู้สึกทางเพศทางสื่อวิทยุ โทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์อินเทอร์เน็ต การเลือกคบเพื่อนที่ดี เป็นต้น

2) การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของตนเอง เช่น การแต่งกายรัดรูป การเปิดเผยสัดส่วนในที่สาธารณะ ตลอดจนการแสดงออกทางด้านกิริยา ท่าทางที่ยั่วยวนไม่เหมาะสม เช่น การถูกเนื้อต้องตัวโดยการโอบ การกอด การจูบ เป็นต้น

3) รู้จักทักษะการปฏิเสธ การรู้จักการปฏิเสธเป็นการช่วยลดความต้องการทางเพศได้ เช่น คำว่า ไม่ หยุด อย่า ทั้งนี้ต้องเป็นการปฏิเสธที่มาจากความตั้งใจจริงที่จะหลีกเลี่ยงและป้องกันตนเอง

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)

2.2.1 อินเทอร์เน็ตที่มัลติมีเดีย (Interactive Multimedia) ความเป็นมาของ MULTIMEDIA ในปัจจุบัน "มัลติมีเดีย" จัดว่าเป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่มีความนิยมใช้งานกันอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการต่างๆ (Product and Service

Presentation) การเรียนการสอนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning) และการนำเสนอผลงานต่างๆ (Task Presentation) ตลอดจนใช้เป็นสื่อบันเทิง (Entertainment) ทั้งในครัวเรือนและอุตสาหกรรม

2.2.2 มัลติมีเดีย MULTIMEDIA คือ ระบบการสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพ เสียง และวีดิทัศน์ รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง (Sound) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ระบบนี้จะเรียกว่า "มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia)"

2.2.3 อินเทอร์เน็ตพหุมีเดีย (Interactive Multimedia) หมายถึง สื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถจัดการกับข้อมูลภาพและเสียง ให้แสดงผลบนจอในลักษณะที่โต้ตอบกับผู้ใช้ได้ ไม่ใช่การแสดงผลรวดเดียวจบ (run through) แบบวีดิทัศน์หรือภาพยนตร์และไม่ใช้การสื่อสารทางเดียว (One-way Communication) คือ ผู้ชมเป็นผู้ดูฝ่ายเดียวอีกต่อไป ส่วนมากใช้คำว่า "สื่อประสมปฏิสัมพันธ์" เกี่ยวกับทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P

พงษ์พิพัฒน์ จงสมชัย1 และ พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์ (2558) Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการผลิต) นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งก่อนเริ่มทำการผลิตรายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง การประสานงาน กองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ 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 การวางแผน(Plan) คือการกำหนดทิศทางขั้นตอนในการทำงานว่า จะทำอะไร จะทำ อย่างไร จะได้อะไร เป็นการตั้งคำถามและหาคำตอบหาข้อสรุปให้ใกล้เคียงกับคำถามได้มากที่สุด โดยมีหัวข้อไว้ตั้ง คำถามหลักๆ 7 หัวข้อคือ 5W+2H

- 1) กำหนดวัตถุประสงค์ทำไมจึงต้องทำ (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?)

2.3.2 การจัดทำเนื้อหา(Content) เมื่อตั้งคำถามและหาคำตอบได้แล้ว ก่อนที่จะผลิตรายการ จำเป็นที่จะต้องมีการหาเนื้อหาสำหรับใช้เขียนบทที่มีความถูกต้องชัดเจนและมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเนื้อหา จะต้องไม่ส่งผลกระทบต่อทางที่เสื่อมเสียต่อสังคม มีสาระที่ให้ข้อคิดที่ดีมีประโยชน์ต่อผู้ชมโดยมีที่มาของ แหล่งข้อมูล ด้วยวิธีต่าง ๆ

- 1) รวบรวม ค้นคว้าหาข้อมูลจาก
 - เอกสาร ในห้องสมุด ผลงานวิจัย ฯลฯ
 - บุคคล ที่เกี่ยวข้อง ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ฯลฯ
 - สถานที่ โดยการออกไปสำรวจยังแหล่งพื้นที่จริง (Scout location)
- 2) วิเคราะห์ข้อมูลที่ค้นคว้ารวบรวมมา สรุปจัดทำเป็นร่างเนื้อหา
- 3) จัดทำเนื้อหาเรียบเรียงให้ถูกต้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการเขียนบท

2.3.3 เขียนบท (Script) บทเป็นเสมือนแผนที่เดินทางหรือแบบแปลนการก่อสร้าง หากมีรายละเอียดชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจ ก็จะทำให้การถ่ายทำสะดวกและรวดเร็วขึ้น โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

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

ทุกคน มีส่วนร่วมและเข้าใจตรงกัน

2.3.4 Production(ขั้นตอนการผลิต) คือ เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตาม สคริปต์ที่ทีมงานผู้ผลิต ได้แก่ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียงช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทป โทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในร่ม และกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้ง จนเป็นที่พอใจ (take) นอกจากนี้ อาจจะเป็นต้องเก็บภาพ/เสียงบรรยากาศทั่วไปภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ(insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงาน และมอบหมายงานให้กับ

ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านและนั่นคือการทำงานของทีมนั้น โดยองค์ประกอบของขั้นการผลิต (Production) มีดังนี้

2.3.4.1 การถ่ายทำในสถานที่ (Studio) มีลำดับขั้นตอนการทำงานดังนี้

- 1) จัดทำฉาก ตกแต่งฉากตามทีออกแบบไว้
- 2) จัดแสงให้ได้บรรยากาศตามบทและสภาพของฉาก
- 3) จัดติดตั้งไมโครโฟนตามจำนวนและจุดที่กำหนด
- 4) จัดวางตำแหน่งกล้องตามจุดที่กำหนดและทิศทางการเคลื่อนย้ายเปลี่ยนมุม

และขนาดภาพ

5) ซักซ้อมกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งทีมด้านเทคนิค และผู้ที่มาร่วมในรายการให้มีความเข้าใจตรงกันขั้นตอนเปิดรายการเป็นอย่างดี ไรจะปิด รายการด้วยกล้องไหน

6) ลงมือถ่ายทำตามที่ได้ซักซ้อมไว้ระหว่าง การบันทึกรายการ (ในกรณีที่ไม่ใช่รายการสด) หากไม่ถูกต้องจะต้องสั่งหยุด (Cut) ทันทีที่ต้องควบคุมคุณภาพระดับเสียง ความถูกต้องของเนื้อหา

2.3.4.2 การถ่ายทำนอกสถานที่ (Outdoor) มีขั้นตอนดังนี้

- 1) จัดเตรียมอุปกรณ์ กล้องและเครื่องบันทึกภาพ ขาดตั้งกล้อง โคมไฟ และขาตั้งโคม ไมโครโฟน เครื่องชาร์ตแบตเตอรี่และวัสดุ (ม้วนวิดีโอเทป แบตเตอรี่ ฯ)
- 2) ประสานงานด้านธุรการ การเงิน พัสดุ ฯ
- 3) นัดหมายทีมงาน
- 4) เดินทางตามกำหนดนัดหมาย
- 5) ถ่ายทำตามบทในจุดที่กำหนด

2.3.5 Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต) คือ การตัดต่อลำดับภาพ หรือเป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบ เรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่องขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูดชาวน์บรรยากาศ ต่าง ๆ เพิ่มเติม อื่น ๆ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วน ใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่างเช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น (ในบางครั้งลูกค้า สามารถเข้า รับชมหรือมีส่วนร่วมในการผลิต) ระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพ รวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียดต่าง ๆ เพิ่มเติมของงานในแต่ละ THEME เช่น 3 วัน 7 วัน หรือมากกว่า 15 วันขึ้นไป องค์ประกอบของขั้นการผลิต (Post-Production) มีดังนี้

2.3.5.1 การลำดับภาพ หรือการตัดต่อ (Editing) เป็นการนำภาพมาตัดต่อให้เป็นเรื่องราวตามบท วิดีทัศน์ โดยใช้เครื่องตัดต่อ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการตัดต่อนี้มี 2 ลักษณะคือ

1) Linear Editing เป็นการตัดต่อระหว่างเครื่องเล่น/บันทึกวีดิทัศน์ 2 เครื่อง โดยให้ เครื่องหนึ่งเป็นเครื่องต้นฉบับ (Master) และอีกเครื่องหนึ่งเป็นเครื่องบันทึก (Record) ในปัจจุบันไม่นิยมใช้แล้ว เนื่องจากการตัดต่อลักษณะนี้ต้องใช้ผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะด้าน และใช้เวลานานมาก

2) Non-Linear Editing เป็นการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะ ซึ่งเป็นการ ตัดต่อที่รวดเร็วและมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

2.3.5.2 การตกแต่งภาพด้วยเทคนิคพิเศษ (Visual Effect) Visual Effect หมายถึง การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ หรือ คือการทำงานร่วมกันระหว่างการสร้างภาพ สามมิติด้วยคอมพิวเตอร์ (CG or Animation 3D) บวกกับการถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบดิจิทัลเพื่อให้ได้ภาพที่มีความสมจริง และอันตรายจากการถ่ายทำ ทั้งนี้อาจด้วยวัตถุประสงค์อื่น เช่น เพิ่มความปลอดภัย ลดงบประมาณ หือเงินทุนในการถ่ายทำ หรือเพื่อความต้องการด้านศิลปะพิเศษ ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม การสร้างเทคนิคพิเศษ ทางภาพ เพียงต้องการนำภาพที่สร้างไปผสมรวมกับภาพที่ถ่ายทำจริง (Live Action) ยกตัวอย่างเช่น การถ่ายบน คีย์สกรีน บลูสกรีน เพื่อแยกนักแสดงกับฉากกระเปิด หรือ ภัยอันตรายต่าง ๆ แล้วนำภาพที่สร้างกับภาพที่ถ่ายมา ผสมรวมกันทีหลัง ทั้งนี้ก็เพื่อความปลอดภัยของนักแสดงที่อาจได้รับอันตรายจากการถ่ายทำกับระเบิดจริง หรือ ลดงบประมาณให้การสร้างฉาก ภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นไม่ได้ เช่น ตึกถล่ม แผ่นดินแยก อื่น ๆ (สมเจตน์: 2556)

2.3.6 การผลิตวีดีโอ

2.3.6.1 การวางแผน เป็นการกำหนดเรื่องราวที่จะถ่ายทำว่าต้องการถ่ายทำสิ่งใด และกำหนดความยาวของเรื่องเพื่อที่จะได้เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้พร้อม

2.3.6.2 การถ่ายทำ เป็นการบันทึกภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งหรือเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตต้องการจะถ่ายทำเพื่อจะได้นำข้อมูลนั้นเก็บไว้

2.3.6.3 แคปเจอร์ (Capture) เป็นการถ่ายโอนข้อมูลที่เป็นภาพอย่างเดียว หรือทั้งภาพและเสียงที่ได้จากเทปวีดีโอ (VHS) มาบันทึกลงใน Harddisk ของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยทำการจัดเก็บเป็นไฟล์ .AVI หลาย ๆ ไฟล์ ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ และสามารถนำไฟล์ .AVI นี้ไปใช้ในการตัดต่อภาพได้

2.3.6.4 การตัดต่อ เป็นการนำไฟล์หลาย ๆ ไฟล์ที่จัดเก็บอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์มาเรียงต่อกัน โดยทำการเลือกภาพและเสียงที่ต้องการ จากนั้นจึงทำการตกแต่งภาพ โดยการเพิ่มเติมข้อมูลต่าง ๆ เช่น สีส้น ความสวยงาม ข้อความ เพิ่มความเร็วหรือลดความเร็วในการแสดง

ภาพเคลื่อนไหว ลดเหลี่ยมของภาพ หรือจะทำการปรับเปลี่ยนความยาวของข้อมูล ก็ได้ เช่น การตัดต่อวิดีโอด้วย Adobe Premiere ปัจจุบันการตัดต่อวิดีโอด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์จะได้งานที่มีคุณภาพดีกว่า เนื่องจากสามารถเพิ่มเทคนิคพิเศษ ปรับแต่งภาพให้ สวยงามได้ จึงได้รับความนิยม แต่ผู้ที่ต้องการตัดต่ออย่างมืออาชีพต้องไม่ลืมว่างบประมาณในการเตรียมอุปกรณ์ตัดต่อนั้นมีราคาแพง หากจะทำการตัดต่อเพื่อเพิ่มความรู้ก็ควรใช้อุปกรณ์ที่มีราคาเหมาะกับงานที่จะทำ เพื่อป้องกันความสิ้นเปลืองโดยเปล่าประโยชน์

2.3.6.5 การจัดทำสื่อประสม เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการตัดต่อวิดีโอด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยนำผลิตภัณฑ์ที่ได้มาทำการเก็บบันทึกให้อยู่ในรูปของไฟล์ต่าง ๆ เทปวีดีโอ

2.3.7 ขั้นตอนในการถ่ายภาพยนตร์สั้น

ขั้นที่ 1 หองค์ประกอบด้านวิธีการ คือ หลักการ การวางแผน การถ่ายทำ การตัดต่อ การประเมินผล

ขั้นที่ 2 หองค์ประกอบด้านบุคลากร คือ บุคลากรในหน้าที่ต่าง ๆ ตั้งแต่ ตัวละคร บุคคลทางเทคนิค

และผู้มีความสามารถเฉพาะ

ขั้นที่ 3 เตรียมการผลิต คือ วางแผน เตรียมสถานที่ บท อุปกรณ์ ให้ครบ

ขั้นที่ 4 บทหนัง คือ วางบท คำพูด ระยะเวลาสถานที่ เรื่องราว ที่จะสื่อออกมา

- บทแบบสมบูรณ์ เก็บทุกรายละเอียดทุกคำพูด
- บทแบบอย่างย่อ เปิดกว้างๆให้ผู้ชมสังเกตในความเข้าใจของตนเอง
- บทแบบเฉพาะ
- บทแบบร่างกำหนด

ขั้นที่ 5 การผลิต เลือกมุมกล้องให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ ขนาดวัตถุ ว่าควรเห็นแค่ไหน ขนาดมุมกล้องมีหลายแบบ โดยรวม ๆ มีแบบ ระยะไกลมาก ระยะไกล ระยะปานกลาง ระยะใกล้

ขั้นที่ 6 ค้นหามุมกล้อง

- มุมคนดู เป็นมุมถ่ายจากรอบนอกของฉากนั้น ๆ เหมือนผู้ชมเป็นคนสังเกตฉากนั้น ๆ
- มุมแทนสายตา
- มุมพ้อยออฟวิว มุมนี้ในการทำหนัง เป็นมุมที่ใกล้ชิดเหตุการณ์ เช่น การถ่ายข้ามไหล่ของตัวละครหรือวัตถุ

ขั้นที่ 7 การเคลื่อนไหวของกล้อง

- การแพน การทิลท์ การทำเคลื่อนไหวกล้องให้เห็นตำแหน่งวัตถุนั้นสัมพันธ์กัน
- การดอลลี่ การติดตามการเคลื่อนไหว

- การซูม เป็นการเปลี่ยนองค์ประกอบภาพ เหมือนเน้นความสนใจในจุด ๆ หนึ่ง
 ขั้นที่ 8 เทคนิคการถ่าย คือ แขนทั้งสองข้างแนบตัว เคลื่อนไหวกล้องแบบรวดเร็ว
 กล้องจะปรับโฟกัสไม่ทัน ทำให้ภาพเบลอ

ขั้นที่ 9 หลังการผลิต ก็ต้องตัดต่อ เพิ่มเสียง เอฟเฟกต์ ความคมชัด ความเด่นชัดเรื่อง
 อักษรหนังสือ

ขั้นที่ 10 การตัดต่อ

- ขั้นแรก การจัดลำดับภาพ และเวลา ให้ตรงและเหมาะสม
- ขั้นที่สอง คือ จัดภาพให้เหมาะสม เนื้อหาและโครงเรื่องที่เราวางไว้
- ขั้นที่สาม แก้ไขข้อบกพร่อง
- ขั้นที่สี่ เพิ่มเทคนิคให้ดูสวยงาม

2.3.8 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์สั้น

2.3.8.1 วางโครงเรื่อง เป็นการวางแผนชิ้นงานที่ต้องการจะ ทำ เป็นการออกแบบ
 เรื่องราวที่ต้องการเรียบเรียง อย่างเช่น การสอนหนังสือ ควรวางแผนว่าต้องถ่ายวิดีโอแบบใด เวลาพัก
 ต้องการอะไรมาคั่นรายการ โดยสามารถคิดและวาดขึ้นมา โดยเรียกขั้นแรกนี้ว่า การทำ Storyboard

