



การจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก

เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

Creating public relations media using motion graphics

Subject: Careers in the field of digital business technology

ชื่อผู้จัดทำ

นางสาวสุชานาถ ธรรมดา

นางสาวศิริมา สระสมทรัพย์

นายประกาศิต สารคิด

รายงานผลการดำเนินงานรายวิชาโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่ง

ของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ปีการศึกษา 2567

วิทยาลัยการอาชีพสังขะ



วิทยาลัยการอาชีพสกลนคร
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

โครงการวิชาชีพ เรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ชื่อนักศึกษา 1. นางสาวสุชานาถ ธรรมดา รหัสนักศึกษา 65202040059
 2. นางสาวศิริมา สระสมทรัพย์ รหัสนักศึกษา 65202040062
 3. นายประกาศิต สารคิด รหัสนักศึกษา 65202040063

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขางาน คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ครูที่ปรึกษาโครงการ นายราชันย์ สุขคิด
ครูที่ปรึกษาโครงการร่วม นายนราธิป เจริญวัฒน์
ครูผู้สอน นางนิศรา เจริญผลนางนิศรา
ปีการศึกษา 2567

คณะกรรมการตรวจสอบวิชาชีพ		ลายมือชื่อ
1. นายราชันย์ สุขคิด	ครูที่ปรึกษาโครงการ	
2. นายนราธิป เจริญวัฒน์	ครูที่ปรึกษาโครงการร่วม	
3. นางนิศรา เจริญผล	ครูผู้สอน	
4. นายวงศ์เจริญ ยอดทอง	หัวหน้าแผนก	
5. นายเบญจภัทร วงศ์โคกสูง	หัวหน้างานหลักสูตร	
6. นายปรีดี สมอ	รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ	

(นางแสงดาว ศรีจันทร์เวียง)

ผู้อำนวยการการอาชีวศึกษา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก

เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

Creating public relations media using motion graphics

Subject: Careers in the field of digital business technology

ชื่อผู้จัดทำ

นางสาวสุชานาถ	ธรรมดา
นางสาวศิริมา	สระสมทรัพย์
นายประกาศิต	สารคิด

รายงานผลการดำเนินงานรายวิชาโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ปีการศึกษา 2567

วิทยาลัยการอาชีพสังขะ

ชื่อเรื่อง	:	การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ผู้จัดทำ	:	นางสาวสุชานาถ ธรรมดา นางสาวศิริมา สระสมทรัพย์ นายประกาศิต สารคิด
สาขาวิชา	:	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
แผนกวิชา	:	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ที่ปรึกษา	:	นางนิศรา เจริญผล
ปีการศึกษา	:	2567

บทคัดย่อ

โครงการ เรื่อง การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลมีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล 2) เพื่อหาคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิกเรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล และเพื่อศึกษาความพึงพอใจกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยการอาชีพสังขะ จำนวน 100 คน สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน พบว่า สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิกเรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลมีคุณภาพในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.46 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านส่วนของเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด, ด้านส่วนของตัวอักษร อยู่ในระดับมากที่สุด (และด้านส่วนของรูปภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

ผลการหาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ในภาพรวม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่องอาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 เมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านประโยชน์และการนำไปใช้ รองลงมาได้แก่ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาในวิดีโอ และน้อยที่สุดด้านการจัดมูมภาพและองค์ประกอบ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัย เรื่อง การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี โดยได้รับการสนับสนุนจากหลายส่วน ได้แก่ คณะผู้บริหารวิทยาลัยการอาชีพสังขะ นางแสงดาว ศรีจันทร์เวียง ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพสังขะ นายทองเงิน มั่นวงศ์ รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ นายปรีดี สมอ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ และนางแสงสุริยามาลากุล เริ่มลึก รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารทรัพยากร ที่ได้กำหนดแนวทางและนโยบายการขับเคลื่อนสู่การจัดทำโครงการที่เกิดประโยชน์ และทักษะวิชาชีพแก่ผู้เรียน และขอขอบคุณคณะครูแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ซึ่งทำหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญและครูที่ปรึกษาในการตรวจสอบคุณภาพของผลงาน ตลอดจนการจัดทำรูปเล่ม และกระบวนการจัดทำผลงานในครั้งนี้ ได้แก่ นายวงศ์เจริญ ยอดทอง, นางสาวคันสนีย์ พันเจริญ, นางนิศรา เจริญผล, นางสมจิตร จันศรี, นางอดิศักดิ์ ศรีตงกลาง และนายราชันย์ สุขคิด ขอขอบคุณครูและบุคลากรวิทยาลัยการอาชีพสังขะ ที่ให้ความร่วมมือในการบริการข้อมูล ตลอดจนเป็นกลุ่มตัวอย่าง สำหรับการดำเนินการในครั้งนี้จนผลงานเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อย ขอขอบคุณบิดา มารดา ที่มีส่วนในการสนับสนุนด้านค่าใช้จ่าย และกำลังใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าและคณะดำเนินการสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

คณะผู้จัดทำ

นางสาวสุชานาถ	ธรรมดา
นางสาวศิริมา	สระสมทรัพย์
นายประกาศิต	สารคิด

เรื่อง	สารบัญ	หน้า
บทคัดย่อ		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญ		ค
สารบัญตาราง		จ
สารบัญรูปภาพ		ฉ
บทที่ 1 บทนำ		1
	ความเป็นมาของโครงการ	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
	ขอบเขตของการวิจัย	2
	สมมติฐานการวิจัย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	3
	กรอบแนวคิดการวิจัย	4
บทที่ 2 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง		5
	สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก	5
	ประเภทของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก	6
	ทฤษฎีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก	6
	ข้อมูลแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสังขะ	8
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน		10
	ขั้นตอนการดำเนินงาน	10
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	10
	การสร้างเครื่องมือในการพัฒนา	10
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	15
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	16

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	25
สรุปผล	25
ปัญหาและอุปสรรคในการจัดทำ	26
ข้อเสนอแนะและแนวทางในการทำโครงการในครั้งต่อไป	26
บรรณานุกรม	27
ภาคผนวก	28
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของผลงาน	29
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	31
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	36
ภาคผนวก ง ภาพแสดงผลงาน	41
ภาคผนวก จ แหล่งรับชมผลงาน	45
ภาคผนวก ฉ แบบเสนอโครงการ	48
ประวัติผู้วิจัย	53

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	16
4.1 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	18
4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	20
4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น	20
4.4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามแผนกวิชา	21
4.5 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ในภาพรวม	21
4.6 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้านเนื้อหาสื่อการสอน	22
4.7 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ	23
4.8 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้านประโยชน์และการนำไปใช้	23

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย	4
3.1	แสดงขั้นตอนการเขียนบทและวางแผนสตอรี่บอร์ด	11
3.2	แสดงขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด	11
3.3	แสดงขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด	12
3.4 – 3.8	แสดงขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด	12-15
ง – 1	แสดงหน้าปกของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	42
ง – 2	แสดงหน้าที่ 1 ของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	42
ง – 3	แสดงหน้าด้านในของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	43
ง – 4	แสดงหน้าด้านในของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	43
ง – 5	แสดงหน้าสุดท้ายของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	44

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาของโครงการ

สื่อประชาสัมพันธ์ เป็นการนำเสนอข้อมูลข่าวสารเพื่อให้ผู้คนได้รับรู้เข้าใจในเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ตามเจตนารมณ์ที่วางไว้ โดยสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และสื่อแต่ละประเภทยังมีประสิทธิภาพแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสภาพการใช้งาน ความเหมาะสมของเนื้อหาเรื่องราว และจุดมุ่งหมายของงาน ซึ่งปัจจุบันพบว่าสื่อวีดิทัศน์หรือ วิดีโอ (Video) เป็นอีกสื่อหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยม เนื่องจากเป็นสื่อที่รวบรวมเอาคุณสมบัติเด่นของสื่อแต่ละอย่างมาไว้ด้วยกัน ทั้งการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ความมีสีสัน ความกระชับของเนื้อหา มีภาพเคลื่อนไหว มีเสียงประกอบที่สร้างบรรยากาศให้ดูตื่นตาตื่นใจในรูปลักษณะของสื่อประสม (Multimedia) จัดทำได้สะดวก สามารถแต่งเติมสีสันให้เป็นภาพลักษณ์ที่ดีได้