2.3.8.2 การจัดเตรียมภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนที่เราต้องทำต่อจาก การวางโครงเรื่อง
 และนำมาประกอบกันเป็นเรื่องราวตาม Storyboard อย่างเช่น ต้องถ่ายวิดีโอเกี่ยวกับ งานสอน ต้อง
 ถ่ายคลิปคั่นเวลา เป็นต้น

2.3.8.3 ตัดต่อภาพยนตร์ เป็นการนำคลิปวิดีโอที่ได้ทำการสอน ไว้แล้วมาทำการตัดต่อ
 ให้ได้ดังโครงเรื่องที่เราคิดไว้ สามารถแก้ไขในส่วนที่เราคิดไว้ได้ อย่างเช่น คลิปที่นำมา ไม่สวยไม่งาม ก็
 สามารถแก้ไขได้

2.3.8.4 แปลงไฟล์ภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการตัดต่อภาพยนตร์ ซึ่งต้องนำ
 ชิ้นงานที่เราได้ถ่ายทำไปแล้วนั้นออกไปเผยแพร่

2.3.9 ประเภทของภาพยนตร์สั้น

2.3.7.1 มิวสิควิดีโอ การถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบ และพัฒนามาเป็นการ
 การนำเนื้อหาของบทเพลงมาสร้างเป็นเรื่องราว เป็นละครประกอบเพลง ตัวอย่างเช่น mv เพลงต่างๆ
 ในยูทูป หรือตาบเว็บไซต์ชั้นนำต่างๆไป

2.3.9.2 วิดีโอเพื่อการนำเสนอ การถ่ายทอดความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ที่มี
 วัตถุประสงค์ที่แน่ชัด ให้ผู้ฟังเข้าใจภายในเวลาจำกัด ตัวอย่างเช่น วิดีโอพรีเซ็นท์เซชันงานแต่งงาน
 หรือวันพิเศษต่างๆ

2.3.9.3 โฆษณา การถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ เพื่อนำเสนอ ความคิดหรือการป่าวประกาศให้คนชนเชื่อ และเข้าใจในตัวสินค้า หรือ สิ่งที่ต้องการสื่อออกไป มีความ ยาว ตั้งแต่ 30 วิ แต่ไม่เกิน 3-5 นาที ตัวอย่างเช่น โฆษณา ขาย รองเท้า keto โฆษณา ชวนกันรณรงค์ ต่างๆ

2.3.9.4 ภาพยนตร์สั้นหรือหนังสั้น การเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้นๆ แต่ได้ใจความ ศิลปะการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นวนิทาน นิยาย ละคร หรือภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาหนึ่งเวลาใด ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้น องค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลา ตัวอย่าง เช่น สารคดีหนังสั้น ต่างๆ หนังสั้น ที่แฝงแงคิด แง่มุม

2.3.10 เทคนิคการถ่ายทำ

2.3.10.1 เทคนิคมุมกล้อง การถ่ายภาพในมุมที่ต่างกัน ยังมีผลต่อความคิดความรู้สึกที่จะสื่อความหมายไปยังผู้ดูได้ เราอาจแบ่งมุมกล้องได้เป็น 3 ระดับ คือ

1) ภาพระดับสายตา คือ การถ่ายภาพในตำแหน่งที่อยู่ในระดับสายตาปกติที่เรามองเห็น ขนานกับพื้นดิน ภาพที่จะได้จะให้ความรู้สึกเป็นปกติธรรมดา

2) ภาพมุมต่ำ การถ่ายภาพในมุมต่ำ คือ การถ่ายในตำแหน่งที่ต่ำกว่าวัตถุ จะให้ความรู้สึกถึงความสูงใหญ่ ยิ่งใหญ่กว่าความเป็นจริง แสดงถึงความสง่า

3) การถ่ายภาพมุมสูง คือ การตั้งกล้องถ่ายในตำแหน่งที่สูงกว่าวัตถุ ภาพที่ได้จะให้ความรู้สึกถึงความเล็ก ความต้อยต่ำ ไม่มีความสำคัญ

2.3.11 เทคนิคการซูมและการโฟกัส

2.3.11.1 ในขณะที่ซูมไม่ควรเดินหรือเคลื่อนไหว เพราะจะทำให้วิดีโอที่ได้มีโอกาสสั่นไหวสูง

2.3.11.2 หากต้องการเคลื่อนที่ด้วยขณะซูม ขอแนะนำให้ดึงซูมออกมาให้สุดก่อน แล้วค่อยกดปุ่มบันทึก จากนั้นให้เดินเข้าไปแทนการซูมเลนส์

2.3.11.3 อย่าสนุกกับการซูมจนมากเกินไป เพราะส่วนใหญ่ผู้ที่เพิ่มเริ่มเล่นกล้องมักจะชอบดึงซูมเข้า/ออก ทำให้ภาพที่ได้ไม่น่ามีนหัว เหมือนกำลังกระแทกกำแพงไปๆที่จริงแล้วการซูมจะทำเมื่อต้องการดูรายละเอียดของเหตุการณ์ เพื่อบ่งบอกเรื่องราว หรือซูมออกเพื่อแสดงภาพรวมของเหตุการณ์นั้นๆ พุดง่าย ๆ จะซูมก็ควรมีเหตุมีผลมีเรื่องราวที่จะเล่าจากการซูมจริงๆ

2.3.11.4 ควรหยุดซูมเสียก่อนค่อยเคลื่อนไหวกล้อง หรือซูมก่อนบันทึกภาพ จุดนี้จะช่วยให้อัตราวิดีโอที่น่าสนใจมากขึ้น เช่น การถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ในท้องทะเล อาจจะต้องซูมเข้าไปที่เรือจากนั้นกดปุ่มบันทึก แล้วค่อยๆซูมออกมาให้เห็นท้องทะเล

การแพนกล้อง

การแพนกล้องที่ดีต้องมีจังหวะที่จะแพน คือต้องมีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุดของการแพน จุดนี้เองคนที่อยู่เบื้องหลังคอยตัดต่อภาพทั้งหลายมันเป็นเรื่องยุ่งยากที่จะตัดต่อภาพ โดยมีภาพที่แวงไปแวงมา หรือจวบวามไปมา เมื่อนำมาร้อยใส่ภาพนิ่งๆจะรู้สึกได้เลยว่าไม่เข้ากัน พลอยทำให้ดูไม่รู้เรื่อง เข้าไปใหญ่ ไม่นิมนวลสมจริง บางครั้งรู้สึกว่าได้โดดไปโดดมา หากจะให้ตัดต่อได้สะดวกและภาพสมบูรณ์ การแพนจะต้องมีจุดเริ่ม คือเริ่มจากถือกล้องให้นิ่งเสียก่อน จากนั้นกดปุ่มบันทึกภาพแล้วค่อยแพน และจุดจบ คือหนึ่งทึ่งท้ายตอนจบอีกเล็กน้อย เพื่อบอกคนดูให้เตรียมพร้อมและพักสายตาระหว่างชมภาพ

2.3.12 ข้อดีของการบันทึกเป็นข้อ

ข้อดีมุมมองกว้าง คือบอกให้รู้สถานที่ และให้ได้ว่านี่เป็นงานอะไร สถานที่ที่ไหน หากว่าถ่ายเห็นป้ายของงานเข้าไปด้วยยิ่งดี การถ่ายแบบนี้ดูเป็นเรื่องเป็นราว บอกเล่าเรื่องราวตามลำดับขั้น ว่ามีใครทำอะไรบ้างไม่ว่าจะเป็นงานพิธีหรือถ่ายกันเล่นๆ เพราะว่าภาพจะสลับมุมมองต่างๆทำให้ชมเป็นระยะทำให้ไม่น่าเบื่อ

ข้อดีการแพน การยกกล้องขึ้นลงการซูม การเล่นมุมมองแบบต่างๆ หรือเล่นมุมมองเฉียงก็ทำได้เช่นกัน แต่ว่าต้องเริ่มต้นด้วยหลักการถ่ายเป็นข้อๆให้กระชับและไม่ยืดเยื้อจะทำให้คนดูไม่เบื่อ ที่มีแต่ภาพแข็งๆที่ดูแล้วไม่มีชีวิตชีวา

เทคนิคการเคลื่อนที่กล้องโดยไม่ให้สั่นไหว “การไวด์” หรือ “Wide Shot” เป็นวิธีที่ช่วยอำพรางการสั่นไหวของกล้องได้ซึ่งแม้ว่ากล้องจะสั่น ภาพจะไหว แต่ก็ยังไม่เห็นความแตกต่างเพราะว่ามันมีภาพมุมมองกว้างที่หลอกตาอยู่ ถ้าหากต้องการที่จะเดินถือกล้องถ่ายแบบนี้ละก็ จะต้องเลือกระยะกล้องที่ไกลสุด โดยการตั้งภาพด้วยการซูมออกมา เรียกว่า”ลองช็อต”(Long Shot) เป็นประคองกล้องเดินช้าๆแบบนุ่มนวล โดยไม่ต้องซูมเข้าไปอีก ควรปล่อยให้ภาพมุมมองกว้างเข้าไป

การเดินก็สำคัญหากมีแต่เดินจำพรวดทั้งน้ำหนักตัวแบบเต็มๆที่แบบนี้ภาพที่ได้จะกระตุกเป็นจังหวะแน่ๆก็ขอแนะนำให้การเดินถ่ายกล้องนั้นต้องระวังทุกฝี่เท้า การเดินด้วยปลายเท้า เกร็งและย่อขาเล็กน้อยจะช่วยให้กล้องนิ่งและมั่นคงขึ้น ช่วยให้เดินถ่ายวิดีโอได้อย่างมีคุณภาพ ภาพที่ได้จะนิ่งการถือกล้องแบบแบกบ่า บางครั้งอาจจะไม่ถนัดสำหรับเดินถ่ายเสมอไป สามารถแก้ไขด้วยการลดกล้องมาอยู่ในมือ ในอ้อมแขนนั้นจะเป็นการดี เพราะช่วยประคองกล้องได้อีกชั้นด้วยเข้าไป แถมอาจจะได้มุมที่แปลกตาไปจากการแบกบ่น่า

2.3.12.1 การถ่ายให้กระชับการถ่ายให้กระชับ หมายความว่า การถ่ายวิดีโอที่พยายามให้ภาพนั้นสื่อความหมายในตัวเองมากที่สุด โดยสามารถเล่าเรื่องราวได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร นี่จะช่วยให้เราไม่ต้องเก็บภาพมามากมายและยืดเยื้อ ก็สามารถเข้าใจได้ว่าในเหตุการณ์นั้นๆเกิดอะไรขึ้นบ้าง

ระบบวิดีโอในปัจจุบัน

2.3.12.2 ระบบวิดีโอ มีความสัมพันธ์กับการนำไฟล์วิดีโอไปเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งไฟล์วิดีอนั้นต้องนำไปเปิดกับโทรทัศน์ หรือเครื่องเล่นอื่นหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการกำหนดค่าของระบบในวิดีโอในขั้นตอนการตัดต่อด้วย ซึ่งแต่ละประเทศจะใช้ระบบไม่เหมือนกัน คือ

1) ระบบ PAL เป็นระบบที่มีความคมชัดสูง แต่การเคลื่อนไหวไม่ค่อยราบรื่น โดยมีอัตราการแสดงภาพ (Frame Rate) 25 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ในหลายประเทศ โดยประเทศไทยก็ใช้ระบบนี้

2) ระบบ NTSC เป็นระบบที่มีความคมชัดสูง ระบบ PAL ไม่ได้ แต่การเคลื่อนไหวของภาพจะราบรื่นกว่าระบบ PAL เพราะมีอัตราการแสดงภาพ (Frame Rate) 29.97 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ที่ประเทศญี่ปุ่น และอเมริกา

3) ระบบ SECAM เป็นระบบที่มีความคมชัดสูง การเคลื่อนไหวของภาพมีความราบรื่น มีอัตราการแสดงผล (Frame Rate) 25 เฟรมต่อวินาที นิยมใช้ในแถบแอฟริกา รู้จักกับฟอร์แมตของไฟล์วิดีโอประเภทต่างๆ

4) AVI เป็นไฟล์มาตรฐานทั่วไปของไฟล์วิดีโอ มีความคมชัดสูง แต่ข้อเสียคือมีขนาดใหญ่ สามารถนำไปทำเป็นวีซีดี หรือดีวีดี ก็ได้ โดยผ่านกระบวนการบีบอัดไฟล์ของโปรแกรมนี้ๆ เช่น Nero , NTI

5) MPEG เป็นฟอร์แมตของไฟล์วิดีโอที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากไฟล์มีขนาดเล็ก และมีคุณภาพที่หลากหลาย ตั้งแต่คมชัดที่สุด ไปถึงอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้ โดยมีหลายรูปแบบดังนี้

6) MPEG – 1 เป็นไฟล์ที่นิยมใช้ทำวีซีดี โดยมีขนาดเล็กมากที่สุด – MPEG – 2 เป็นไฟล์ที่นิยมใช้ทำดีวีดี โดยไฟล์มีขนาดใหญ่ (แต่ไม่เท่า AVI) แต่คุณภาพในการแสดงผลมีความคมชัดสูง – MPEG – 4 เป็นไฟล์ที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากมีคุณภาพในการแสดงผลใกล้เคียงกับดีวีดี แต่เป็นไฟล์ขนาดเล็ก นิยมนำไปใช้ในโทรศัพท์มือถือ , อินเทอร์เน็ต – WMV เป็นฟอร์แมตมาตรฐานของ Windows มีคุณภาพที่ดีฟอร์แมตหนึ่ง

7) นิยมนำมาเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต – MOV เป็นฟอร์แมตของโปรแกรม Quick Time ที่ใช้กับเครื่อง Apple แต่สามารถเปิดใน Windows ได้เช่นกัน – 3GP เป็นไฟล์ขนาดเล็ก นิยมใช้ในโทรศัพท์มือถือ

กิตติพิศ ศิริสูตร (2559) สื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia) สื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถจัดการกับข้อมูลภาพและเสียง ให้แสดงผลบนจอในลักษณะที่โต้ตอบกับผู้ใช้ได้ ไม่ใช่การแสดงผลรวดเร็วจบ (run through) แบบวิดีโอทัศน์หรือ ภาพยนตร์และไม่ใช่การสื่อสารทางเดียว (One-way

Communication) คือ ผู้ชมเป็นผู้ดูฝ่ายเดียวอีกต่อไป ส่วนมากใช้คำว่า "สื่อประสมปฏิสัมพันธ์" เกี่ยวกับทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา Interactive Multimedia คือ เทคโนโลยีทางการศึกษาที่เป็นระบบคอมพิวเตอร์รูปแบบใหม่ ที่ถูก นำมาใช้ในระบบการเรียนการสอน (ซึ่ง SE-ED Learning Center เป็นรายแรกในประเทศไทย ที่มีการนำเอา เทคโนโลยีนี้มาใช้ประกอบการเรียนการสอนใน วิชาภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ) โดยมีวัตถุประสงค์ในการ กระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของ นักเรียน โดยมีปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบ เสียง ข้อความ การ์ตูน Animation เพลง ดนตรี และภาพ กราฟฟิกต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้ นักเรียนสามารถฝึกฝนทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ทั้ง ทักษะการ ฟัง พูด อ่าน เขียนอย่างกระตือรือร้น และสนุกสนาน โดยจะใช้ได้ใน 2 ลักษณะ คือ

1) การใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศโดยการควบคุมอุปกรณ์ร่วมต่าง ๆ ในการ ทำงาน เช่น ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ในสถานีงานสื่อประสม ควบคุมการเสนอภาพ สไลด์มัลติมีเดีย และการ เสนอในรูปแบบของแผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ(Interactive Video) การใช้ ในลักษณะนี้คอมพิวเตอร์จะเป็นตัวกลาง ในการควบคุมการทำงาน ของเครื่องเล่นแผ่น วีดิทัศน์และ เครื่องเล่นซีดีรอม ให้เสนอภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ตามเนื้อหาบทเรียนที่เป็นตัวอักษรที่ปรากฏ อยู่บนจอภาพคอมพิวเตอร์รวมถึงควบคุมเครื่องพิมพ์ในการพิมพ์ข้อมูล ต่าง ๆ ของบทเรียน

2) การใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการผลิตแฟ้มสื่อประสมโดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ต่าง ๆ เช่น Tool Book และ Author ware และนำเสนอแฟ้มบทเรียนที่ผลิตแล้วแก่ผู้เรียนโปรแกรม สำเร็จรูปเหล่านี้จะ ช่วยในการผลิตแฟ้มบทเรียน ฝึกอบรม หรือการเสนองานในลักษณะของสื่อหลาย มิติโดยในแต่ละบทเรียนจะมี เนื้อหาในลักษณะของตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์และเสียงรวมอยู่ใน แฟ้มเดียวกัน บทเรียนที่ผลิตเหล่านี้เรียกว่า " บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน " หรือ"CAI" นั่นเอง และเนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีได้ก้าวไกลไป มากมีการนำสื่อมัลติมีเดียมาพัฒนาให้มีการปฏิสัมพันธ์กับ ผู้ใช้งานมากขึ้นจึงทำให้ในช่วงเวลาหลายปี ที่ผ่านมามีคำว่า Interactive ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และ อินเทอร์เน็ตในฐานะของสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่โต้ตอบกับมนุษย์ได้ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมทั้ง ในประเทศเอง และต่างประเทศ และในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา Interactive ก็ยังมีความนิยมมากขึ้นอีกเพราะ ความสามารถในการโต้ตอบที่สูงขึ้น ปัจจุบัน Interactive เข้ามามีบทบาทใกล้ชิดกับมนุษย์มากขึ้น เรียกได้ว่ามอง ไปทางไหนก็เห็น จับอะไรก็เจอ ยกตัวอย่างใกล้ตัวที่สุดก็คือโทรศัพท์มือถือที่เป็นจอ Touch Screen ไม่ว่าจะเป็น iPhone5, The new iPad, Android tablet ยี่ห้อต่าง ๆ หรือเวลาเรา เข้าเดินไป 7-eleven ประตูก็เปิดให้เอง ก็ คืออินเตอร์แอคทีฟหลักการง่าย ๆ ก็คือมี Sensor จับความ เคลื่อนไหวอยู่ที่หน้าประตู ถ้ามีคนหรือหมาเดินมา Sensor ก็จะสั่งให้ motor และลำโพงทำงาน นอกจากการพบเจอ Interactive ในชีวิตประจำวันแล้ว ยังรวมทั้งสื่อ การสอนเรียนการสอนที่เรียกว่า CAI (Computer Assisted Instruction) หลายคนคงคุ้นเคยกันไม่มากนักน้อย , 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 ทั้งนี้ทำให้สื่อมีมิติเดียว เป็นสื่อที่สามารถ ตอบสนองต่อลักษณะและความต้องการของเด็กในยุคสมัยใหม่ที่ใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดีทีเดียว

2.4 แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ หรือการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจนั้น เป็นทฤษฎีที่เน้นความสำคัญไปยังผู้รับสาร โดยเน้นว่าผู้รับสารนั้นเป็นตัวจักรสำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้ประเภทของสื่อและเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการของในแต่ละบุคคลโดย อาศัยพื้นฐานของความต้องการเป็นหลัก ซึ่งการตัดสินใจในการเลือกรับสื่อที่ผู้รับสารจะพิจารณา ในแง่ว่า ตนต้องการอะไร จากสื่อใด สารประเภทไหน และสารนั้นตอบสนองความต้องการของตน อย่างไร ถือได้ว่าเป็นการเน้นความสำคัญของผู้รับสารในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร โดยผู้รับสาร ไม่ได้เป็นเพียงผู้รับเอาอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534)

การวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจนั้น ได้มีผู้ริเริ่มมาตั้งแต่ต้นปี 1940 เมื่อมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจที่แม่บ้านได้รับจากการฟังรายการวิทยุ ภาคกลางวัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้รับสารเลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และเลือกรับเนื้อหาของสารเพื่อสนองความต้องการของตน (จุฑาภา ตาดพริ้ง, 2546)

อธิบายเกี่ยวกับทฤษฎี"การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ"ไว้ว่า ทฤษฎี การใช้ และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน อยู่ภายใต้กรอบทฤษฎีที่เรียกว่า "ทฤษฎีเชิงหน้าที่" (Functional Perspective) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ในเชิงหน้าที่ของสื่อมวลชนที่ตั้งอยู่บนความเชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์เชื่อมโยง และสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ ทั้งแบบโซ่ และแบบวงจร ดังนั้น อธิบายพฤติกรรมมนุษย์ได้ว่าเกิดจากความต้องการ (Need) ซึ่งจะมีที่มาที่แตกต่างกันในแต่ละคน (พลุ ชัยเวฬุ 2541)

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศรุตยา รองเลื่อน ภัทรวัลย์ ตลิ่งจิตร และสมประสงค์ ศิริบริรักษ์ (2555) ศึกษาปัญหาและความต้องการการสนับสนุนในการรักษาพยาบาล จากการตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ในหญิงวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างเป็นหญิงตั้งครรภ์อายุ 15-19 ปี ที่มาฝาก ครรภ์ที่หน่วยฝากครรภ์ โรงพยาบาลศิริราช จำนวน 73 ราย เก็บข้อมูลระหว่างเดือนตุลาคม 2552 ถึง มีนาคม 2553 โดยใช้แบบสอบถาม

ผลการวิจัยพบว่า หญิงตั้งครรภ์วัยรุ่นไม่พร้อมต่อการตั้งครรภ์ ร้อยละ 46.5 ไม่ตั้งใจมีบุตรร้อยละ 94.1 ตั้งครรภ์ในขณะที่กำลังศึกษาอยู่ร้อยละ 64.7 แหล่ง สนับสนุนทางสังคมที่สำคัญของหญิงตั้งครรภ์วัยรุ่นคือ สามี บิดามารดาของหญิงตั้งครรภ์ ส่วนปัญหา ด้านร่างกายที่พบในหญิงตั้งครรภ์วัยรุ่น ได้แก่ การสูบบุหรี่ ต้มเครื่องต้มแอลกอฮอล์ ปัญหาในด้าน ความรู้ คือ การขาดความรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตัวในขณะที่ตั้งครรภ์ และปัญหาด้านจิตสังคม ได้แก่ รู้สึก เศร้า หดหู่ ไม่มีคุณค่า และต้องการได้รับความรู้ คำแนะนำในการปฏิบัติตัวในขณะที่ตั้งครรภ์มากที่สุด

สุภาชัย สารจรัส (2553) การสอนเพศศึกษารอบด้าน สอนให้เยาวชนรู้เท่าทัน พัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ ค่านิยมด้านเพศ ตลอดจนสอนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สถานการณ์เรื่องเพศของตนเองอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงทักษะการใช้อุปกรณ์ป้องกันโรคทางเพศสัมพันธ์ เพื่อให้มีพฤติกรรมทางเพศที่ปลอดภัย ปราศจากโรค

อริสา เหล่าวิชา (2554) ได้ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการนำภาพยนตร์มาประยุกต์ใช้ ในการเรียนการสอนวิชาการเขียนเชิงกลยุทธ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยได้ แบ่ง 47 การวัดความพึงพอใจ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาของภาพยนตร์และด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยมี การเปิดภาพยนตร์ให้กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จำนวน 63 คน ภาพยนตร์ที่ใช้คือ ภาพยนตร์แนวสนุกสนานและใช้แบบสอบถามวัดความ พึงพอใจที่มีต่อการนำภาพยนตร์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาการเขียนเชิงกลยุทธ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ ผลการวิจัยปรากฏว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ 3 อันดับแรก คือ เนื้อหาของภาพยนตร์มีความน่าสนใจ ชวนให้ติดตามรับชมมากที่สุด รองลงมา คือเนื้อหาของ ภาพยนตร์มีความเหมาะสมกับวิชาที่เรียน และเนื้อหาของภาพยนตร์ทำให้นักศึกษาได้ฝึกฝน กระบวนการคิดและวิเคราะห์ เปรียบอันดับที่สาม สรุปผลรวม มีความพึงพอใจในระดับมาก และความ พึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเปิดภาพยนตร์ 3 อันดับแรก พบว่า 3 กิจกรรม การเปิดภาพยนตร์ประกอบการสอนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ มากที่สุด รองลงมาคือ กิจกรรมสามารถส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ และกิจกรรมช่วยสร้าง บรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี เปรียบอันดับที่สาม สรุปผลรวม มีความพึงพอใจในระดับมาก

นิติคุณ ยุกตะนันท์ (2554) หนังสือ คือ หนังสือที่สั้น ก็คือการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้น ๆ แต่ได้ใจความ ศิลปะการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะนิทาน นิยาย ละคร หรือ ภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาหนึ่งเวลาใด ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้น องค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลา

ธเรศ แร่เพชร (2560) จากการศึกษาการสร้างภาพยนตร์สั้นที่มีความยาว ในช่วง 11.27-12.36 นาที ที่ได้นำเอาเทคนิคพิเศษต่างๆเข้ามาใช้ ในการผลิตเพื่อความตื่นตื้นเต้นน่าสนใจและ

สมจริงมีการ ถ่ายทอดเรื่องราวที่สะท้อนปัญหาทั้งความรักของวัยรุ่น และปัญหาสังคม พบว่าได้รับความพึงพอใจจากกลุ่ม ตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นในระดับมาก



บทที่ 3

วิธีดำเนินโครงการ

การจัดทำโครงการสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “เลือก” คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดและการดำเนินโครงการ ดังนี้

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

3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ

3.1.1 การกำหนดหัวข้อและประเด็นการศึกษาโดยสำรวจความพึงพอใจของคนในกลุ่มเป็นกรอบในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาโครงการพิเศษ ร่วมกับการศึกษาปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

3.1.2 การเลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยกำหนดขอบเขตของสถานที่ที่ใช้เก็บข้อมูลได้สะดวกสำหรับผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” เพื่อสะท้อนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างถูกวิธี

3.1.3 การเลือกอาจารย์ที่ปรึกษาโดยพิจารณาจากความถนัดของอาจารย์แต่ละท่านในสาขาให้สอดคล้องกับโครงการพิเศษจึงได้ไปติดต่อกับ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ณัฐภณ สุเมธธิดิคม เพื่อเป็นที่ปรึกษาของโครงการแนะนำสำหรับการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “เลือก”

3.1.4 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการทอ้งก่อนวัยอันควร, ทฤษฎีการทำภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ, ทฤษฎีการป้องกันเมื่อมีเพศสัมพันธ์

3.1.5 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตเกม ได้แก่ Adobe Premiere Pro 2020, Adventr

3.1.6 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการผลิตสื่อ ได้แก่ กระบวนการพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษตามหลัก 3P การสร้าง เทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effect) และสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia) แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาภาพยนตร์สั้น ได้แก่ กระบวนการพัฒนาภาพยนตร์สั้นเพื่อให้แนวคิด

3.1.7 การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบการประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจเป็นเครื่องมือเพื่อการประเมินผล โดยการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตามกระบวนการผลิตสื่อ ได้แก่ ขั้นตอนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต

ระยะที่ 1 ขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production)

- 1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทอ้งก่อนวัย
- 2) ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟ
- 3) กำหนดวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย
- 4) กำหนดลำดับเนื้อหาที่จะนำเสนอ
- 5) เขียนบทและวาด Story Board
- 6) วางคาแรคเตอร์ตัวนักแสดง
- 7) คิดฉากและสถานที่ในถ่ายทำ
- 8) ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการแก้ไข
- 9) จัดเตรียมซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการผลิตสื่ออินเตอร์แรคทีฟ

ระยะที่ 2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

- 1) นำวิดีโอที่ถ่ายมาตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro 2020
- 2) ใส่ซัพไตเติ้ล
- 3) ใส่องค์ประกอบเอฟเฟก เสียงและซาวด์ในวิดีโอ
- 4) คัดแยกคลิปที่จะนำไปทำอินเตอร์แรคทีฟ
- 5) นำคลิปที่แยกแล้วไปใน โปรแกรม Adventr
- 6) ทำอินเตอร์แรคทีฟในโปรแกรม Adventr

ระยะที่ 3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

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

3.1.8 ขั้นตอนการประเมินสื่อ จัดทำแบบสอบถามเพื่อประเมินคุณภาพของผู้ทรงคุณวุฒิและได้จัดทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของผู้ชม ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” และรวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสำรวจ สรุปผลการสำรวจในรูปแบบตาราง

3.1.9 ขั้นตอนการจัดทำรูปเล่มโครงงาน เขียนโครงร่างโครงงานพิเศษการพัฒนาภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” และนำไปให้ อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน แบ่งเป็น ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อวิทัศน์ คุณงามศรี ปิยะธานี ศิลป์ ด้านเขียนบท คุณอลงกรณ์ ฝีมือช่าง อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ คุณภาควงมิ ไกรไทยศรี เพื่อประเมินคุณภาพ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เด็กที่มีช่วงอายุ 13 - 18 ปี ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 50 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

3.3 เครื่องมือในการดำเนินโครงงานพิเศษ

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ ได้แก่

ด้านซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

- 1) ระบบปฏิบัติการ Windows 11
- 2) โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2020
- 3) โปรแกรม Adventr

ด้านฮาร์ดแวร์ ประกอบด้วย

- 1) Asus Tuf Gaming a15
- 2) ชุดประกอบคอมพิวเตอร์

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 2 ส่วน ดังนี้

1) แบบประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินด้านคุณภาพ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

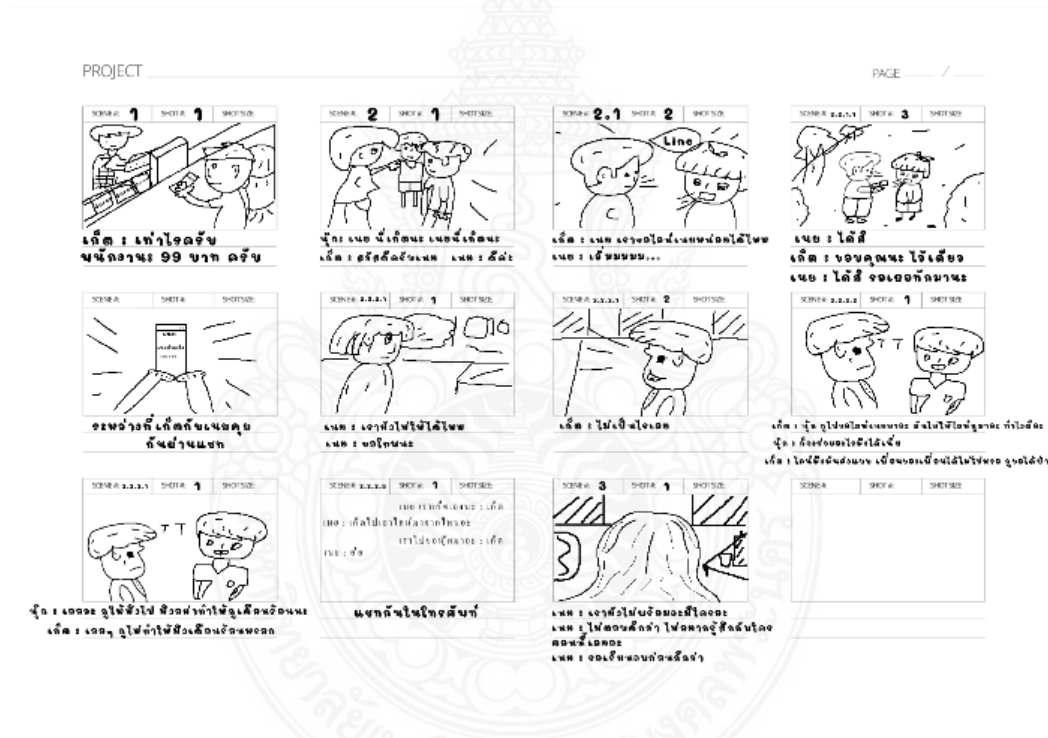
2) แบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้ชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” ได้แก่ ความ เข้าใจในเนื้อหา คุณภาพของภาพยนตร์สั้น คุณภาพของแสง สี และเสียง มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

3.4 การพัฒนาเครื่องมือในโครงการพิเศษ

3.4.1 การพัฒนาสื่อ การผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตามกระบวนการผลิตสื่อได้แก่ ขั้นตอนการผลิต ขั้นตอนการผลิตและขั้นหลังการผลิต

ระยะที่ 1 ขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production)

- 1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทอังก่อนวัย
- 2) ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ
- 3) กำหนดวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย
- 4) กำหนดลำดับเนื้อหาที่จะนำเสนอ
- 5) เขียนบทและวาด Story Board



ภาพที่ 3.1 วาด Story Board

6) วางคาแรคเตอร์ตัวนักแสดง



ภาพที่ 3.2 นักแสดงหลักหญิง (เนย)



ภาพที่ 3.3 นักแสดงหลักชาย (เก็ต)



ภาพที่ 3.4 นักแสดงรองหญิง (นุ๊ก)