สื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิกช่วยให้การสื่อสารเป็นไปได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ โดยสามารถสื่อข้อความหรือข้อมูลที่ซับซ้อนได้ง่ายและรวดเร็ว ผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิกเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ในยุคปัจจุบันที่เน้นการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็วและเข้าใจและเข้าถึงง่ายในผู้ชมทุกกลุ่ม

จากเหตุผลดังกล่าวจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกส่งเสริมการเรียนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจเพื่อประชาสัมพันธ์ถึงอาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพื่อสร้างความเข้าใจและแนวทางในการศึกษาต่อในอนาคตสำหรับผู้สนใจหรือยังไม่ทราบแนวทางในการศึกษาต่อหรือการวางแผนการประกอบอาชีพในอนาคตได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

2.1 เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

2.2 เพื่อศึกษาคุณภาพของการจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ การจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

3. ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เพื่อหาคุณภาพ และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยการอาชีพสังขะ จำนวน 1,285 คน ประจำปีการศึกษา 2567

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพสังขะ ประจำปีการศึกษา 2567 จำนวน 100 คน

3.2 ตัวแปรต้น ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้น และแผนกวิชา

3.3 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.3.1 คุณภาพของการจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

3.3.2 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ การจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

3.4 ด้านเนื้อหา ได้แก่

3.4.1 สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

3.4.2 ประเภทของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

3.4.3 ทฤษฎีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

3.4.4 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสังขะ

3.4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.5 ด้านระยะเวลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไป

4.2 กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไป

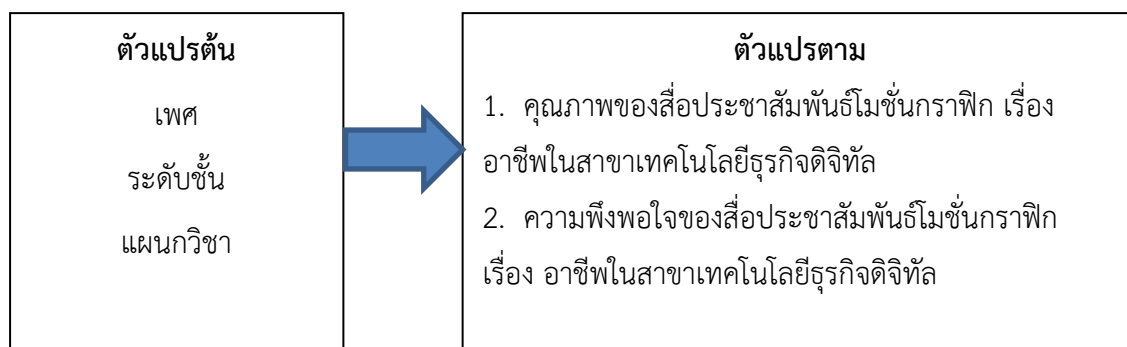
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ได้สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่มีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไป
- 5.2 ทราบถึงคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
- 5.3 ทราบถึงความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

- 6.1 สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก หมายถึง การใช้กราฟิกและภาพเคลื่อนไหวในการสื่อสารข้อมูลหรือข้อความเพื่อให้ดูน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
- 6.2 คุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์ หมายถึง ความชัดเจน, ความน่าสนใจ, และความสามารถในการสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 6.3 ความพึงพอใจ หมายถึง ค่าระดับคะแนนซึ่งได้จากการประเมินความชอบโดยแบ่งเป็น ค่าระดับ 5 ระดับได้แก่ ระดับมากที่สุด ให้คะแนน (5) ระดับมาก ให้คะแนน (4) ระดับปานกลาง ให้คะแนน (3) ระดับน้อย ให้คะแนน (2) และระดับน้อยที่สุด ให้คะแนน (1) ต่อรายการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือดิจิทัล
- 6.4 ประชากร หมายถึง นักเรียน นักศึกษา ที่กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยการอาชีพสังขะ ประจำปีการศึกษา 2567 ทุกคน โดยมีจำนวนทั้งสิ้น 1,285 คน
- 6.5 กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง การเลือกสุ่มจำนวนผู้ที่ตอบแบบสอบถามบางราย จากจำนวนประชากรทั้งหมด โดยเลือกใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน
- 6.6 ผู้เชี่ยวชาญ หมายถึง ครูผู้สอนที่มีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำหนังสือดิจิทัล หรือมีคุณวุฒิและความรู้ เกี่ยวกับการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ และความรู้ด้านการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง

7. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก
2. ประเภทของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก
3. ทฤษฎีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก
4. แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสังขะ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก (Motion Graphic Public Relations) เริ่มต้นจากการพัฒนาและใช้งานภาพเคลื่อนไหวในสื่อเพื่อการสื่อสารในยุคต้น ๆ ของการใช้เทคโนโลยีการออกแบบกราฟิก ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 การใช้ภาพเคลื่อนไหวในสื่อเริ่มเกิดขึ้นในวงการภาพยนตร์และโฆษณา โดยเฉพาะในช่วงปี 1920 ถึง 1930 ซึ่งได้มีการใช้กราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมในโฆษณาภาพยนตร์หรือการสร้างโลโก้ของธุรกิจต่าง ๆ โดยการใช้ภาพกราฟิกและข้อความที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อสร้างความสนใจและสร้างการจดจำให้กับแบรนด์หรือผลิตภัณฑ์

ในช่วงปี 1960s-1970s การพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกทำให้การสร้างภาพเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่สามารถทำได้ง่ายและประหยัดเวลา โดยเฉพาะการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างกราฟิกที่เคลื่อนไหวในงานต่าง ๆ เช่น ภาพเคลื่อนไหวในโฆษณาทางโทรทัศน์ หรือการนำกราฟิกที่เคลื่อนไหวไปใช้ในภาพยนตร์ โดยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกทำให้สามารถสร้างภาพที่มีความซับซ้อนและมีคุณภาพสูงได้ ในช่วงนี้เองที่การใช้โมชันกราฟิกเริ่มกลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสื่อสารทางการตลาดและโฆษณา

ในยุคปัจจุบัน (2000s-ปัจจุบัน) สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิกได้รับความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่การสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์มีบทบาทสำคัญ โดยการใช้กราฟิกเคลื่อนไหวในการสร้างความสนใจผ่านสื่อออนไลน์ เช่น โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ การนำโมชันกราฟิกมาใช้ในการโปรโมทสินค้าและบริการช่วยให้ข้อมูลซับซ้อนสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น และมี

ความน่าสนใจมากกว่าการสื่อสารในรูปแบบอื่นๆ ทำให้การประชาสัมพันธ์ผ่านโมชันกราฟิกกลายเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการสร้างการรับรู้ การโปรโมท และการมีส่วนร่วมจากผู้ชมในทุกแพลตฟอร์ม.

2. ประเภทสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก (Motion Graphics) คือ การใช้กราฟิกเคลื่อนไหว (animation) ร่วมกับเสียงและข้อความ เพื่อสื่อสารข้อมูลหรือแนวคิดต่างๆ โดยการออกแบบให้มีความน่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น สามารถใช้สื่อประชาสัมพันธ์ในหลายรูปแบบและประเภทดังนี้:

- 2.1 โฆษณา (Commercials): การสร้างโฆษณาผลิตภัณฑ์หรือบริการ โดยใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม รวมถึงการสร้างแบรนด์ให้มีการจดจำที่ดี
 - 2.2 วิดีโอแนะนำผลิตภัณฑ์ (Product Explainer Videos): ใช้การเคลื่อนไหวกราฟิกเพื่ออธิบายคุณสมบัติหรือการทำงานของผลิตภัณฑ์ต่างๆ อย่างชัดเจน
 - 2.3 อินโฟกราฟิก (Infographics): การใช้กราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อแสดงข้อมูลหรือสถิติที่ซับซ้อนให้ง่ายต่อการเข้าใจ
 - 2.4 อีเวนต์และการประชุม (Event and Conference Videos): สื่อประชาสัมพันธ์เพื่อโปรโมทงานอีเวนต์หรือการประชุมที่มีการเคลื่อนไหวเพิ่มความน่าสนใจ
 - 2.5 หนังสั้นโซเชียลมีเดีย (Social Media Videos): สื่อที่ใช้ในการโปรโมทแบรนด์ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย โดยมักจะใช้กราฟิกเคลื่อนไหวในการดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งาน
 - 2.6 แอนิเมชันเพื่อการศึกษา (Educational Animation): ใช้กราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อการเรียนการสอน เช่น การสอนผ่านภาพหรือการอธิบายเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย
 - 2.7 วิดีโอโปรโมตองค์กร (Corporate Videos): ใช้ในการโปรโมทภาพลักษณ์ขององค์กร โดยสามารถนำเสนอข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับวิสัยทัศน์และพันธกิจขององค์กร
- สื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิกช่วยให้การสื่อสารข้อมูลมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งยังสามารถดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายได้ดีขึ้นด้วยรูปแบบที่เคลื่อนไหวและสามารถเข้าใจได้ง่าย

3. ทฤษฎีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

ทฤษฎีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก (Graphic Motion Communication Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายหลักการและกระบวนการในการใช้กราฟิกและภาพเคลื่อนไหวเพื่อสร้างสื่อที่มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย การใช้โมชันกราฟิกเป็น

เครื่องมือในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์มักจะมุ่งเน้นในการผสมผสานระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจข้อความหรือแนวคิดได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน โดยไม่ต้องใช้คำอธิบายมากเกินไป ทฤษฎีและหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิกมีดังนี้

3.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์มักใช้ทฤษฎีการสื่อสารที่ช่วยให้ผู้สร้างสื่อเข้าใจว่าควรจะสื่อสารอย่างไรเพื่อให้เกิดผลสูงสุด ต่อกลุ่มเป้าหมาย เช่น

ทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) การใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชม

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) การออกแบบกราฟิกและการเคลื่อนไหวให้สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจและจำข้อมูลได้ง่าย

3.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิกเป็นกระบวนการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความสวยงามและมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้รูปแบบของกราฟิกที่เหมาะสมจะช่วยให้การสื่อสารมีความน่าสนใจและสะท้อนภาพลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์ได้ชัดเจน รวมถึงการเลือกใช้สี, ฟอนต์, รูปทรง และการจัดวางองค์ประกอบให้สอดคล้องกัน

3.4 ทฤษฎีการเคลื่อนไหว (Motion Theory)

ในกรณีของการใช้โมชันกราฟิก การเลือกใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหวของตัวอักษร, การสลับฉาก หรือการสร้างภาพที่มีลักษณะพิเศษสามารถช่วยในการกระตุ้นอารมณ์และทำให้สารที่ต้องการสื่อไปถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.5 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิกต้องสามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างมีความหมายและมีจังหวะ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาและเกิดความสนใจ ตัวอย่างเช่น การสร้างโฆษณาหรือแอนิเมชันที่เล่าเรื่องจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดจบอย่างต่อเนื่อง

3.6 ทฤษฎีการมีส่วนร่วม (Engagement Theory)

การออกแบบโมชันกราฟิกที่ดีจะทำให้ผู้ชมมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการรับสาร เช่น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสื่อและผู้ชม ทำให้ผู้ชมไม่เพียงแค่รับข้อมูล แต่ยังมีการตอบสนองต่อข้อมูลเหล่านั้น

3.7 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Design)

ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับการออกแบบประสบการณ์ของผู้ชมเมื่อรับชมสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก การทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ที่ดีในการรับชมสื่อจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสารและช่วยในการบันทึกข้อมูลที่ต้องการ

3.8 ทฤษฎีความจำ (Memory Theory)

การออกแบบกราฟิกและการเคลื่อนไหวควรคำนึงถึงการช่วยในการจำของผู้ชม โดยการใช้สัญลักษณ์ที่คุ้นเคยหรือการสร้างภาพที่ง่ายต่อการจดจำจะช่วยให้สารที่ต้องการสื่อเข้าไปในความทรงจำของผู้ชมได้ง่ายขึ้น

การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ด้วยโมชันกราฟิกจึงต้องคำนึงถึงทฤษฎีเหล่านี้เพื่อให้การออกแบบสื่อมีประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งในแง่ของการดึงดูดความสนใจ, การสื่อสาร, การจดจำ และการกระตุ้นความรู้สึกที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

4. ข้อมูลแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสังขะ

วิทยาลัยการอาชีพสังขะ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ เป็นวิทยาลัยระดับอำเภอ จัดตั้งขึ้นตามนโยบายของรัฐบาล เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2538 โดยกระทรวงศึกษาธิการเห็นควรให้ขยายโอกาสทางการศึกษาด้านวิชาชีพให้กว้างขวางขึ้น ตั้งอยู่บ้านเลขที่ เลขที่ 49 หมู่ 7 ถ. โชคชัย-เดชอุดม ต.บ้านขบ อ.สังขะ จ.สุรินทร์ 32150

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจมีนักเรียนนักศึกษาจำนวน 135 คน มีการจัดการเรียนการสอนเป็น 2 ระดับ ได้แก่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยมีครูประจำแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ดังนี้

นายวงศ์เจริญ ยอดทอง	ตำแหน่ง หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
นางสาวสมจิตร จันศรี	ตำแหน่ง พนักงานราชการ (ครู)
นางนิศรา เจริญผล	ตำแหน่ง พนักงานราชการ (ครู)
นางสาวคันสนีย์ พันเจริญ	ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
นายอดิศักดิ์ ศรีดงกลาง	ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน
นายราชันย์ สุขคิด	ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน
Miss Rechel Benjamin	ตำแหน่ง ครูต่างชาติ

5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นางสาวจรรวรรณ จุปรจง (2561) การศึกษาผลกระทบของการใช้โมชันกราฟิกในโฆษณาโทรทัศน์ที่มีต่อการรับรู้และการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค เนื้อหางานวิจัย: งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของการใช้โมชันกราฟิกในโฆษณาโทรทัศน์ โดยสำรวจความคิดเห็นของผู้บริโภคเกี่ยวกับการรับรู้และการตัดสินใจซื้อสินค้าหลังจากดูโฆษณาที่มีภาพเคลื่อนไหว ผลการวิจัยพบว่าโฆษณาที่ใช้กราฟิกเคลื่อนไหวทำให้ผู้บริโภคสนใจสินค้ามากขึ้นและสามารถจดจำผลิตภัณฑ์ได้ดีกว่าโฆษณาที่ไม่มีโมชันกราฟิก

ภัทรณัชชา โชติคุณากิตติ และวันฤดี สุขสงวน (2564). หัวข้อการวิจัย: การใช้โมชันกราฟิกในสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการส่งเสริมสุขภาพ: การศึกษากรณีของแคมเปญรณรงค์การออกกำลังกาย เนื้อหางานวิจัย: งานวิจัยนี้ศึกษาผลของการใช้โมชันกราฟิกในแคมเปญประชาสัมพันธ์การออกกำลังกายในสื่อออนไลน์และโทรทัศน์ โดยศึกษาความเข้าใจในข้อความและการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ชม ผลการวิจัยพบว่า การใช้ภาพเคลื่อนไหวในแคมเปญสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมมีการตอบสนองที่ดีขึ้น และเกิดแรงจูงใจในการออกกำลังกายมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่

ศุภกร บุตรเสนา (2563). การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการศึกษา: การสร้างความเข้าใจในบทเรียนคณิตศาสตร์ เนื้อหางานวิจัย: งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อการศึกษาที่ใช้กราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น การศึกษาได้ทดลองใช้โมชันกราฟิกในการอธิบายหลักการทางคณิตศาสตร์ เช่น พีชคณิตและสถิติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อที่มีภาพเคลื่อนไหวสามารถทำความเข้าใจได้เร็วขึ้นและมีคะแนนการทดสอบสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากสื่อธรรมดา