7) คิดฉากและสถานที่ในการถ่ายทำ



ภาพที่ 3.5 สถานที่ถ่ายทำ

8) ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการแก้ไข

9) จัดเตรียมซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิท

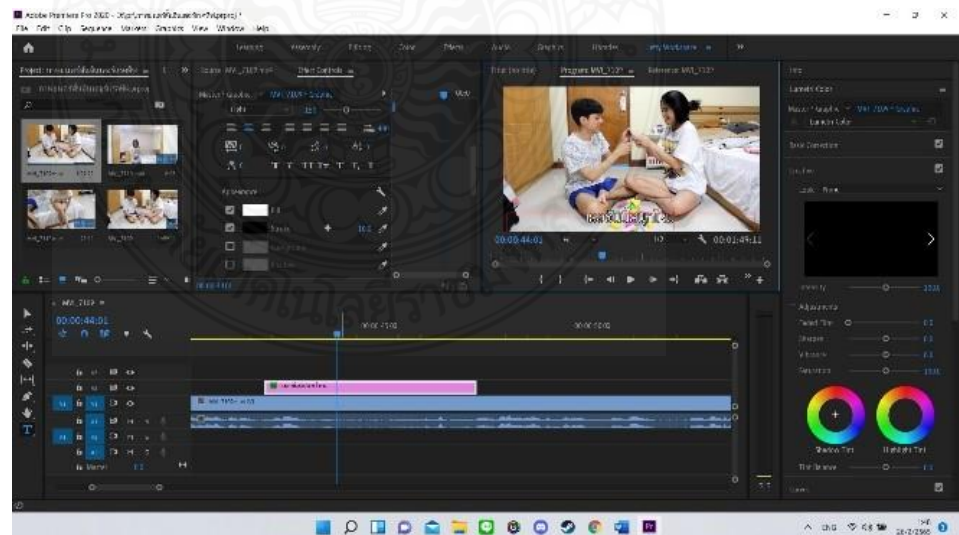
ระยะที่ 2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

1) นำวิดีโอที่ถ่ายมาตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro 2020



ภาพที่ 3.6 ตัดต่อภาพยนตร์สั้น

2) ใส่ซัพไตเติ้ล



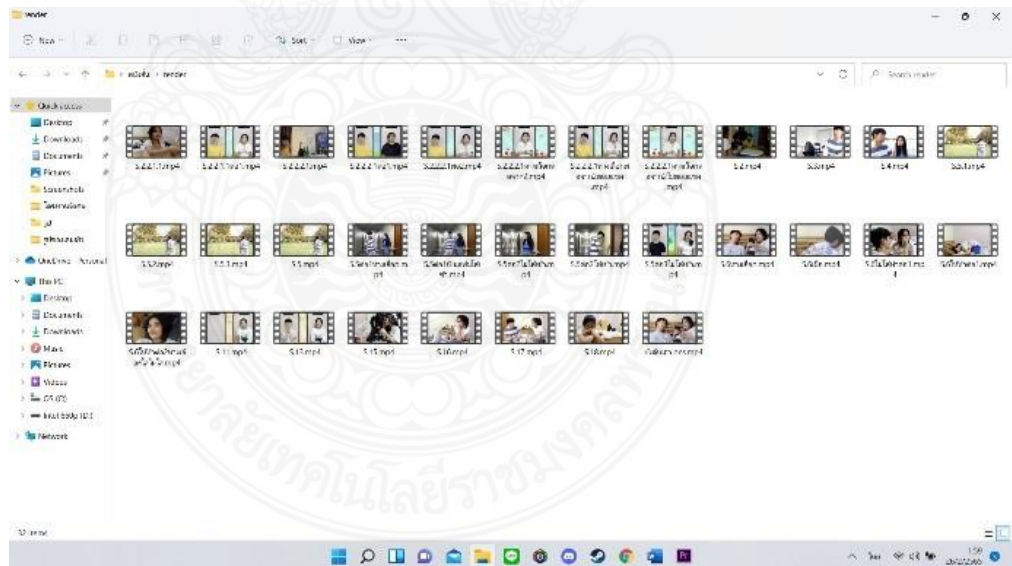
ภาพที่ 3.7 ใส่ซัพไตเติ้ลให้ตรงกับคำพูดของนักแสดง

2) ใส่องค์ประกอบเอฟเฟกเสียงและชาวดวีในวีดีโอ



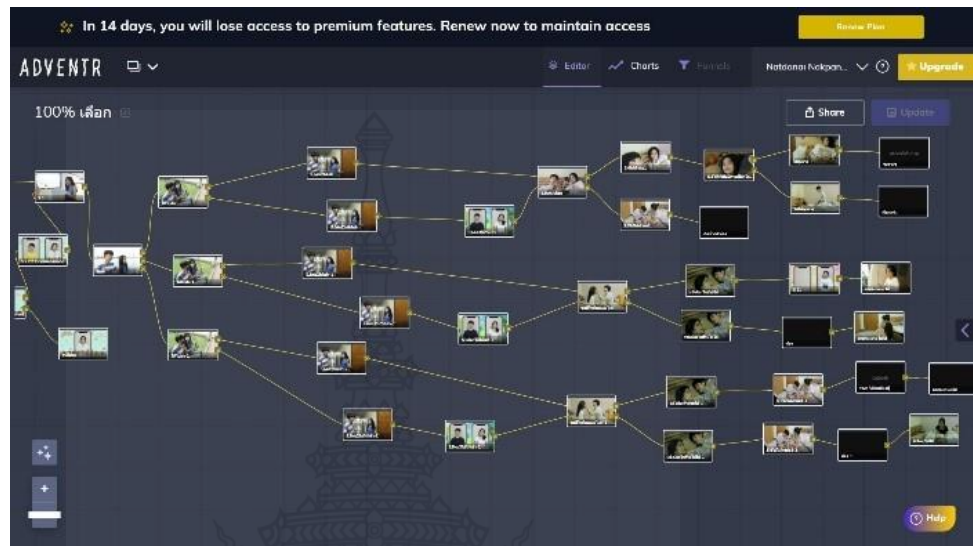
ภาพที่ 3.8 ใส่เอฟเฟกและชาวดวีเสียงให้เหมาะสมกับภาพยนตร์สั้น

4) คัดแยกคลิปที่จะนำไปทำอินเทอร์เน็ตแรคทิฟ



ภาพที่ 3.9 คัดแยกไฟล์วีดีโอ

5) นำคลิปที่แยกแล้วไปใน โปรแกรม Adventr



ภาพที่ 3.10 นำวิดีโอภาพยนตร์สั้นทั้งหมดมารวมในโปรแกรม Adventr

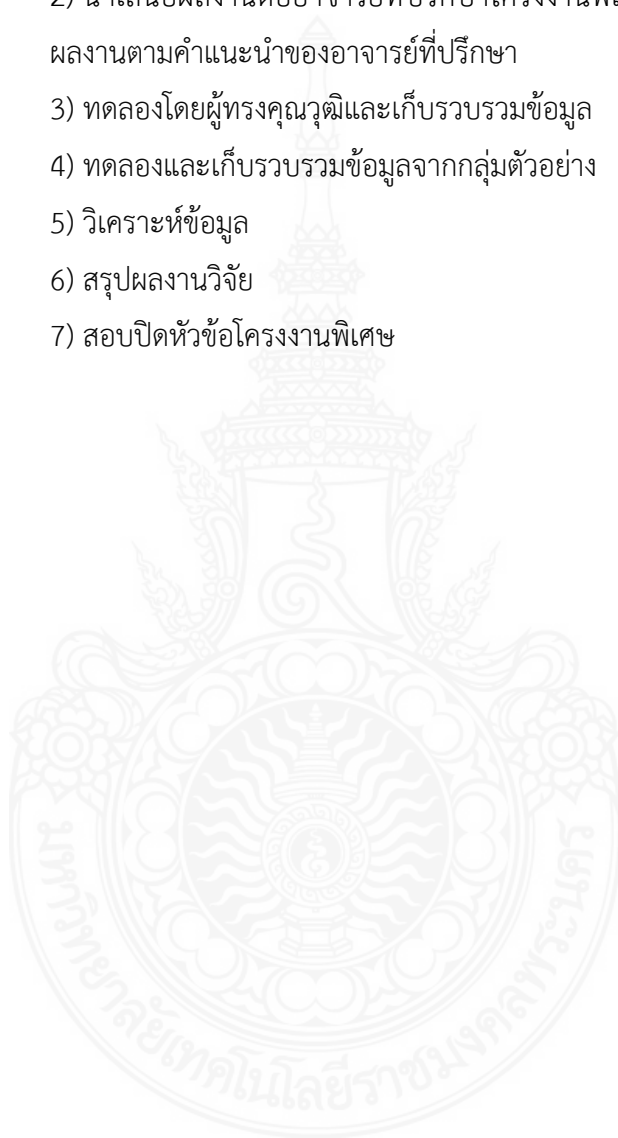
6) ทำอินเตอร์แรคทีฟในโปรแกรม Adventr

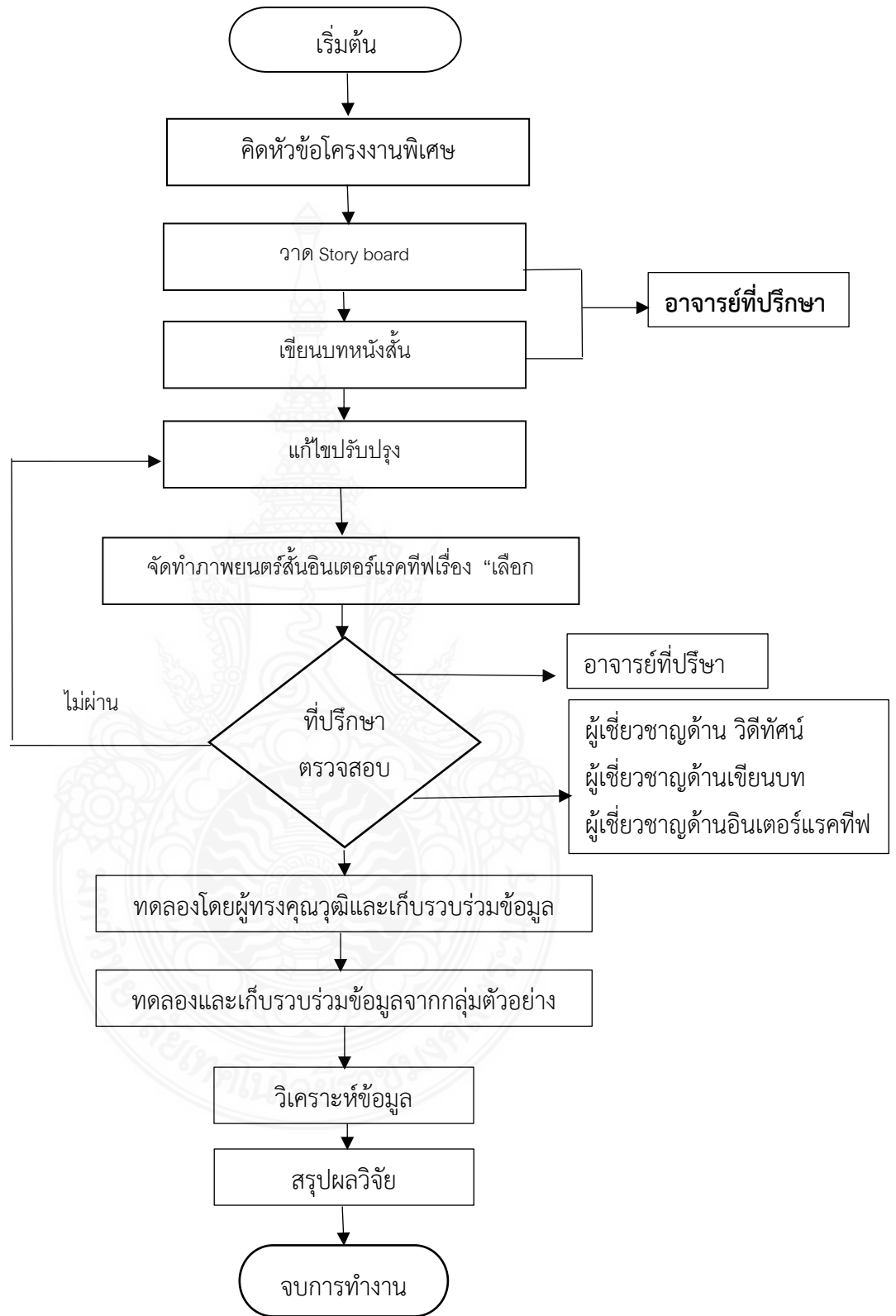


ภาพที่ 3.11 ทำตัวเลือกให้ไปในช่องทางที่เลือกผ่านโปรแกรม Adventr

ระยะที่ 3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

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





ภาพที่ 3.12 ภาพแสดงขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แควทีฟเรื่อง "เลือก"

3.4.2 การสร้างแบบสอบถามประเมินคุณภาพของด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ กำหนดการแปลความหมายคะแนน โดยอาศัยแนวคิดของลิเคิร์ต ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scales) ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 5 ตัวเลือก โดยตอบแบบสอบถามเลือกเพียงตัวเลือกเดียวและกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับคุณภาพ ดังนี้ (วรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559)

ค่าคะแนน 5 หมายถึง สื่อมีคุณภาพมากที่สุด

ค่าคะแนน 4 หมายถึง สื่อมีคุณภาพมาก

ค่าคะแนน 3 หมายถึง สื่อมีคุณภาพปานกลาง

ค่าคะแนน 2 หมายถึง สื่อมีคุณภาพน้อย

ค่าคะแนน 1 หมายถึง สื่อมีคุณภาพน้อยที่สุด

2.4.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “เลือก” โดยอาศัยแนวคิดของลิเคิร์ต ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scales) ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 5 ตัวเลือก โดยตอบแบบสอบถามเลือกเพียงตัวเลือกเดียวและกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับคุณภาพ ดังนี้ (วรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559)

ค่าคะแนน 5 หมายถึง สื่อมีความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าคะแนน 4 หมายถึง สื่อมีความพึงพอใจมาก

ค่าคะแนน 3 หมายถึง สื่อมีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าคะแนน 2 หมายถึง สื่อมีความพึงพอใจน้อย

ค่าคะแนน 1 หมายถึง สื่อมีความพึงพอใจที่ต่ำที่สุด

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

3.5.1 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน แบ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อวีดิทัศน์ คุณงามเมษฐ์ ปิยะธานีศิลป์ ด้านเขียนบท คุณอลงกรณ์ ฝีมือช่าง อินเทอร์เน็ตเรคทีฟ คุณภาคภูมิ ไกรไทยศรี เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้ชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” หลังจากรับชมเสร็จ จะมีแบบสอบถามออนไลน์ให้กับผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 25 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

3.5.2 กลุ่มนักเรียนที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี ที่มีการท้องก่อนวัยอันควรมากที่สุด โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 50 คน ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยการนำภาพยนตร์สั้น อินเทอร์เน็ตที่ฟเรื่อง “เลือก” เมื่อชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตที่ฟก็จะจะมีแบบสอบถามออนไลน์ให้กับผู้ชมประเมินความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตที่ฟเรื่อง “เลือก” ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 25 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

3.6 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตที่ฟเรื่อง “เลือก” คณะผู้ศึกษาที่ใช้ในการศึกษาได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ หาค่าเฉลี่ย () และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยการนำเสนอตารางประกอบความเรียง และได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาความพึงพอใจ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

1) ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับคุณภาพของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตที่ฟเรื่อง “เลือก” โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (วรลักษณ์ วิทูวินิต, 2559)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 หมายความว่า มีคุณภาพมากที่สุด
 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50 หมายความว่า มีคุณภาพมาก
 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 หมายความว่า มีคุณภาพปานกลาง
 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 หมายความว่า มีคุณภาพน้อย
 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 - 1.50 หมายความว่า มีคุณภาพน้อยที่สุด

2) ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตที่ฟเรื่อง “เลือก” โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมินดังนี้ (วรลักษณ์ วิทูวินิต, 2559)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 หมายความว่า ความพึงพอใจมากที่สุด
 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50 หมายความว่า ความพึงพอใจมาก
 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 หมายความว่า ความพึงพอใจปานกลาง
 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 หมายความว่า ความพึงพอใจน้อย
 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 - 1.50 หมายความว่า น้ความพึงพอใจน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

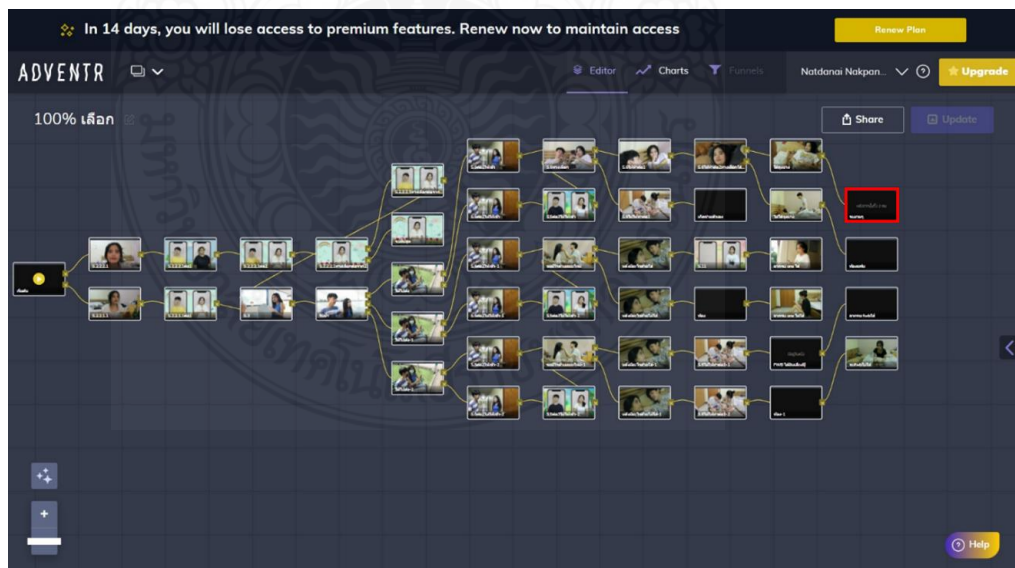
การจัดทำโครงการเรื่องภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรกทีฟเรื่องเลือก คณะผู้จัดทำสามารถนำเสนอผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการพิเศษ ดังนี้

- 4.1 ผลการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรกทีฟเรื่องเลือก
- 4.2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรกทีฟเรื่องเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ
- 4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรกทีฟเรื่องเลือก

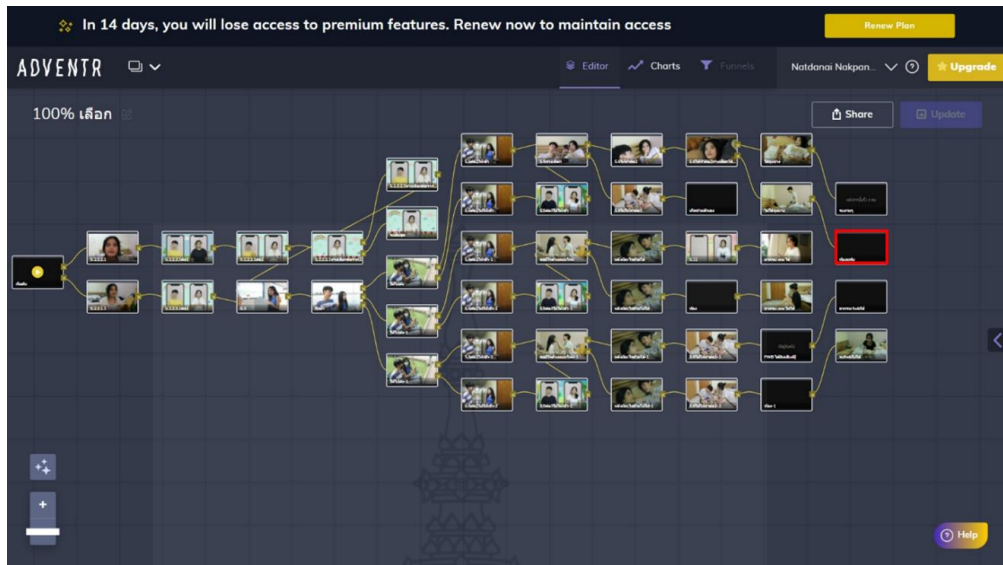
4.1 ผลการผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรกทีฟเรื่องเลือก

การผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรกทีฟเรื่องเลือก แบ่งออกเป็น 8 บทสรุปจากทางเลือก ได้แก่ 1.เนยกับเกี๊ยวคบกันต่อเรื่อยมา 2.เนยท้องแล้วเกี๊ยวรับผิตชอบ 3.เกี๊ยวช่วยตัวเอง 4.เกี๊ยวหายไป 5.เนยท้องแล้วเกี๊ยวไม่รับผิตชอบเนยเลยคิดสั้น 6.เนยมีคนอื่นเกี๊ยวรู้เลยหายไป 7.เนยท้องแล้วเกี๊ยวไม่รับผิตชอบ 8.เนยไม่ให้ไลน์แล้วไม่คุยต่อ ดังนี้

- 4.1.1 ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรกทีฟเรื่องเลือก ประกอบไป 8 บทสรุปจากทางเลือก ได้แก่



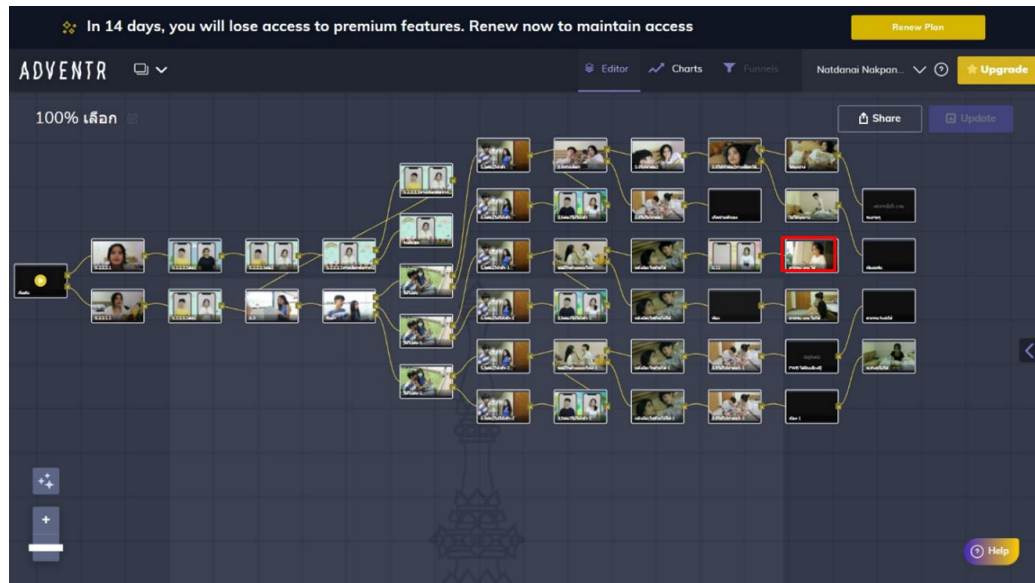
ภาพที่ 4.1 บทสรุปจากทางเลือกที่ 1 เนยกับเกี๊ยวคบกันต่อเรื่อยมา



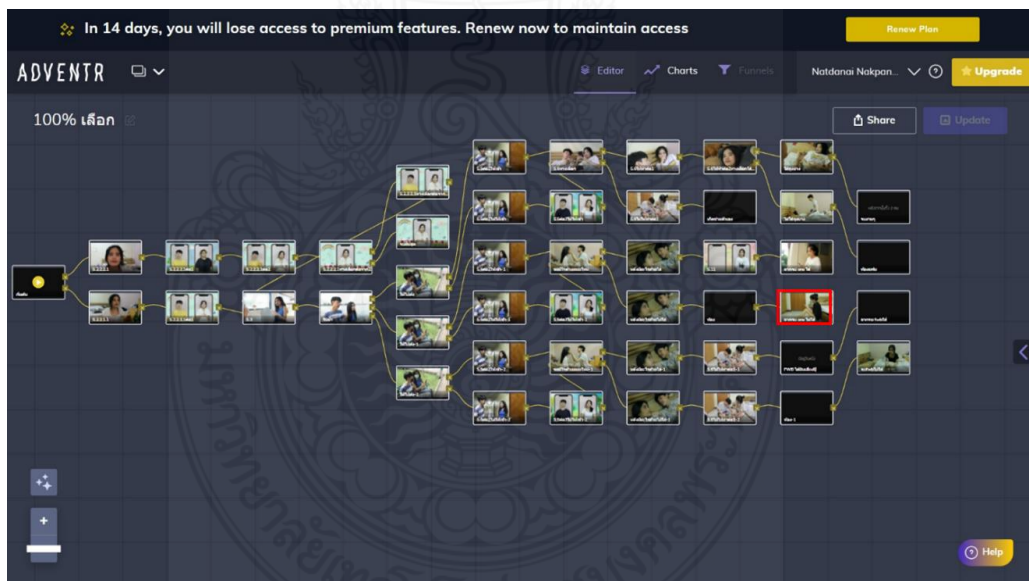
ภาพที่ 4.2 บทสรุปจากทางเลือกที่ 2 เนยท้องแล้วก็ได้รับผิดชอบ



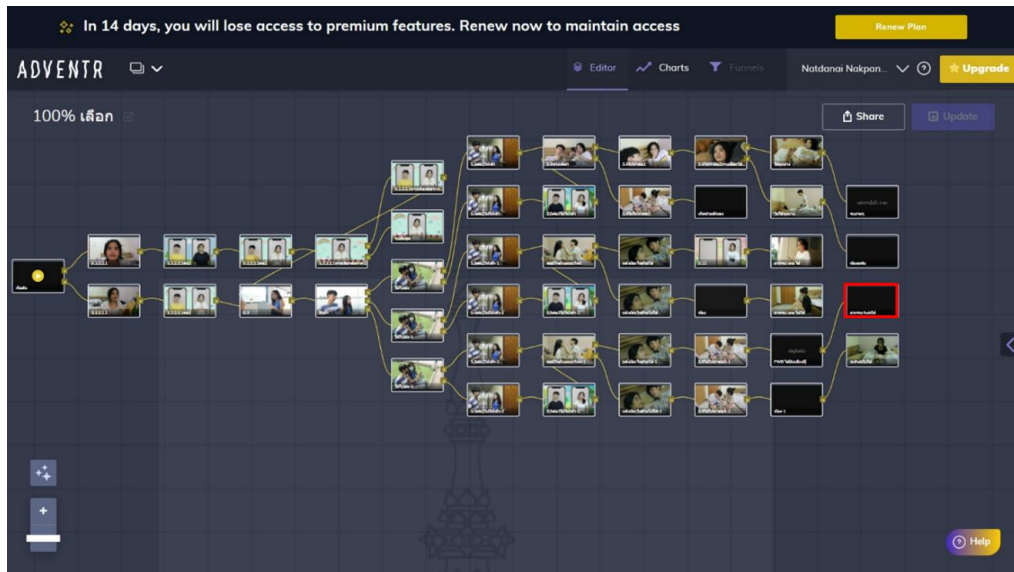
ภาพที่ 4.3 บทสรุปจากทางเลือกที่ 3 เกิดช่วยตัวเอง



ภาพที่ 4.4 บทสรุปจากทางเลือกที่ 4 เกิดหายไป



ภาพที่ 4.5 บทสรุปจากทางเลือกที่ 5 เนยท้องแล้วเกิดไม่รับผิดชอบเนยเลยคิดสั้น



ภาพที่ 4.6 บทสรุปจากทางเลือกที่ 6 เนยมีคนอื่นก็ารู้เลยหายไป



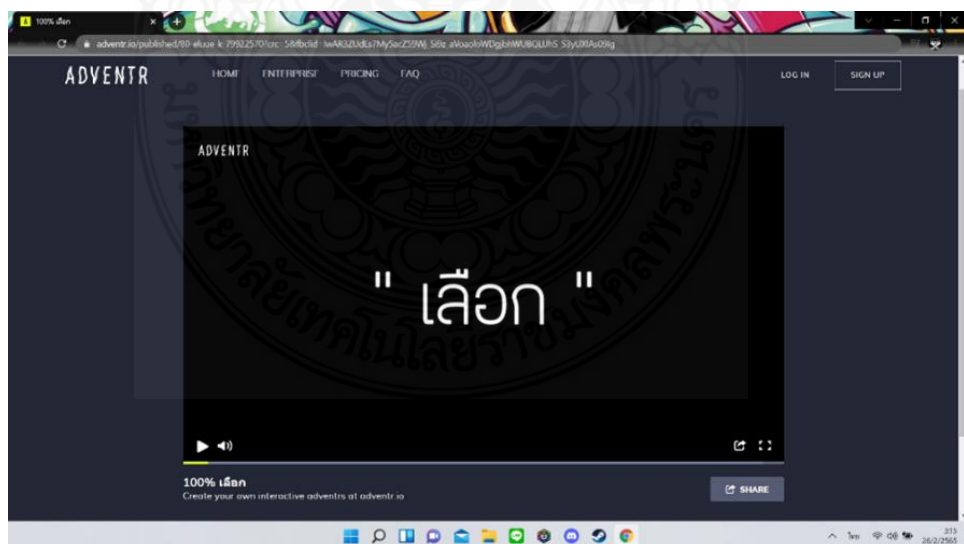
ภาพที่ 4.7 บทสรุปจากทางเลือกที่ 7 เนยท้องแล้วก็ได้ไม่รับผิดชอบ



ภาพที่ 4.8 บทสรุปจากทางเลือกที่ 8 เนยไม่ให้ไลน์แล้วไม่คุยต่อ

4.1.2 ฉายภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟเรื่องเลือกผ่านลิงค์เว็บไซต์

https://adventr.io/published/80-eluu-e-k-79922570?crc=5&fbclid=IwAR3ZUdLs7My5acZ59Wj_Si9z_aVoaloWDgjbhWUBQLUHS_S3yUXIAs09lg



ภาพที่ 4.9 ภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แรคทีฟเรื่องเลือกผ่านลิงค์เว็บไซต์

4.2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจาก ผู้เชี่ยวชาญ

การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ด้านสื่อวีดิทัศน์ คุณนายภูวเมศร์ ปิยะธานี ด้านเขียนบท คุณอลงกรณ์ ฝีมือช่าง ด้านอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ คุณภาคภูมิ ไกรไทยศรี เพื่อประเมินคุณภาพของเนื้อหาและพึงพอใจของภาพยนตร์ ก่อนนำเสนอส่งสทศหัตถ์มูลนิธิ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินคุณภาพของภาพยนตร์ โดยสามารถนำเสนอผลการประเมินในรูปแบบตารางประกอบความเรียงและกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายระดับของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือก ดังนี้

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 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านคุณภาพ

ด้านคุณภาพ	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1.การตัดกระชับเข้าใจง่าย	4.33	1.15	มาก
2.ความเข้ากันของสี	3.67	0.58	มาก
3.การต่อเนื่องของวิดีโอ	3.67	1.53	มาก
4.การใช้คำสั่งเพื่อกำหนดเนื้อหาของเมนูที่เราเลือกมีความสะดวก	4.33	0.58	มาก
ภาพรวมด้านคุณภาพ	4.00	0.96	มาก

จากตารางที่ 4.1 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านคุณภาพ พบว่า การตัดกระชับเข้าใจง่ายและการใช้คำสั่งเพื่อกำหนดเนื้อหาของเมนูที่เราเลือกมีความสะดวก อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.33 และข้อความเข้ากันของสีและการต่อเนื่องของวิดีโอ ก็อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 6.67

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิ
ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1.การอธิบายเนื้อเรื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
2.เนื้อเรื่องความน่าสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
3.เนื้อหาได้สะท้อนถึงข้อคิด	4.00	1.00	มาก
4.การแสดงมีความถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี	3.00	1.00	ปานกลาง
5.การแสดงมีเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.00	1.00	มาก
6.ฉากและอุปกรณ์มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	3.67	1.15	มาก
7.ความเหมาะสมในการสื่ออารมณ์ในฉากแสดงความรักต่อกันความ พึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ	4.00	1.00	มาก
8.ความพึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ	4.67	0.58	มากที่สุด
ภาพรวมด้านเนื้อหา	4.08	0.86	มาก

จากตารางที่ 4.2 ผลการประเมินผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจาก

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา พบว่า การอธิบายเนื้อเรื่อง เนื้อเรื่องความน่าสนใจ และความพึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 และข้อเนื้อหาได้สะท้อนถึงข้อคิด การแสดงมีเนื้อหาที่น่าสนใจ และคุณภาพในการสื่ออารมณ์ในฉากแสดงความรักต่อกันความพึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.00 และข้อฉากและอุปกรณ์มีกับเนื้อเรื่อง ก็อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 และข้อการแสดงมีความถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.00

4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินโดยนักเรียนที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี โรงเรียนที่ปิงกรวิทยาพัฒนา (วัดน้อยใน) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จำนวน 50 คน โดยสามารถนำเสนอผลการประเมินในรูปแบบตารางประกอบความเรียงและกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายระดับของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือก ดังนี้