นพรัตน์ ศรีวงศ์ (2562). ผลกระทบของการใช้โมชันกราฟิกในการประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยว เนื้อหางานวิจัย: งานวิจัยนี้ได้ศึกษาผลกระทบของการใช้กราฟิกเคลื่อนไหวในการโฆษณาเพื่อการท่องเที่ยว โดยสำรวจผู้ชมที่ได้รับชมโฆษณาการท่องเที่ยวที่มีกราฟิกเคลื่อนไหวเปรียบเทียบกับโฆษณาที่ใช้ภาพนิ่ง พบว่า โฆษณาที่มีโมชันกราฟิกช่วยให้ผู้ชมมีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวมากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะวางแผนการเดินทางมากกว่า

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1.1 การวางแผนและกำหนดรูปแบบโครงการวิชาชีพ
- 1.2 การออกแบบและจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก
- 1.3 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 1.5 การวิเคราะห์ สรุป และรายงานผลข้อมูล

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

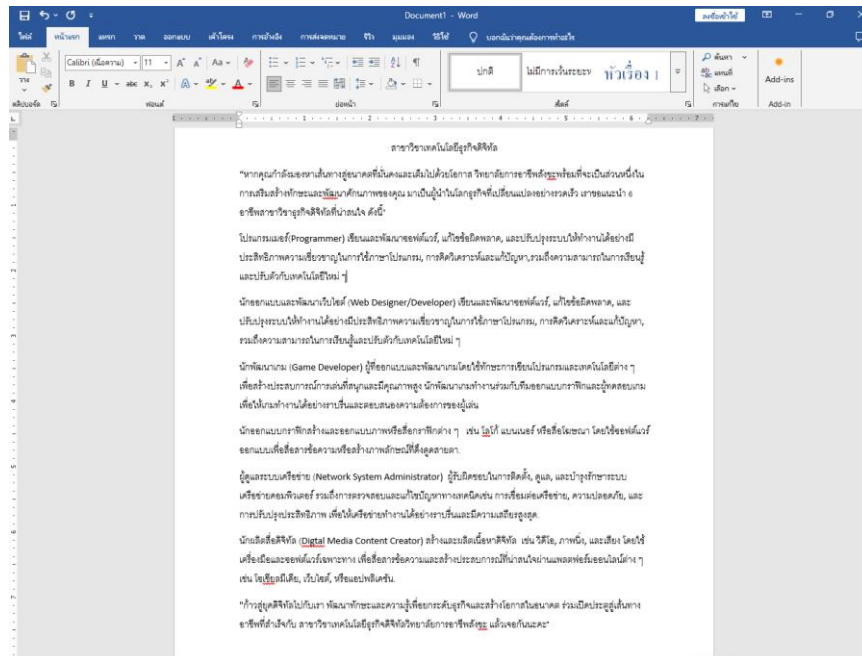
2.1 ประชากร ได้แก่ ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักเรียน นักศึกษา ภายในวิทยาลัยการอาชีพสังขะ ประจำปีการศึกษา 2567 จำนวน 1,285 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักเรียน นักศึกษา ภายในวิทยาลัยการอาชีพสังขะ ประจำปีการศึกษา 2567 โดยวิธีการสุ่มแบบเป็นชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) จำนวน 100 คน

3. การสร้างเครื่องมือในการพัฒนา

- 3.1 การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก มีขั้นตอน ดังนี้
 - 3.1.1 ขั้นตอนการวางแผนและวางบท

ขั้นตอนที่ 1 เขียนบทและวางแผนสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 3.1 แสดงขั้นตอนการเขียนบทและวางแผนสตอรี่บอร์ด

ขั้นตอนที่ 2 การแผนสตอรี่บอร์ด

	“หากคุณกำลังมองหาเส้นทางสู่อนาคตที่มั่นคงและเต็มไปด้วยโอกาส วิทยาลัยการอาชีพสังขะพร้อมที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างทักษะและพัฒนาศักยภาพของคุณ
	มาเป็นผู้นำในโลกธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เราขอแนะนำ 6 อาชีพสาขาวิชาชีพดิจิทัลที่น่าสนใจ ดังนี้”
	โปรแกรมเมอร์ (Programmer)

ภาพที่ 3.2 แสดงขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด

	เขียนและพัฒนาซอฟต์แวร์, แก้ไขข้อผิดพลาด, และปรับปรุงระบบให้ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพความเชี่ยวชาญในการใช้ภาษาโปรแกรม, การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา, รวมถึงความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ
	นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (Web Designer/Developer)
	ผู้ที่ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ให้สวยงาม ใช้งานง่าย และมีประสิทธิภาพ โดยใช้ทักษะการเขียนโค้ดและการออกแบบกราฟิกตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ เพื่อให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ได้รับประสบการณ์ที่ดีที่สุด ทั้งในด้านการออกแบบโครงสร้าง การจัดวางเนื้อหา และการนำทางในเว็บไซต์

ภาพที่ 3.3 แสดงขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด

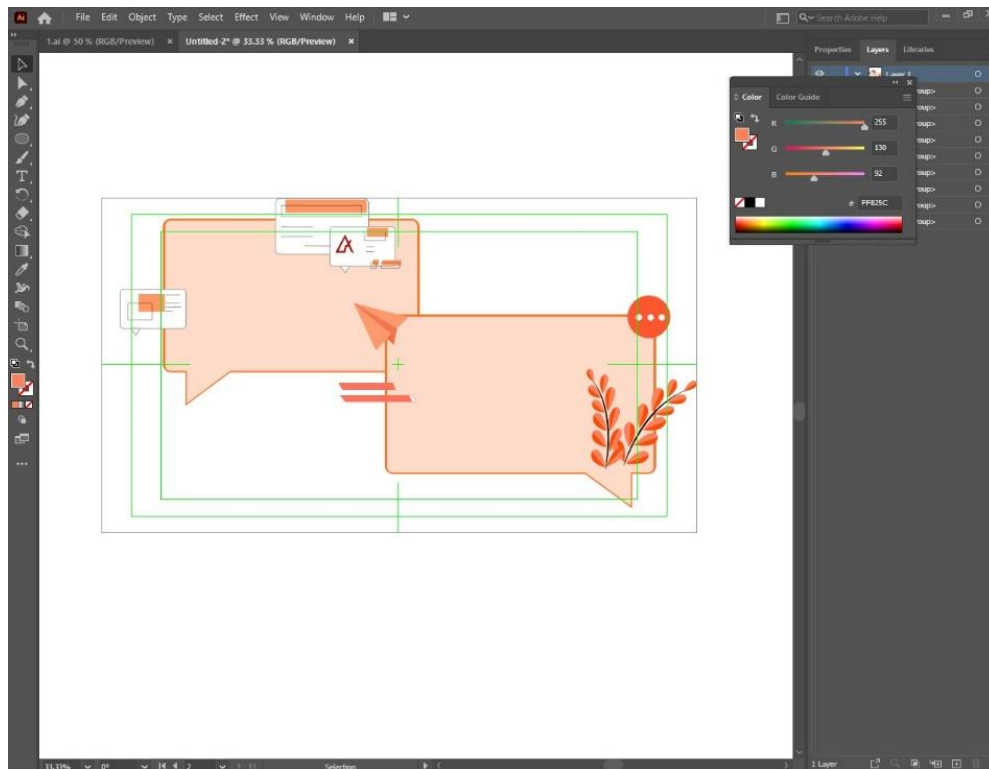
	นักพัฒนาเกม (Game Developer)
	ผู้ที่ออกแบบและพัฒนาเกมโดยใช้ทักษะการเขียนโปรแกรมและเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นที่สนุกและมีคุณภาพสูง นักพัฒนาเกมทำงานร่วมกับทีมออกแบบกราฟิกและผู้ทดสอบเกม เพื่อให้เกมทำงานได้อย่างราบรื่นและตอบสนองความต้องการของผู้เล่น
	นักออกแบบกราฟิก สร้างและออกแบบภาพหรือสื่อกราฟิกต่าง ๆ
	เช่น โลโก้ แบนเนอร์ หรือสื่อโฆษณา โดยใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบเพื่อสื่อสารข้อความหรือสร้างภาพลักษณ์ที่ดึงดูดสายตา