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามตัวแปรเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
หญิง	30	60.00
ชาย	20	40.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 4.3 ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นหญิง โดยผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเพศหญิง มีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และ รองลงมาคือผู้ตอบแบบสอบถามเพศชาย มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามช่วงอายุ

ช่วงอายุ(ปี)	จำนวน(คน)	ร้อยละ
13-14	14	28.00
15-16	12	24.00
17-18	24	48.00
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 4.4 ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่มีช่วงอายุ 17-18 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 48 และรองลงมาจะเป็นช่วงอายุ 13-14 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และน้อยที่สุดจะเป็นช่วงอายุ 15-16 ปี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 24

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามระดับชั้นการศึกษา

ระดับชั้นการศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น	17	34.00
มัธยมศึกษาตอนปลาย	33	66.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 4.5 ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 66 และรองลงมาจะเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 34

ตารางที่ 4.6 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิทฟเรื่องเลือกจากเด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี โรงเรียนที่ปิงกรวิทยาพัฒนา(วัดน้อยโน)ในพระราชูปถัมภ์ฯ ด้านคุณภาพ

ด้านคุณภาพ	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1.การใช้คำสั่งเพื่อกำหนดเนื้อหาของเมนูที่เราเลือกมีความสะดวก	4.20	1.00	มาก
2.ความเข้ากันของสี	3.86	1.08	มาก
3.การตัดกระชับเข้าใจง่าย	4.35	0.77	มาก
ภาพรวมด้านคุณภาพ	4.14	0.95	มาก

จากตารางที่ 4.6 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิทฟเรื่องเลือกจาก ด้านคุณภาพ พบว่า การตัดกระชับเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.35 และการใช้คำสั่งเพื่อกำหนดเนื้อหาของเมนูที่เราเลือกมีความสะดวก อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.20 และข้อความเข้ากันของสี ก็อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.86

ตารางที่ 4.7 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคคิทฟเรื่องเลือกจากเด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี โรงเรียนที่ปิงกรวิทยาพัฒนา(วัดน้อยโน)ในพระราชูปถัมภ์ฯ ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1.ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.31	0.91	มาก
2.การแสดงมีความถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี	3.88	1.14	มาก
3.ฉากและอุปกรณ์มีคุณภาพกับเนื้อเรื่อง	3.80	1.13	มาก
4.ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจง่าย	4.18	1.01	มาก
5.มีความทันสมัยแปลกใหม่	4.12	0.95	มาก
ภาพรวมด้านเนื้อหา	4.06	1.03	มาก

จากตารางที่ 4.7 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจาก ด้านเนื้อหา พบว่า ความน่าสนใจของเนื้อหา ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจง่าย มีความทันสมัยแปลกใหม่ การแสดงมีความถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี และฉากและอุปกรณ์มีคุณภาพกับเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.31,4.18,4.12,3.88,3.80 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากเด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี โรงเรียนที่ปังกกรวิทยาพัฒนา(วัดน้อยใน)ในพระราชูปถัมภ์ฯ ที่ได้ฉากจบแต่ละแบบจากการเลือกเส้นทาง

จากเส้นทางที่คุณเลือกได้จากจบแบบใด	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1.เนยกับเกิดคบกันต่อเรื่อยมา	10	20.00
2.เนยท้องแล้วเกิดรับผิตชอบ	8	16.00
3.เกิดช่วยตัวเอง	14	28.00
4.เกิดหายไป	3	6.00
5.เนยท้องแล้วเกิดไม่รับผิตชอบเนยเลยคิดสั้น	5	10.00
6.เนยมีคนอื่นเก็ตรู้เลยหายไป	1	2.00
7.เนยท้องแล้วเกิดไม่รับผิตชอบ	6	12.00
8.เนยไม่ให้ไลน์แล้วไม่คุยต่อ	3	6.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 4.8 ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจาก ส่วนมากได้ฉากจบจากการเลือกเส้นทางได้แบบเกิดช่วยตัวเอง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และเนยกับเกิดคบกันต่อเรื่อยมาจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ,เนยท้องแล้วเกิดรับผิตชอบ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16 ,เนยท้องแล้วเกิดไม่รับผิตชอบ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ,เนยท้องแล้วเกิดไม่รับผิตชอบเนยเลยคิดสั้น จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ,เกิดหายไป และเนยไม่ให้ไลน์แล้วไม่คุยต่อมีจำนวนเท่ากันคือ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6 ,เนยมีคนอื่นเก็ตรู้เลยหายไป จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2

ผู้ทำแบบประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกได้มีการอยากให้ฉากจบออกมาเป็นแนวทางไหนได้บ้างนอกจากนี้

- 1) อยากเห็นเกิดไปมีคนอื่นบ้าง
- 2) เนยทิ้งเกิดแล้วจากไป
- 3) อยากให้ทุกฝ่ายแฮปปี้
- 4) เกิดเป็นสุภาพบุรุษไม่ขอมืออะไรกับเนย
- 5) เกิดขอเนยแต่งงานเมื่อรู้ว่าเนยท้อง
- 6) อยากได้ฉากที่หักมุมมากกว่านี้



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การจัดทำโครงการเรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟเรื่อง “เลือก” เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะผู้จัดทำสามารถนำเสนอผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการพิเศษ ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการศึกษา
- 5.2 อภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

5.1.1.1 เพื่อผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ เรื่อง เลือก

5.1.1.2 เพื่อประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ เรื่อง เลือก

5.1.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟ เรื่อง เลือก

5.1.2 ขอบเขตการดำเนินการวิจัย

5.1.2.1 ด้านเนื้อหา

1) แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการผลิตสื่อ ได้แก่ กระบวนการพัฒนาหนังสือเรียนพิเศษตามหลัก 3P การสร้าง เทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effect) และสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (Interactivity Multimedia)

2) แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาภาพยนตร์สั้น ได้แก่ กระบวนการพัฒนาภาพยนตร์สั้นเพื่อให้แนวคิด

5.1.2.2 ด้านกลุ่มตัวอย่าง

1) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เด็กที่มีช่วงอายุ 13 - 18 ปี จำนวน 50 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

5.1.2.3 ด้านตัวแปร

1.) ตัวแปรต้น ได้แก่ ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟเรื่อง “เลือก”
2.) ตัวแปรตาม ได้แก่ คุณภาพของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟเรื่อง “เลือก” ความพึงพอใจต่อสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตแรคทีฟเรื่อง “เลือก”

5.1.2.4 ด้านพื้นที่ โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดน้อยใน) ในพระราชูปถัมภ์ฯ

5.1.2.5 ภาคการศึกษาที่ 2/2563 เดือนพฤศจิกายน 2563 ถึงภาคการศึกษาที่ 2/2564 เดือน มีนาคม 2564

5.1.3 สรุปผลการศึกษา

1) ผลการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” สหทัยมูลนิธิ สามารถทำให้ผู้ชม ได้เกิดความน่าประทับใจและความน่าสนใจของภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ ได้ ทั้งความรู้และความสนุกความน่าสนใจมากขึ้น

2) ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านคุณภาพ พบว่า การตัดกระชับเข้าใจง่ายและการใช้คำสั่งเพื่อกำหนดเนื้อหาของเมนูที่เราเลือกมีความสะดวก อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.33 และข้อความเข้ากันของสีและการต่อเนื่องของวิดีโอ ก็อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 6.67

ผลการประเมินผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา พบว่า การอธิบายเนื้อเรื่อง เนื้อเรื่องความน่าสนใจ และความพึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 และข้อเนื้อหาได้สะท้อนถึงข้อคิด การแสดงมีเนื้อหาที่น่าสนใจ และคุณภาพในการสื่ออารมณ์ในฉากแสดงความรักต่อกันความพึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.00 และข้อฉากและอุปกรณ์มีคุณภาพกับเนื้อเรื่อง ก็อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 และข้อการแสดงมีความถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.00

3) ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจากกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงของผู้ตอบแบบประเมินโดยเด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี โรงเรียนที่ปทุมวิฑูรย์พัฒนา(วัดน้อยใน)ในพระราชูปถัมภ์ฯ จำนวน 50 คน

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นหญิง โดยผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเพศหญิง มีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และ รองลงมาคือผู้ตอบแบบสอบถามเพศชาย มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่มีช่วงอายุ 17-18 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 48 และรองลงมาจะเป็นช่วงอายุ 13-14 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และน้อยที่สุดจะเป็นช่วงอายุ 15-16 ปี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 24

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมตอนปลาย จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 66 และรองลงมาจะเป็นระดับชั้นมัธยมตอนต้น จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 34

ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่องเลือกจาก ด้านคุณภาพ พบว่า การตัดกระชับเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.35 และการใช้คำสั่งเพื่อกำหนดเนื้อหาของเมนูที่เราเลือกมีความสะดวก อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.20 และข้อความเข้ากันของสี ก็อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.86

ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรื่องเลือกจาก ด้านเนื้อหา พบว่า ความน่าสนใจของเนื้อหาอยู่ในลำดับหนึ่ง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.31 และลำดับสองคือ ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.18 และลำดับสามคือข้อมีความทันสมัยแปลกใหม่ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.12 และการแสดงมีความถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี และฉากและอุปกรณ์มีคุณภาพกับเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย3.88,3.80 ตามลำดับ

ผลการประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรื่องเลือกจาก ส่วนมากได้ฉกจบจากการเลือกเส้นทางได้แบบเก็ตช่วยตัวเองมีจำนวนมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และเนยกับเก็ตคบกันต่อเรื่อยมาเป็นลำดับที่สอง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ,เนยท้องแล้วเก็ตรับผิดชอบเป็นลำดับที่สาม จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16 และเรียงตามลำดับจากมากไปน้อยได้เป็น เนยท้องแล้วเก็ตไม่รับผิดชอบ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ,เนยท้องแล้วเก็ตไม่รับผิดชอบ เนยเลยคิดสั้น จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ,เก็ตหายไปและเนยไม่ให้ไลน์แล้วไม่คุยต่อมีจำนวนเท่ากันคือ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6 ,เนยมีคนอื่นเก็ตรู้เลยหายไป จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2

5.2 อภิปรายผล

1) การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” พบว่า ผลการประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านคุณภาพคุณภาพ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับเหมาะสมมาก เนื่องจากสามารถเลือกสถานการณ์ตอนจบได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้ตัวหนังสั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษา ธัญพ เกสรสิทธิ์ (2556) กล่าวว่าภาพยนตร์สั้นบนช่องทางสื่อใหม่ช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

2) การผลิตภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟเรื่อง “เลือก” พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมมีผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องมาจากการเลือก สื่อที่มีคุณภาพทั้งภาพเนื้อหา เสียง และ ผู้ชมยังสามารถเลือกฉากจบได้ด้วยตนเองเพราะมีหลากหลายสถานการณ์ให้เลือกชม ทำให้ตัวหนังสั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการศึกษา พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ (2554) เนื่องจากมีหลากหลายเนื้อหาตอนจบ เข้าใจง่าย เสียงที่สื่อถึงอารมณ์ต่างๆ ออกมาได้ดี ทำให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ และความสนุก

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

จากผู้ทรงคุณวุฒิ

5.3.1.1 ทำดีแล้ว รับรู้ถึงความตั้งใจของผู้จัดทำ สามารถพัฒนาได้หากมีโอกาสได้ต่อยอดชิ้นงานในอนาคตครับ

5.3.1.2 สีในส่วนเนื้อหา กับสีในส่วนของตอนคุยโทรศัพท์ค่อนข้างโดดเด่นในส่วนบางตัวเลือก แต่ภาพโดยรวมถือว่าดีครับ

5.3.1.3 อยากให้ถ่ายทอดอารมณ์ให้เข้ากับบทมากกว่านี้และเสียงที่ใช้ให้อารมณ์ที่จะสื่อแต่โดยรวมมีการสื่อเนื้อหาออกมาได้เข้าใจง่าย

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ผู้ทำแบบประเมินของผู้รับชมภาพยนตร์สั้นอินเตอร์แลคทีฟเรื่องเลือกได้มีการอยากให้อากจบออกมาเป็นแนวทางไหนได้บ้างนอกจากนี้

5.3.2.1 อยากเห็นเกิดไปมีคนอื่นบ้าง

5.3.2.2 เนยทิ้งก๊อตแล้วจากไป

5.3.2.3 อยากให้ทุกฝ่ายแฮปปี้

5.3.2.4 เกิดเป็นสุภาพบุรุษไม่ขอมืออะไรกับเนย

5.3.2.5 เกิดขอเนยแต่งงานเมื่อรู้ว่าเนยท้อง

5.3.2.6 อยากได้ฉากที่หักมุมมากกว่านี้



บรรณานุกรม

- จุฑาภา ตาดพริ้ง. (2546). การเปิดรับข่าวสารกับความคาดหวังและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวอเมริกันและยุโรปตะวันตกที่มีต่อประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- ธัญพ เสงส์สิทธิ์. (2556). การพัฒนาภาพยนตร์สั้นบนช่องทางสื่อใหม่เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมแก่นักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี
- ธเรศ แร่เพชร. (2560). การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง ทางเลือก. (วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
- นิติคุณ ยุกตะนันท์. (2554). การวางคาแรคเตอร์ตัวแสดง. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย. รั้งสิต.
- ประพันธ์ โอประเสริฐ และสมพล พงศ์ไทย. (2534). การตั้งครรภ์ไม่วางแผนและการตั้งครรภ์ไม่ปรารถนา. สุติศาสตร์พื้นฐานรามาริบัติ. กรุงเทพมหานคร
- พงษ์พิพัฒน์ จงสมชัย และ พงษ์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันท (2558) .การพัฒนาหนังสั้นเทคนิคพิเศษ เรื่อง HarmonyThe Development of the Visual Effect Short Film “Harmony”
เทคโนโลยีสารสนเทศ1 : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- พรสิทธิ์ พัฒนานนุรักษ์. (2554). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์ หน่วยที่ 1-7. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช. [Pornsit Patthanurak.
- พลุ ชัยเวฬุ. (2541) การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการเปิดรับชมข่าวสารการเมืองทางโทรทัศน์ของนิสิตนักศึกษา . กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
- ลำเจียก กำธร และจิณัฐตา ศุภศรี. (2556). ปัจจัยที่มีผลต่อการตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ของวัยรุ่นในจังหวัดตรัง. ตรัง: วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี ตรัง
- ศรุตยา รongเลื่อน ภัทรวัลย์ ตลิ่งจิตร และสมประสงค์ ศิริบริรักษ์. (2555). การตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ในวัยรุ่น : การสำรวจปัญหาและความต้องการการสนับสนุนในการรักษาพยาบาล. วารสารพยาบาลศิริราช
- วรลักษณ์ วิฑูวินิต (2559). การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียเสมือนจริงเรื่องประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมอยุธยา กรณีศึกษาวัดพระราม : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- ศิริพร จิรวัดน์กุล. (2555) .การวิจัยเชิงคุณภาพทางการพยาบาล : ระเบียบวิธีวิจัยและกรณีศึกษา . กรุงเทพมหานคร : บริษัทวิทยพัฒน์.

สุภชัย สาระจรัส. (2553). ศึกษาการตั้งครุฑ ของเด็กวัยเยาว์ : การศึกษาเชิงปรากฏการณ์ วิทยา

ดุขฎีนิพนธ์ ปรัชญาดุขฎีบัณฑิต : มหาวิทยาลัยบูรพา

ทรงยศ พิลาสันต์. (2557) .ผลกระทบจากการตั้งครุฑในวัยรุ่นไทย. สืบค้นหาจาก URL :

<https://www.hitap.net/>

นวพร มามาก.(2562). การจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์.สืบค้นจาก.

<http://164.115.41.60/knowledge/?p=677>.