ภาพที่ 3.4 แสดงขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด

	เช่น โลโก้ แบนเนอร์ หรือสื่อโฆษณา โดยใช้ซอฟต์แวร์ ออกแบบเพื่อสื่อสารข้อความหรือสร้างภาพลักษณ์ที่ดึงดูดสายตา.
	ผู้ดูแลระบบเครือข่าย (Network System Administrator)
	ผู้รับผิดชอบในการติดตั้ง, ดูแล, และบำรุงรักษาระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ รวมถึงการตรวจสอบและแก้ไขปัญหาทางเทคนิค
	เช่น การเชื่อมต่อเครือข่าย, ความปลอดภัย, และการปรับปรุงประสิทธิภาพ เพื่อให้เครือข่ายทำงานได้อย่างราบรื่นและมีความเสถียรสูงสุด.
	นักผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Media Content Creator) สร้างและผลิตเนื้อหาดิจิทัล
	เช่น วิดีโอ, ภาพนิ่ง, และเสียง โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์เฉพาะทาง เพื่อสื่อสารข้อความและสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ เช่น โซเชียลมีเดีย, เว็บไซต์, หรือแอปพลิเคชัน.
	“ก้าวสู่ยุคดิจิทัลไปกับเรา พัฒนาทักษะและความรู้เพื่อ ยกระดับธุรกิจและสร้างโอกาสในอนาคต ร่วมเปิดประตูสู่ เส้นทางอาชีพที่สำเร็จกับ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพสังขะ แล้วเจอกันนะค่ะ”

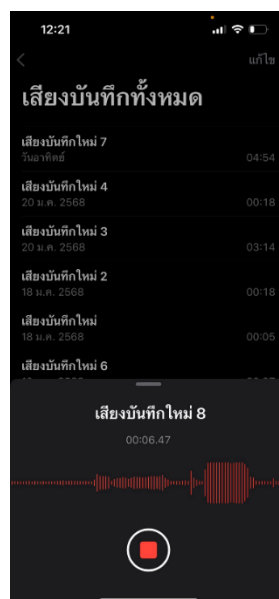
ภาพที่ 3.5 แสดงขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด

3.1.2 ขั้นตอนวาดและประกอบ ขั้นตอนที่ 1 วาด



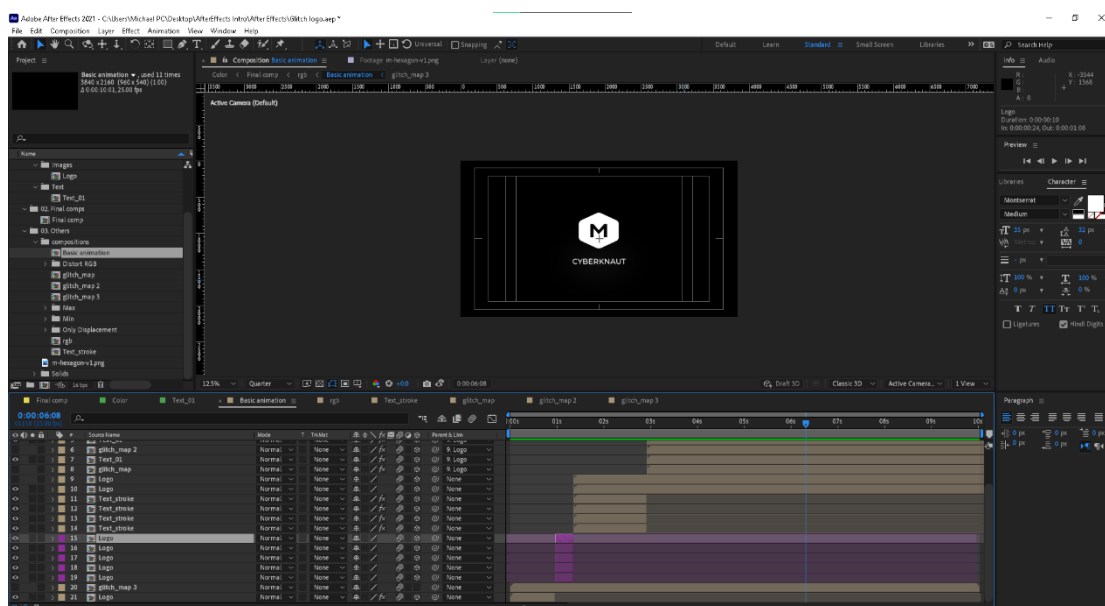
ภาพที่ 3.6 แสดงขั้นตอนการวาดและประกอบ

3.1.3 ขั้นตอนตัดต่อและพากย์เสียง ขั้นตอนที่ 1 อัดเสียง/พากย์เสียง



ภาพที่ 3.7 แสดงขั้นตอนอัดเสียง/พากย์เสียง

ขั้นตอนที่ 2 ตัดต่อและประกอบ



ภาพที่ 3.8 แสดงขั้นตอนการตัดต่อและประกอบ

3.2 การคุณภาพของสื่อ

การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จากโปรแกรมสำเร็จรูป ประกอบด้วยเนื้อหาภาพกราฟิก ถ่ายภาพประกอบเนื้อหาและการเชื่อมโยงเนื้อหา และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ และให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขต่อไป

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบประเมินคุณภาพ ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เพื่อตรวจสอบคุณภาพให้เกิดความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน ได้แก่ 1) นายวงศ์เจริญ ยอดทอง ครู ตำแหน่ง ครู คศ.3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2) นางสาว ศันสนีย์ พันเจริญ ตำแหน่ง ครู คศ.1 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 3) นางนิศรา เจริญผล ตำแหน่ง พนักงานราชการ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 4) นางสาวสมจิตร จันศรี ตำแหน่งพนักงานราชการ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 5) นายอดิศักดิ์ ศรีดงกลาง ตำแหน่งครูพิเศษสอนแผนกวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และ 6) นายราชันย์ สุขคิด ตำแหน่งครูพิเศษสอน แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ซึ่งเป็นผู้ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะที่มีต่อคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก ให้เกิดคุณภาพ โดยลักษณะของแบบประเมินคุณภาพ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยยึดเกณฑ์ Likert's Scale ได้แก่ มากที่สุด (5) , มาก (4), ปานกลาง (3), น้อย (2) และ น้อยที่สุด (1) ซึ่งเกณฑ์การยอมรับคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกจะพิจารณาเป็นรายด้าน ในแต่ละด้านจะต้องมีระดับคะแนน

เฉลี่ยมากขึ้นไปและภาพรวมของทั้งหมดต้องอยู่ในระดับดีขึ้นไป จึงจะยอมรับ และนำไปใช้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนเนื้อหา ส่วนของตัวอักษร และส่วนของรูปภาพ

4.2 แบบประเมินความพึงพอใจ ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยยึดเกณฑ์ Likert's Scale ได้แก่ มากที่สุด (5) , มาก (4), ปานกลาง (3), น้อย (2) และ น้อยที่สุด (1) ลักษณะของข้อคำถามประกอบด้วยข้อความที่แสดงความพึงพอใจในแต่ละเรื่องที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ และด้านประโยชน์และการนำไปใช้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลคณะผู้จัดทำใช้วิธีการเก็บข้อมูลเป็นแบบสำรวจแบบออนไลน์ ด้วย Application Google (Google Form) โดยส่งลิงค์ หรือ QR CODE ให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยการอาชีพสังขะ จำนวน 100 คน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบเป็นชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) จำนวน 100 คน ดังตารางที่ 3.1 หลังจากนั้นจึงทำการสุ่มข้อมูลจากผู้ตอบแบบสำรวจเพื่อทำการวิเคราะห์และสรุปผลต่อไป

ตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

แผนกวิชา	จำนวนประชากรทั้งหมด	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
การบัญชี	196	15
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	169	13
ช่างกลโรงงาน	264	21
ช่างยนต์	202	16
ไฟฟ้ากำลัง	233	18
อิเล็กทรอนิกส์	187	15
ช่างเชื่อม	34	3
รวม	1,285	100