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

โรงเรียนน้ำพองศึกษา. (2562) . 3P กับการผลิตรายการโทรทัศน์. สืบค้นมาจาก URL :

<https://sites.google.com/a/nps.ac.th/kruchainan/3p-kab-kar-phlit-raykar-thorthasn>

อริสา เหล่าวิชา. (2554). เจตคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่มี

ต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน : วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
หนังสือขอความอนุเคราะห์



ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/๕๐๗



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๓๙๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณภาคภูมิ ไกรไทยศรี

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๔ จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย นั้น

ในการนี้ นายภาสุ ไสยสุวรรณ และผู้ร่วมงาน จำนวน ๒ ราย ได้รับอนุมัติให้จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย ในหัวข้อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรื่อง "เลือก" โดยมี นายณัฐกรณ สุเมธอติคม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ทางคณะฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ รวมทั้งมีประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบผลงานดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถการ สัตยพานิชย์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๗๗๗-๑๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๔ ต่อ ๖๘๗๑

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/๕๐๘



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๓๙๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณวุฒเมศฐ์ ปิยะธานีศิลป์

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๔ จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีเดีย นั้น

ในการนี้ นายภาสุ ไสยสุวรรณ และผู้ร่วมงาน จำนวน ๒ ราย ได้รับอนุมัติให้จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีเดีย ในหัวข้อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรื่อง “เลือก” โดยมี นายณัฐภณ สุเมธอริคม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ทางคณะฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ รวมทั้งมีประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบผลงานดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รณการ สัตยพานิชย์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๗๗๗-๓๕ ต่อ ๖๘๓๓-๕

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๙๗๑

ที่ ขว ๐๖๕๒.๐๘/๕๐๕



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๓๙๕ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณอลงกรณ์ ฝีมือช่าง

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๔ จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีเดีย นั้น

ในการนี้ นายภาสุ ไสยสุวรรณ และผู้ร่วมงาน จำนวน ๒ ราย ได้รับอนุมัติให้จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีเดีย ในหัวข้อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรื่อง “เลือก” โดยมี นายณัฐภณ สุเมธอติคม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ทางคณะฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ รวมทั้งมีประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบผลงานดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรุณการ สัตยพานิชย์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

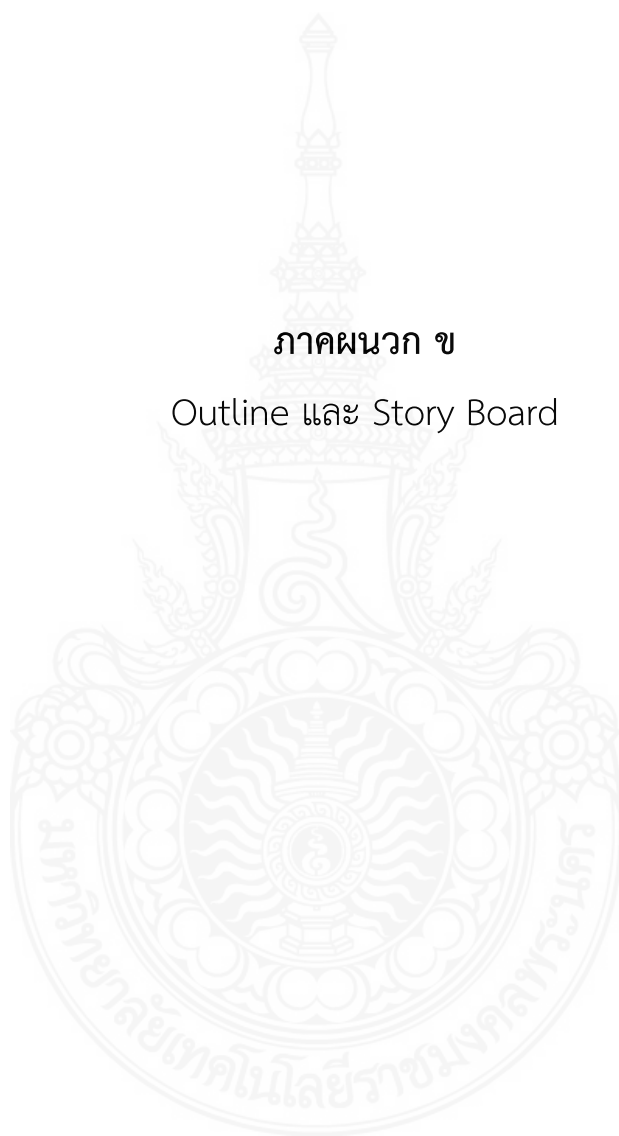
ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๖๓๖๓-๓๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๖๙ ต่อ ๖๘๗๑

ภาคผนวก ข

Outline และ Story Board



Outline โครงการพิเศษ เรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทิฟ เรื่อง “เลือก”

แบบที่ 1

SCENE.1

เกิด : เท่าไทรหรือครับ

พนักงาน : 99 บาท ค่ะ

SCENE.2

นูก : เนย นี่เกิด เกิดนี้เนยนะ

เกิด : สวัสตีครับเนย

เนย : ค่ะ

SCENE.2.1

เกิด : เนย เราขอไลน์เนยหน่อยได้ไหม

เนย : เอ็มมมม...

SCENE.2.2.1.1

เนย : ได้สิ

เกิด : ขอบคุณนะ ไว้เดี๋ยวทักไปนะ

เนย : ได้สิ รอเธอทักมานะ

หลังจากกลับมาบ้าน

ตัวเลือกที่ คью

เกิด : สวัสตีเนย

เกิด : เนยทำอะไรอยู่หรือ

เนย : อ้อ เราเพิ่งอาบน้ำเสร็จจะ ละเกิดทำอะไรหรือ

เกิด : กำลังจะนอนนะ

เกิด : ละพຽงนี้เนยไปไหนไหม

เนย : ไม่ได้ไปอะ ทำไมหรือ

เกิด : พຽงนี้ไปคาเฟ่กันไหม

เนย : ได้นะ พຽงนี้เราว่างอยู่

เกิด : พຽงนี้เจอกันนะ

SCENE.2.2.2.1

เนย : เรายังไม่ให้ได้ไหม

เนย : ขอโทษนะ

เกีต : ไม่เป็นไรเลย

SCENE.2.2.2.2

เกีต : นึก คุไปขอไลน์เนยมาอะ มันไม่ให้ไลน์กูมาอะ ทำไงดีอะ

นึ๊ก : ก็จะช่วยอะไรมึงได้เนี่ย

เกีต : โไลน์มึงมันส่งแบบ เพื่อนของเพื่อนได้ไม่ใช่หรือ คุขอได้ป่าว

นึ๊ก : เอออะ คุให้มึงไป มึงอย่าทำให้กูเดือนร้อนนะ

เกีต : เออๆ คุไม่ทำให้มึงเดือนร้อนหรอก

SCENE.2.2.2.3

เกีต : เนย เราเกีตนะ

เนย : เกีตไปเอาไลน์มาจากไหนอะ

เกีต : เราไปขอนึ๊กมาอะ

เนย : อ้อ

เนยเลือกที่จะคุยต่อหรือไม่คุยต่อ

SCENE.3

เนย : เรายังไม่พร้อมจะมีใครอะ

เนย : ไม่ตอบดีกว่า ไม่อยากรู้สึกกับใครตอนนี้เลยอะ

เนย : รอเรียนจบก่อนดีกว่า

แบบที่ 2**SCENE.2.2.1.2**

เกีต : วันนี้เนยดูดีจังเลย

เนย : แหม่ ปากหวานนะ

เนย : เออ เกีต ถ่ายรูปเก่งปะ

เกี๊ยะ : เก่งนะ พอดีเรียนมา

เนย : ัจนถ่ายให้หน่อยนะ

ก่อนกลับ

เนย : กลับบ้านกัน

เกี๊ยะ : โอเคร

เกี๊ยะ : วันนี้เค้าสนุกมากเลยนะ วันหลังมาด้วยกันอีกได้ปะ

เนย : ได้สิ

10วันผ่านไป

SCENE.4

เกี๊ยะ : เนยเราก็คุยกันมานานแล้วนะ เราอยากได้ความชัดเจนบ้างอะ

เนย : เกี๊ยะเราก็ยังไม่อยากจริงจังกับใครอะ แต่เค้ายังงี้ก็ได้นะ

เนย : เพราะเค้าได้อยู่กับเกี๊ยะ เค้าก็มีความสุขดีนะ

เกี๊ยะ : แล้วเนยอยากอยู่ในสถานะแบบไหนอะ

เนย : เค้าได้หมดนะ ขอให้ได้อยู่กับเกี๊ยะเกี๊ยะเลือก

SCENE.5

ทั้งสองคนไปเที่ยวกัน

เกี๊ยะ : วันนี้สนุกดีนะ

เนย : เหมือนกันเลย

เกี๊ยะ : ให้เค้าไปส่งเนยกลับบ้านไหม

เนยกำลังคิดว่าให้ไปส่งดีไหม

SCENE.5.1

กรณีให้ไปส่ง

เนย : ขอบคุณนะที่มาส่ง

เกี๊ยะ : ไม่เป็นอะไรหรอก แค่นี้เอง

เนย : ขอบคุณที่มาส่งนะ

เกี๊ยะ : ขอเข้าห้องน้ำได้ไหม (เป็นแฟนให้เข้าห้อง)

เนยกำลังคิดว่าให้หรือไม่ให้

กรณีไม่ให้เข้าห้อง

เนย : ขอบคุณนะที่มาส่ง

เกีต : ไม่เป็นอะไรหรอก แค่นี้เอง

เนย : ขอบคุณที่มาส่งนะ

เกีต : ขอเข้าห้องน้ำได้ไหม

เนย : จะบ้าหรือ จะเข้าห้องผู้หญิงได้ไง ห๊ะ

เกีต : ขอโทษ

เนย : กลับบ้านได้แล้ว

เกีต : โอเคเร ไว้เจอกันวันหลังนะ

เนย : อืมมม

กรณีที่ไม่ให้ไปส่ง

เกีต : รถเมล์มาแล้ว

เนย : ใช่ว่า

เกีต : กลับบ้านดี ๆ นะ ถึงละโทรมานะ

เนย : ได้ๆ ไว้คุยกันนะ

เกีต : บ้ายบาย

SCENE.6-7

เกีต : เมื่อวานขอโทษนะ ที่ขอเข้าห้องน้ำอะ

เนย : ไม่เป็นไรหรอก เมื่อวานมันตึกแล้ว เลยไม่อยากให้กลับตึก

เกีต : ละวันนี้เนยจะไปไหนปะ

เกีต : เราไปนั่งเล่นที่ห้องเนยได้ปะ

เนย : จะบ้าหรือ

เกีต : ทำไมละ

เนย : มันจะดูไม่ดีเอานะ

เกีต : เค้าไปนั่งเล่นเฉยๆอะ

เกีต : นะๆ

เนย : มาได้ แต่ห้ามทำอะไรนะ

เกีต : ได้ เค้าสัญญา

SCENE.8

เกีต : เนย เค้ามีความสุขมากเลยนะที่ได้คบกับเนยอะ

เนย : เค้าก็มีความสุขเหมือนกันนะ

(ทั้งสองคนมองหน้ากัน)

เนยตัดสินใจว่าจะมีอะไรกับเกีตไหม

กรณีไม่ให้

เกีต : วันนี้หนังสนุกดีนะ

เนย : ใช่ๆ วันหลังดูด้วยกันอีกนะ

เกีต : ได้สิ

เกีต : งั้นวันนี้เค้ากลับบ้านก่อนนะ

กรณีที่ให้ (ทั้งสองคนมองหน้ากัน) SCENE.6-7

เกีต : เค้าขอทำนะ

เนย : เอาดูขงมาใหม่

เกีต : เอามาสิ

เกีต : สดไม่ได้หรือ

เนยกำลังคิดว่าจะให้ใส่ดูขงหรือไม่ใส่ดูขง

SCENE.9 (เป็นแฟนกัน(ป้องกัน))

หลังจากนั้น ทั้ง2คนก็คบกันเรื่อยมา

ขอคิด

แบบที่ 3

SCENE.10 (เป็นแฟน(ไม่ป้องกัน))

หลังจากนั้น ทั้ง2คนก็คบกันเรื่อยมา

ไปต่อ SCENE.15

SCENE.11 (One Night Stand)

เนยรอเก็ตัทักมา

เนย : ทำไมเก็ตัทักมาเลยอะ

เนย : เห้อ

เก็ตัทักมาอีกเลย

SCENE.12 (One Night Stand)

เนยรอเก็ตัทักมา

เนย : ทำไมเก็ตัทักมาเลยอะ

เนย : เห้อ

เก็ตัทักมาอีกเลย

ต่อSCENE.15

SCENE.13 (Friends With Benefits)

วันต่อมา

เก็ต : วันนี้เค้าอยากไปหาเนยอีกอะ ไปได้ปะ

เนย : แล้วแต่เก็ตอะ อยากมาก็มา

หลังจากนั้นทั้ง 2 ก็มาหากันบ่อยๆ

ขอคิด

แบบที่ 4**SCENE.14 (Friends With Benefits)**

วันต่อมา

เก็ต : วันนี้เค้าอยากไปหาเนยอีกอะ ไปได้ปะ

เนย : แล้วแต่เก็ตอะ อยากมาก็มา

หลังจากนั้นทั้ง 2 ก็มาหากันบ่อยๆ

ต่อSCENE.15

SCENE.15

1เดือนผ่านไป

อาการของคนท้อง

เนยไปซื้อที่ตรวจ
หลังตรวจ เนยพบว่าเนยท้อง

SCENE.16(เป็นแฟน)

เนย : เกิด เค้ามืออะไรจะบอกอะ
 เกิด : ว่าอะไรหรอ
 เนย : คือเค้าท้องอะ
 เกิด : ถ้ามจริง กับเค้าหรอ
 เนย : ใช่สิ เค้าก็มีเธอคนเดียวปะ
 เกิด : งั้นเราจะทำยังไงต่ออะ
 เนย : เกิดอะ จะทำยังไง
 เกิด : เค้าไม่ทิ้งเนยไปไหนนะ เค้าจะรับผิดชอบเนยเอง
 เนย : ขอขอบคุณที่ไม่ทิ้งกัน
 ภาพทั้งสองคนเลี้ยงลูก

แบบที่ 5

SCENE.17 (ไม่ได้เป็นแฟน)

เนย : เกิด เค้าท้องอะ
 เกิด : เอาดีๆ ไม่ตกลงด้วยนะ
 เนย : เค้าพูดจริงๆ (ให้ดูที่ตรวจ)
 เกิด : เนย นี่ลูกใคร ไม่ใช่ลูกเค้าหรือป่าว
 เนย : เกิด อยู่มาพูดแบบนี้
 เกิด : จะไม่ให้พูดได้ไงอะ ก็เธอมันง่ายอะ
 เนย : เกิด อยู่มาพูดอะไรมาแบบนี้นะ ทำอะไรก็รับผิดชอบในสิ่งที่เกิดทำหน่อยดิ
 เกิด : เนยไปได้กับใครมาบ้างก็ไม่รู้
 เนย : เค้าก็มีอะไรกับเกิดแค่คนเดียวไง จะให้ไปเอากับใครวะ
 เกิด : เค้าไม่เชื่อหรอกนะ

SCENE.18 (ไม่ได้เป็นแฟน)

เกิด : เค้าไม่รู้อะ แต่เค้าไม่รับผิดชอบอะ
 เนย : เกิด ทำไมทำแบบนี้

ก็เดินออกจากห้องไป

เนยเสียใจมากๆ

นูกก็มาปลอบใจเนย

นูก : ไม่เป็นไรนะเนย เรื่องมันผ่านไปแล้ว

เนย : หึๆ (ร้องไห้)

นูก : แล้วมึงจะเอาอย่างไรกับเด็กคนนี้ละ

เนย : ก็คงต้องเก็บไว้อะ ไม่อยากทิ้งเด็กคนนี้

นูก : โอเคอ อย่าคิดมากนะ มีกูอยู่ มึงจะไม่เป็นไร

ฉากจบเลี้ยงลูกคนเดียว

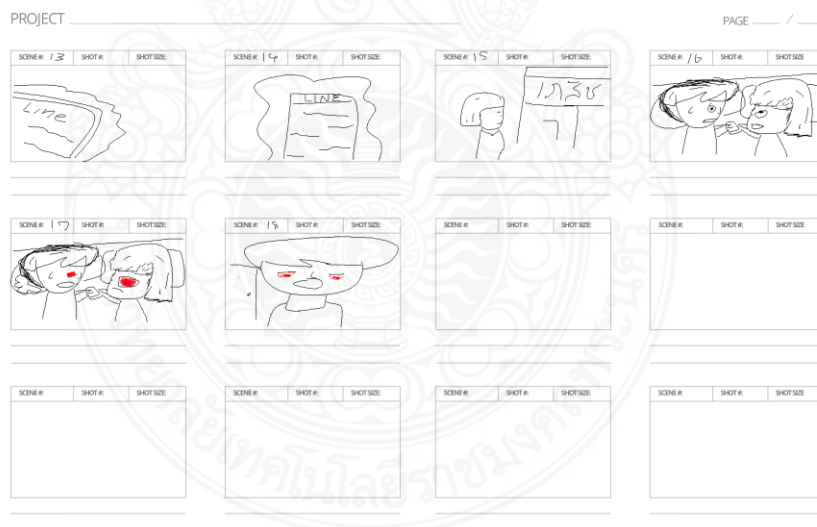
Story Board โครงการพิเศษ เรื่อง ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทิฟ เรื่อง “เลือก”