ที่มา : งานทะเบียนวิทยาลัยการอาชีพสังขะ (ข้อมูลประชากรจำนวนนักเรียน นักศึกษา ประจำปีภาคเรียนที่ 2/2567)

5.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการประมวลผล จากเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลที่กำหนด คณะผู้จัดทำจะทำการหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังสูตรต่อไปนี้

5.2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) อ้างอิงในบุญชม ศรีสะอาด. 2535 : 96 – 103) ใช้สูตร ดังนี้

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ \bar{X} &= \text{ค่าเฉลี่ย} \\ \sum X &= \text{ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม} \\ N &= \text{จำนวนคะแนนในกลุ่ม}\end{aligned}$$

5.2.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (อ้างอิงในล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2540 : 103) ใช้สูตรดังนี้

$$\begin{aligned}S.D. &= \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}} \\ S.D. &= \text{ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน} \\ \sum X^2 &= \text{ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง} \\ (\sum X)^2 &= \text{ผลรวมของคะแนนทั้งสองยกกำลังสอง} \\ N &= \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่าง}\end{aligned}$$

5.2.3 การแปลผลข้อมูล

คณะผู้จัดทำ นำเกณฑ์การประเมิน โดยอ้างอิงจากบุญชม ศรีสะอาด. (2545 : 96)

ดังนี้

มีความพึงพอใจ	ระดับมากที่สุด	มีคะแนนเท่ากับ 4.51-5.00
มีความพึงพอใจ	ระดับมาก	มีคะแนนเท่ากับ 3.51-4.50
มีความพึงพอใจ	ระดับปานกลาง	มีคะแนนเท่ากับ 2.51-3.50
มีความพึงพอใจ	ระดับน้อย	มีคะแนนเท่ากับ 1.51-2.50
มีความพึงพอใจ	ระดับน้อยที่สุด	มีคะแนนเท่ากับ 1.00-1.50

5.4 การประมวลผลข้อมูล

คณะผู้จัดทำทำการประมวลผลข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้จัดทำได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การแปลความหมาย และการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้จัดทำได้กำหนดความหมายสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ผลการหาคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

รายการประเมินคุณภาพ	($\bar{X}$)	(S.D.)	แปลผล
ส่วนของเนื้อหา			
1. ความเหมาะสมของเนื้อหาและการจัดวาง	4.67	0.52	มากที่สุด
2. ความทันสมัยของเนื้อหา	4.60	0.54	มากที่สุด
3. เนื้อหามีความชัดเจนและอ่านง่าย	4.50	0.55	มากที่สุด
รวมส่วนของเนื้อหา	4.61	0.50	มากที่สุด
ส่วนของตัวอักษร			
1. ขนาดและรูปแบบตัวอักษรสวยงาม อ่านง่าย และชัดเจน	4.83	0.41	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของสีตัวอักษรและสีพื้น	4.33	0.52	มากที่สุด
3. การจัดวางตัวอักษรเหมาะสมและง่ายต่อการอ่าน	4.67	0.52	มากที่สุด

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายการประเมินคุณภาพ	($\bar{X}$)	(S.D.)	แปลผล
4. ความเด่นชัดของหัวข้อหรือส่วนที่เน้น ความสำคัญ	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมส่วนของตัวอักษร	4.71	0.46	มากที่สุด
ส่วนของรูปภาพ			
1. สีและความชัดเจนของภาพ	4.67	0.52	มากที่สุด
2. การเร้าความสนใจของภาพ	4.73	0.45	มากที่สุด
3. ความสมดุลของการจัดวางรูปภาพกับ หน้าจอ	4.53	0.48	มากที่สุด
4. ความเหมาะสมของจำนวนรูปภาพและ องค์ประกอบที่ใช้ในแต่ละหน้า	4.63	0.51	มากที่สุด
รวมส่วนของรูปภาพ	4.64	0.41	มากที่สุด
รวม	4.70	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.1 ผลการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน พบว่า สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลมีคุณภาพในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.46 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านส่วนของเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61, S.D = 0.50$) , ด้านส่วนของตัวอักษร อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71, S.D = 0.46$) และด้านส่วนของรูปภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64, S.D = 0.41$)

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์
โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	75	75.00
หญิง	25	25.00
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ส่วนเพศหญิง จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามระดับชั้น

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
ปวช.	44	44.0
ปวส.	56	56.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่ ศึกษาอยู่ในระดับชั้น ปวส. จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 56.0 ส่วน ระดับชั้น ปวช. จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 44.0

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามแผนกวิชา

แผนกวิชา	จำนวน	ร้อยละ
การบัญชี	15	15.00
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	13	13.00
ช่างกลโรงงาน	21	21.00
ช่างยนต์	16	16.00
ไฟฟ้ากำลัง	18	18.00
อิเล็กทรอนิกส์	15	15.00
ช่างเชื่อม	2	2.00
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 4.4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียน นักศึกษา แผนกวิชาช่างกลโรงงาน จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 รองลงมาได้แก่ แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 , แผนกวิชาช่างยนต์ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 16.00, แผนกวิชาการบัญชีและแผนกวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ ในสัดส่วนเท่ากัน จำนวนแผนกวิชา 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00, แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 13.00 และน้อยที่สุด แผนกวิชาช่างเชื่อม จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ตารางที่ 4.5 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลในภาพรวม

รายการความพึงพอใจ	($\bar{X}$)	(S.D.)	แปลผล
ด้านเนื้อหาสื่อการสอน	4.73	0.46	มากที่สุด
ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ	4.55	0.48	มากที่สุด
ด้านประโยชน์และการนำไปใช้	4.80	0.42	มากที่สุด
รวม	4.69	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่องอาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 เมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X}$ = 4.80 , S.D = 0.42)

รองลงมาได้แก่ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาในวิดีโอ ($\bar{X} = 4.73$, S.D = 0.46) และน้อยที่สุดด้านการจัดมุมภาพและองค์ประกอบ ($\bar{X} = 4.55$, S.D = 0.48)

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลด้านเนื้อหาสื่อการสอน

รายการความพึงพอใจ	($\bar{X}$)	(S.D.)	แปลผล
ความน่าสนใจของวิดีโอที่น่าเสนอ	4.48	.559	มาก
การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง ดูแล้วเข้าใจง่าย	4.54	.501	มากที่สุด
มีการใช้ภาษาที่ชัดเจน และเหมาะสม	4.46	.558	มาก
เนื้อหาเกี่ยวกับภาพมีความสอดคล้องกัน	4.65	.500	มากที่สุด
รวม	4.73	.468	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 เมื่อพิจารณาเป็นข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องเนื้อหาเกี่ยวกับภาพมีความสอดคล้องกัน ($\bar{X} = 4.65$, S.D = 0.50) รองลงมาได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง ดูแล้วเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.54$, S.D = 0.50), ความน่าสนใจของวิดีโอที่น่าเสนอ ($\bar{X} = 4.48$, S.D = 0.55) และน้อยที่สุดมีการใช้ภาษาที่ชัดเจน และเหมาะสม ($\bar{X} = 4.46$, S.D = 0.55)

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ

รายการความพึงพอใจ	($\bar{X}$)	(S.D.)	แปลผล
มุมมองในวิดีโอมีความเหมาะสม ง่ายต่อการรับชม	4.58	.508	มากที่สุด
วิดีโอมีการจัดองค์ประกอบได้สวยงาม ทันสมัย	4.53	.540	มากที่สุด
ภาพและองค์ประกอบอื่นสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.50	.541	มาก
องค์ประกอบด้านตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน และเหมาะสม	4.59	.494	มากที่สุด
รวม	4.55	.482	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 เมื่อพิจารณาเป็นข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่อง องค์ประกอบด้านตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน และเหมาะสม ($\bar{X} 4.59 =, S.D = 0.49$) รองลงมาได้แก่มุมภาพในวิดีโอมีความเหมาะสม ง่ายต่อการรับชม ($\bar{X} = 4.58, S.D = 0.50$) ,วิดีโอมีการจัดองค์ประกอบได้สวยงาม ทันสมัย ($\bar{X} = 4.53, S.D = 0.54$) และน้อยที่สุดภาพและองค์ประกอบอื่นสื่อความหมายได้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.50, S.D = 0.54$)