ภาพที่ ข.1 Story Board 1



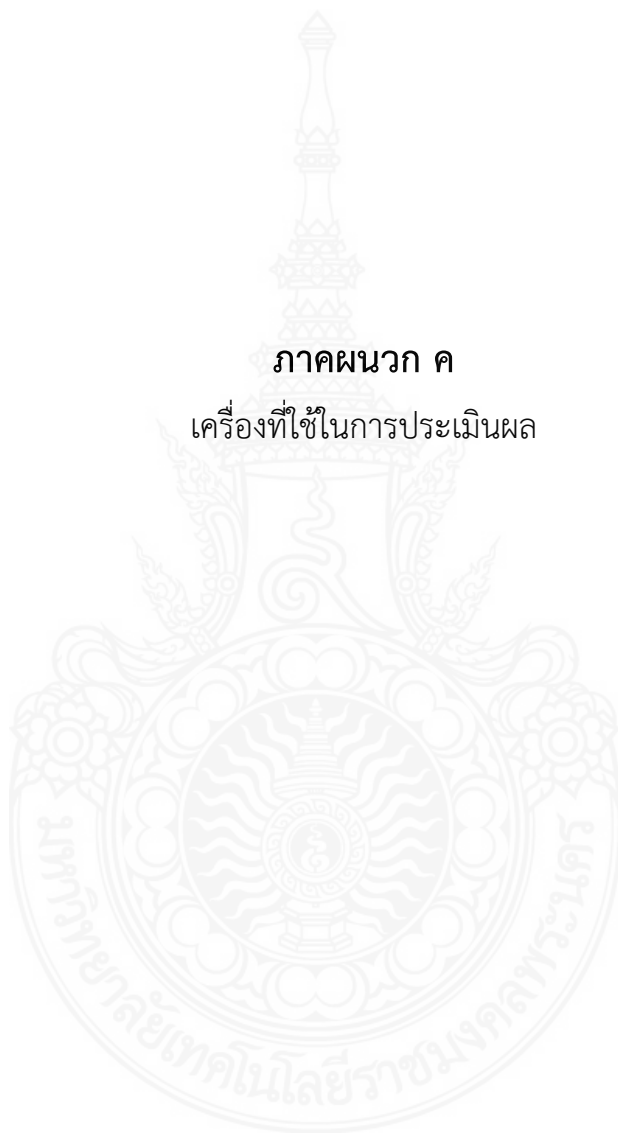
ภาพที่ ข.2 Story Board 2



ภาพที่ ข.3 Story Board 2

ภาคผนวก ค

เครื่องที่ใช้ในการประเมินผล



**แบบประเมินการผลิตหนังสือของผู้ทรงคุณวุฒิ
ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “เลือก”
ปีการศึกษา 2564**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย “ ✓ ” ลงในช่องว่างทางขวามือ ที่ตรงกับความพึงพอใจ ซึ่งคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “เลือก” โดยใช้มาตรฐานส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแบบของลิเคอร์ท (Likert)

ระดับ 5	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	ดีมาก
ระดับ 4	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	ดี
ระดับ 3	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	ปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	พอใช้
ระดับ 1	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	ควรปรับปรุง

หัวข้อประเมิน	ระดับประสิทธิภาพ				
	๕	๔	๓	๒	๑
ด้านการติดต่อ					
๑. ตัดกระชับเข้าใจง่าย					
๒. ความเข้ากันของสี					
๓. การต่อเนื่องของวิดีโอ					
๔. การใช้คำสั่งเพื่อกำหนดเนื้อหาของเมนูที่เราเลือกมีความสะดวก					
ด้านเนื้อหา					
๕. การอธิบายเนื้อเรื่อง					
๖. เนื้อเรื่องความน่าสนใจ					
๗. เนื้อหาได้สะท้อนถึงข้อคิด					
ด้านการแสดง					
๘. การแสดงมีความถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี					
๑๐. การแสดงมีเนื้อหาที่น่าสนใจ					
๑๑. ฉากและอุปกรณ์มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
๑๒. ความเหมาะสมในการสื่ออารมณ์ในฉากแสดงความรักต่อกัน					
๑๓. ความพึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ					

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

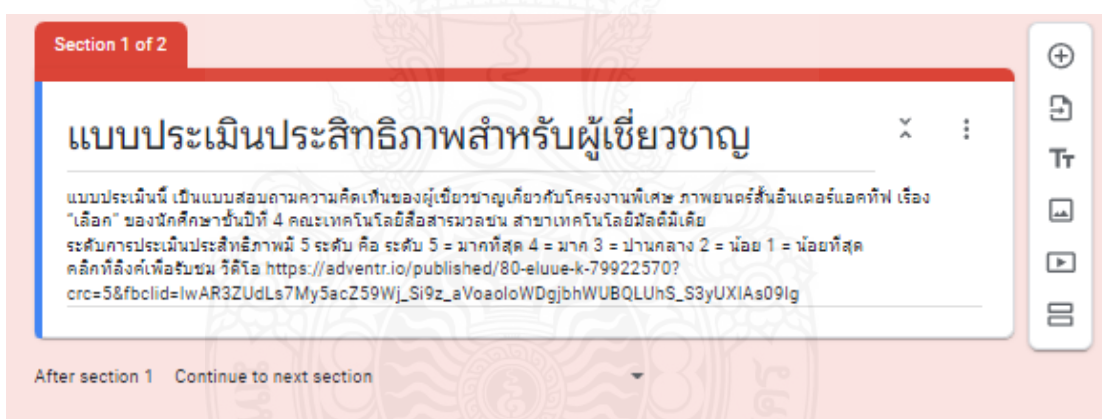
ลงชื่อ.....
(.....)



**แบบประเมินการผลิตหนังสือของผู้ทรงคุณวุฒิ
ภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “เลือก”
ปีการศึกษา 2564**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย “ ✓ ” ลงในช่องว่างทางขวามือ ที่ตรงกับความพึงพอใจ ซึ่งคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สั้นอินเทอร์เน็ตเรคทีฟ เรื่อง “เลือก” โดยใช้มาตรฐานส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแบบของลิเคอร์ท (Likert)

ระดับ 5	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	ดีมาก
ระดับ 4	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	ดี
ระดับ 3	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	ปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	พอใช้
ระดับ 1	หมายถึง	ผลการประเมินอยู่ในระดับ	ควรปรับปรุง



ภาพที่ ค.1 แบบประเมินพึงพอใจ 1

Section 2 of 2

หัวข้อประเมิน

Description (optional)

1. ศักยภาพเข้าใจง่าย

1 2 3 4 5

2. ความเข้ากันของสี

1 2 3 4 5

3. การต่อเนื่องของวิดีโอ

1 2 3 4 5

4. การใช้คำสั่งเพื่อกำหนดเนื้อหาของเมนูที่เราเลือกมีความสะดวก

1 2 3 4 5

ภาพที่ ค.2 แบบประเมินพึงพอใจ 2

5. การอธิบายเนื้อเรื่อง					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
6. เนื้อเรื่องความน่าสนใจ					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
7. เนื้อหาได้สะท้อนถึงข้อคิด					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8. การแสดงมีความถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
9. การแสดงมีเนื้อหาที่น่าสนใจ					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
10. ฉากและอุปกรณ์มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
1	2	3	4	5	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

ภาพที่ ค.3 แบบประเมินพึงพอใจ 3

11. ความเหมาะสมในการสื่อสารมโนในฉากแสดงความรักต่อกันความพึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

12. ความพึงพอใจกับฉากที่ตนเองเลือกตอนจบ

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

ข้อเสนอแนะ

Long answer text

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ

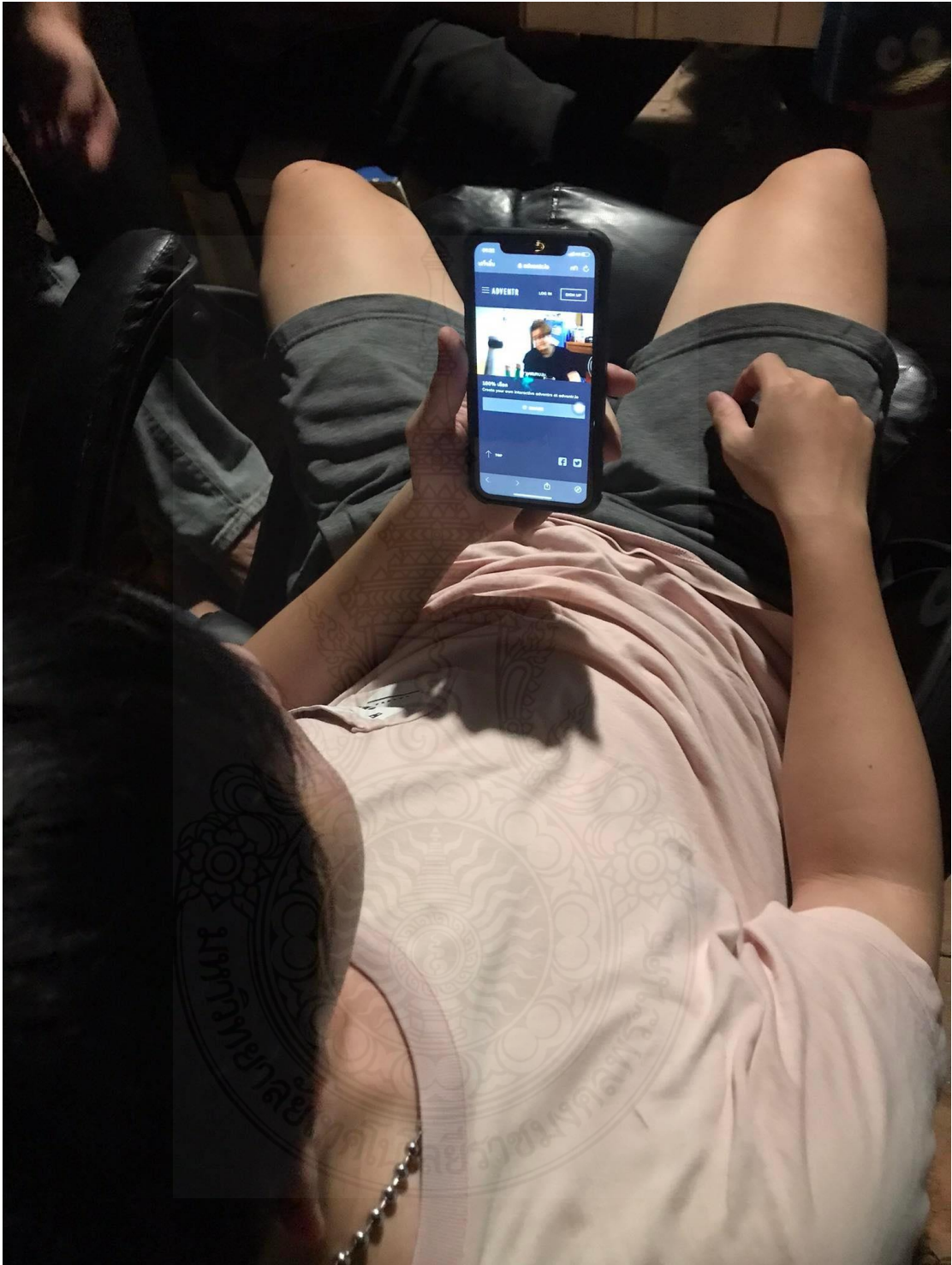
Short answer text

ภาพที่ ค.4 แบบประเมินพึงพอใจ 4

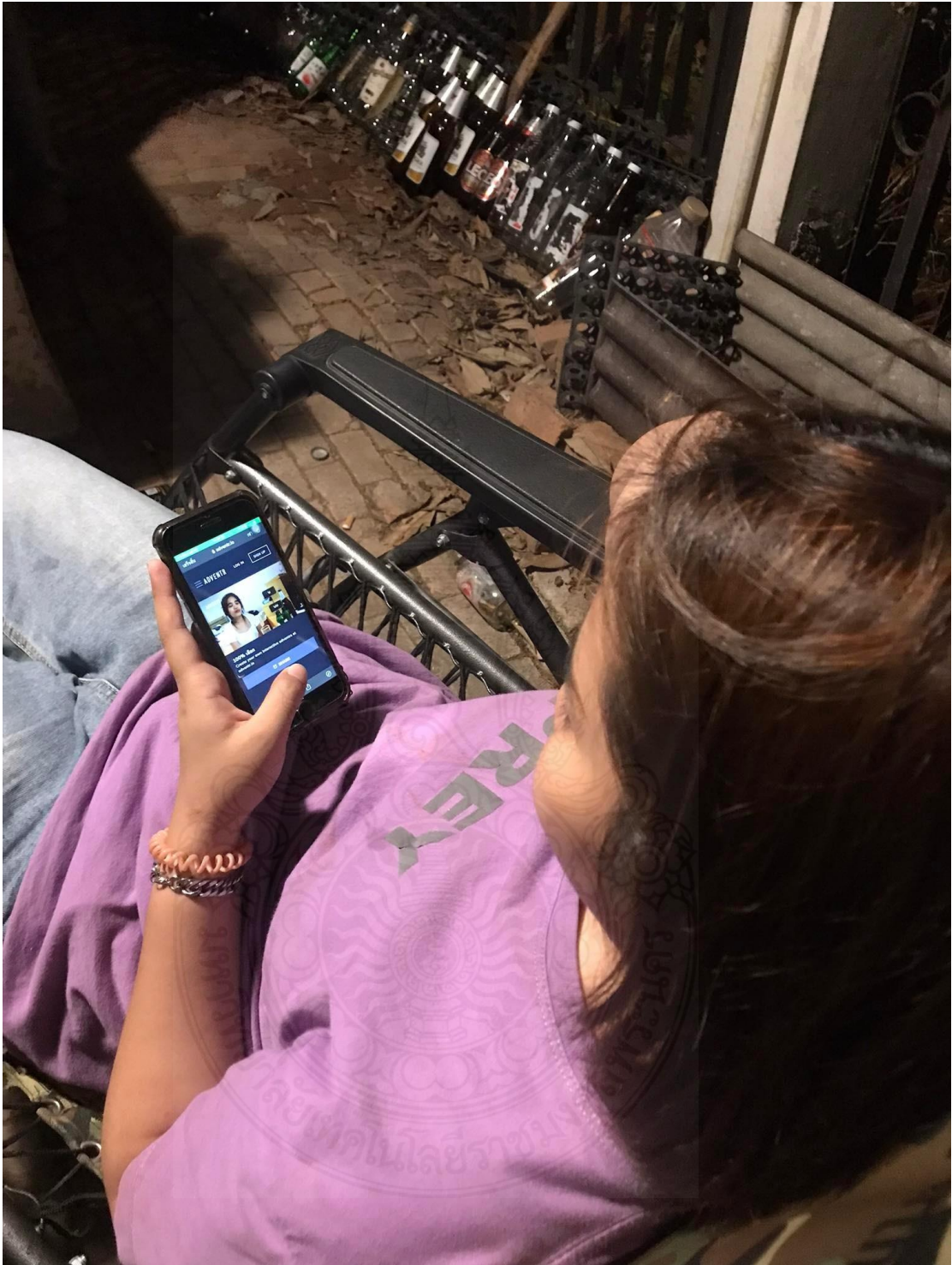


ภาคผนวก ง
ภาพกิจกรรมการลงพื้นที่





ภาพที่ ง.1 ผู้ทดลองประเมินความพึงพอใจ 1



ภาพที่ ง.2 ผู้ทดลองประเมินความพึงพอใจ 2

ประวัติคณะผู้จัดทำ



ประวัติย่อผู้วิจัย



ชื่อ-นามสกุล นายภาสุ ไสยสุวรรณ
วัน เดือน ปี เกิด 18 มกราคม 2543
ที่อยู่ปัจจุบัน 102/3 ถ.สวนผัก แขวงฉิมพลี เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร 10170
ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2561 – ปัจจุบันระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
พ.ศ. 2555-2560 วิทย - คณิต โรงเรียนที่ปังกกรวิทยาพัฒนา (วัดน้อยโน) ในพระราชูปถัมภ์ฯ

ประวัติย่อผู้วิจัย



ชื่อ-นามสกุล

นายอัมรินทร์ ภมรพล

วัน เดือน ปี เกิด

1 กันยายน 2542

ที่อยู่ปัจจุบัน

933 ริมทางรถไฟตลาดพลู เขตต.ไท 25 แขวงตลาดพลู เขตธนบุรี
กรุงเทพมหานคร 10600

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2561 – ปัจจุบันระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลพระนคร

พ.ศ. 2555-2560 ศิลป์-ค่านวณ โรงเรียนวัดนวลนรดิศ