ตารางที่ 4.8 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลด้านประโยชน์และการนำไปใช้

รายการความพึงพอใจ	($\bar{X}$)	(S.D.)	แปลผล
มีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	4.77	.468	มากที่สุด
เป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน	4.75	.458	มากที่สุด
สามารถเป็นแหล่งความรู้ หรือเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนรู้ได้	4.73	.489	มากที่สุด
รวม	4.80	.426	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 เมื่อพิจารณาเป็นข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน

($\bar{X} = 4.77, S.D = 0.46$) รองลงมาได้แก่ เป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน ($\bar{X} = 4.75, S.D = 0.45$) และน้อยที่สุดสามารถเป็นแหล่งความรู้ หรือเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนรู้ได้ ($\bar{X} = 4.73, S.D = 0.48$)

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผล

1.1 ผลการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน พบว่า สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลมีคุณภาพในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.46 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านส่วนของเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด, ด้านส่วนของตัวอักษร อยู่ในระดับมากที่สุด (และด้านส่วนของรูปภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

1.2 ผลการหาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ในภาพรวม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่องอาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 เมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านประโยชน์และการนำไปใช้ รองลงมาได้แก่ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาในวิดีโอ และน้อยที่สุดด้านการจัดมูมภาพและองค์ประกอบ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1.2.1 ด้านเนื้อหา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 เมื่อพิจารณาเป็นข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องเนื้อหาเกี่ยวกับภาพมีความสอดคล้องกัน รองลงมาได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง ดูแล้วเข้าใจง่าย ,ความน่าสนใจของวิดีโอที่นำเสนอ และน้อยที่สุดมีการใช้ภาษาที่ชัดเจน และเหมาะสม

1.2.2 ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 เมื่อพิจารณาเป็นข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่ององค์ประกอบด้านตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน และเหมาะสม รองลงมาได้แก่มูมภาพในวิดีโอมีความเหมาะสม ง่ายต่อการรับชม ,วิดีโอมีการจัดองค์ประกอบได้สวยงาม ทันสมัย และน้อยที่สุดภาพและองค์ประกอบอื่นสื่อความหมายได้ชัดเจน

1.2.3 ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 เมื่อพิจารณาเป็นข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน รองลงมาได้แก่ เป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน และน้อยที่สุดสามารถเป็นแหล่งความรู้ หรือเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนรู้ได้

2. ปัญหาและอุปสรรคในการจัดทำ

- 2.1 ไม่สะดวกกับการทำงานเพราะไม่มีคอมพิวเตอร์
- 2.2 กำหนดระยะเวลาผลิตทำให้งานล่าช้า

3. ข้อเสนอแนะและแนวทางในการทำโครงการในครั้งต่อไป

- 3.1 แนะนำให้หาข้อมูลให้เพียงพอสำหรับวิจัย
- 3.2 ควรมีการวางแผนด้านเวลาให้เหมาะสม

บรรณานุกรม

- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.
- งานทะเบียน วิทยาลัยการอาชีพสังขะ (2567). ข้อมูลประชากรจำนวนนักเรียน นักศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 2/2567.
- สุภาภรณ์, ท. (2564). อาชีพนักร้องแบบโมชันกราฟิกในยุคสมัยใหม่: ความท้าทายและโอกาสในตลาดงาน. วารสารการสื่อสารและสังคม, 11(1), 85-98.
- พัชรภา, พ. (2561). การพัฒนาทักษะของนักออกแบบกราฟิกในยุคดิจิทัล: การประยุกต์ใช้โมชันกราฟิกในอาชีพการสื่อสารประชาสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. นายวงศ์เจริญ ยอดทอง	ตำแหน่ง ครู คศ.3	แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
2. นางสาวศันสนีย์ พันเจริญ	ตำแหน่ง ครู คศ.1	แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
3. นางนิศรา เจริญผล	ตำแหน่งพนักงานราชการ (ครู)	แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
4. นางสาวสมจิตร จันศรี	ตำแหน่งพนักงานราชการ (ครู)	แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
5. นายอดิศักดิ์ ศรีดงกลาง	ตำแหน่งครูพิเศษสอน	แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
6. นายราชันย์ สุขคิด	ตำแหน่งครูพิเศษสอน	แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบประเมินคุณภาพ

ที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

คำชี้แจง เครื่องมือนี้เป็นแบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินคุณภาพตามรายการที่มีต่อการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โดยแบ่งเกณฑ์การประเมิน ดังต่อไปนี้

ระดับ 5 = มากที่สุด ระดับ 4 = มาก ระดับ 3 = ปานกลาง
ระดับ 2 = น้อย ระดับ 1 = น้อยที่สุด

รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ส่วนของเนื้อหา					
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา และการจัดวาง					
2. ความทันสมัยของเนื้อหา					
3. เนื้อหามีความชัดเจนและอ่านง่าย					
ส่วนของตัวอักษร					
1. ขนาดและรูปแบบตัวอักษรสวยงาม อ่านง่าย และชัดเจน					
2. ความเหมาะสมของสีตัวอักษรและสีพื้น					
3. การจัดวางตัวอักษรเหมาะสมและง่ายต่อการอ่าน					
4. ความเด่นชัดของหัวข้อหรือส่วนที่เน้นความสำคัญ					
ส่วนของรูปภาพ					
1. สีและความชัดเจนของภาพ					
2. การสร้างความสนใจของภาพ					
3. ความสมดุลของการจัดวางรูปภาพกับหน้าจอ					
4. ความเหมาะสมของจำนวนรูปภาพและองค์ประกอบที่ใช้ในแต่ละหน้า					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ประเมิน.....

(.....)



แบบประเมินความพึงพอใจ
ที่มีต่อการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก
เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

คำชี้แจง แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

โปรดเติมเครื่องหมาย ✓ และกรอกข้อความให้สมบูรณ์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ☐ 1) ชาย ☐ 2) หญิง

ระดับชั้น ☐ 1) ปวช. ☐ 2) ปวส.

แผนกวิชา ☐ 1) การบัญชี ☐ 2) คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
☐ 3) ช่างกลโรงงาน ☐ 4) ช่างยนต์
☐ 5) ไฟฟ้ากำลัง ☐ 6) ช่างอิเล็กทรอนิกส์
☐ 7) ช่างเชื่อม ☐ 8) อื่น ๆ

ส่วนที่ 2 สำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

คำชี้แจง ระดับ 5 = มากที่สุดหรือดีมาก 4 = มากหรือดี 3 = ปานกลางหรือพอใช้ 2 = น้อยหรือต่ำกว่ามาตรฐาน 1 = น้อยที่สุดหรือต้องปรับปรุงแก้ไข

รายการความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหาสื่อการสอน					
มีความชัดเจน ถูกต้อง น่าเชื่อถือ					
การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง อ่านแล้วเข้าใจง่าย					

รายการความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
มีการจัดหมวดหมู่ให้ง่ายต่อความเข้าใจ					
เนื้อหาเกี่ยวกับภาพมีความสอดคล้องกัน					
ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ					
การจัดรูปแบบในสื่อง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน					
ตัวหนังสือมีความสวยงาม ทันสมัย น่าสนใจ					
ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษร มีความเหมาะสม อ่านเข้าใจง่าย					
ความเร็วในการแสดงภาพ ตัวอักษรและข้อมูลต่าง ๆ					
ด้านประโยชน์และการนำไปใช้					
เนื้อหา มีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้					
สามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ได้					
เป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

ขอขอบคุณท่านที่ให้ความร่วมมือ

คณะผู้วิจัย

นักเรียน นักศึกษาแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคุณภาพ

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
ด้านเนื้อหา	6	4.61	0.50
ด้านส่วนของตัวอักษร	6	4.71	0.46
ด้านส่วนของรูปภาพ	6	4.64	0.41
รวม	6	4.65	0.46
Valid N (listwise)	6		

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา และการจัดวาง	6	4.67	0.52
2. ความทันสมัยของเนื้อหา	6	4.60	0.54
3. เนื้อหามีความชัดเจนและอ่านง่าย	6	4.50	0.55
ด้านเนื้อหา	6	4.61	0.50
Valid N (listwise)	6		

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
1. ขนาดและรูปแบบตัวอักษรสวยงาม อ่านง่ายและชัดเจน	6	4.83	0.41
2. ความเหมาะสมของสีตัวอักษรและสีพื้น	6	4.33	0.52
3. การจัดวางตัวอักษรเหมาะสมและง่ายต่อการอ่าน	6	4.67	0.52
4. ความเด่นชัดของหัวข้อหรือส่วนที่เน้นความสำคัญ	6	5.00	0.00
ด้านส่วนของตัวอักษร	6	4.71	0.46
Valid N (listwise)	6		

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
1. สีและความชัดเจนของภาพ	6	4.67	0.52
2. การรับรู้ความสนใจของภาพ	6	4.73	0.45
3. ความสมดุลของการจัดวางรูปภาพกับหน้าจอ	6	4.53	0.48
4. ความเหมาะสมของจำนวนรูปภาพและองค์ประกอบที่ใช้ในแต่ละหน้า	6	4.63	0.51
ด้านส่วนของรูปภาพ	6	4.64	0.41
Valid N (listwise)	6		

ผลการวิเคราะห์ ข้อมูลความพึงพอใจ

Frequencies Statistics

	1. เพศ	2. ระดับชั้น	3. แผนกวิชา
N Valid	100	100	100
Missing	0	0	0
Mean	1.25	1.56	3.62
Median	1.00	2.00	4.00

Frequency Table

1. เพศ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ชาย	75	75.0	75.0	75.0
หญิง	25	25.0	25.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

2. ระดับชั้น

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ปวช.	44	44.0	44.0	44.0
ปวส.	56	56.0	56.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

3. แผนภูมิ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid การบัญชี	15	15.0	15.0	15.0
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	13	13.0	13.0	28.0
ช่างกลโรงงาน	21	21.0	21.0	49.0
ช่างยนต์	16	16.0	16.0	65.0
ไฟฟ้ากำลัง	18	18.0	18.0	83.0
ช่างอิเล็กทรอนิกส์	15	15.0	15.0	98.0
ช่างเชื่อม	2	2.0	2.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
ด้านเนื้อหาสื่อการสอน	100	4.73	.468
ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ	100	4.55	.482
ด้านประโยชน์และการนำไปใช้	100	4.80	.426
รวม	100	4.69	.440
Valid N (listwise)	100		

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
b1 ความน่าสนใจของวิดีโอที่นำเสนอ	100	4.48	.559
b2 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง ดูแล้วเข้าใจง่าย	100	4.54	.501
B3 มีการใช้ภาษาที่ชัดเจน และเหมาะสม	100	4.46	.558
b4 เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกัน	100	4.65	.500
ด้านเนื้อหาสื่อการสอน	100	4.73	.468
Valid N (listwise)	100		

Descriptive Statistics

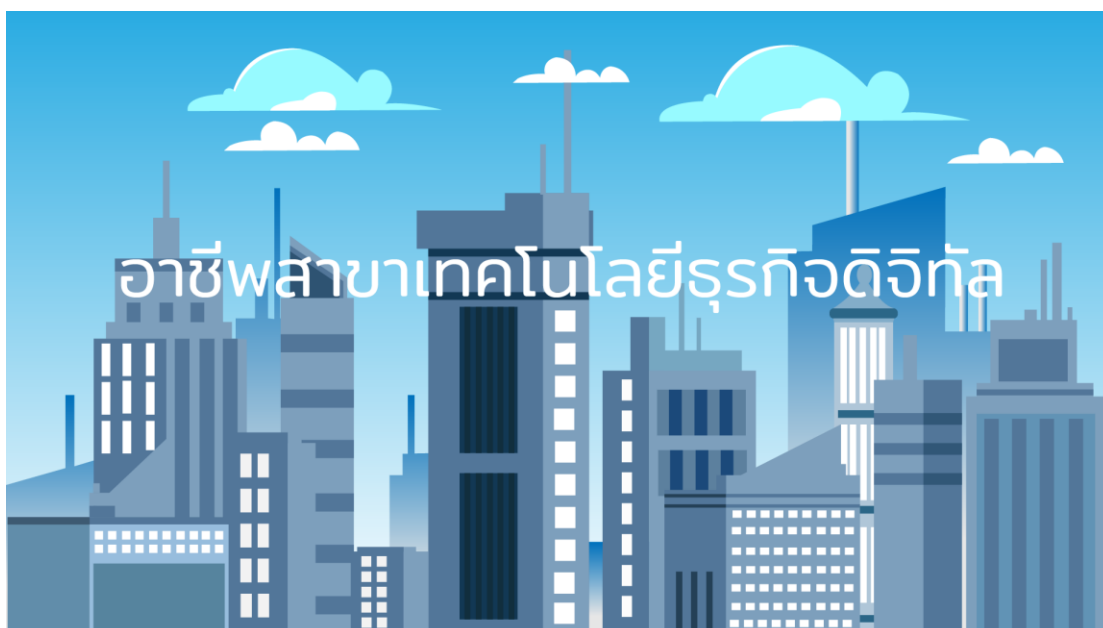
	N	Mean	Std. Deviation
c1 มุมภาพในวิดีโอมีความเหมาะสม ง่ายต่อการรับชม	100	4.58	.508
c2 วิดีโอมีการจัดองค์ประกอบได้สวยงาม ทันสมัย	100	4.53	.540
c3 ภาพและองค์ประกอบอื่นสื่อความหมายได้ชัดเจน	100	4.50	.541
c4 องค์ประกอบด้านตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน และเหมาะสม	100	4.59	.494
ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ	100	4.55	.482
Valid N (listwise)	100		

Descriptive Statistics

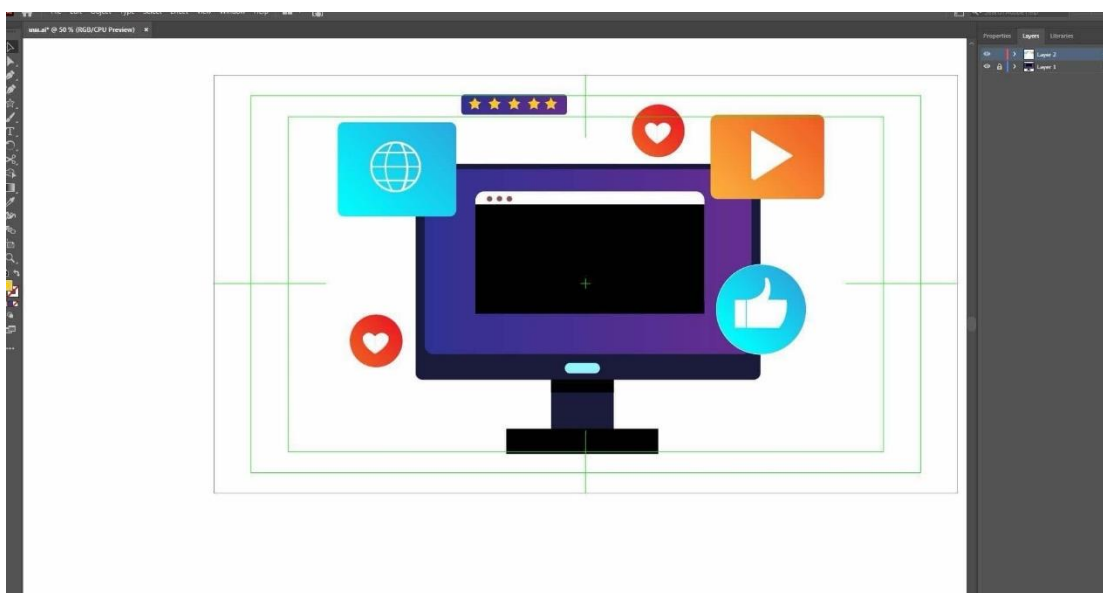
	N	Mean	Std. Deviation
d1 มีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	100	4.77	.468
d2 เป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน	100	4.75	.458
d3 สามารถเป็นแหล่งความรู้ หรือเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนรู้ได้	100	4.73	.489
ด้านประโยชน์และการนำไปใช้	100	4.80	.426
Valid N (listwise)	100		

ภาคผนวก ง

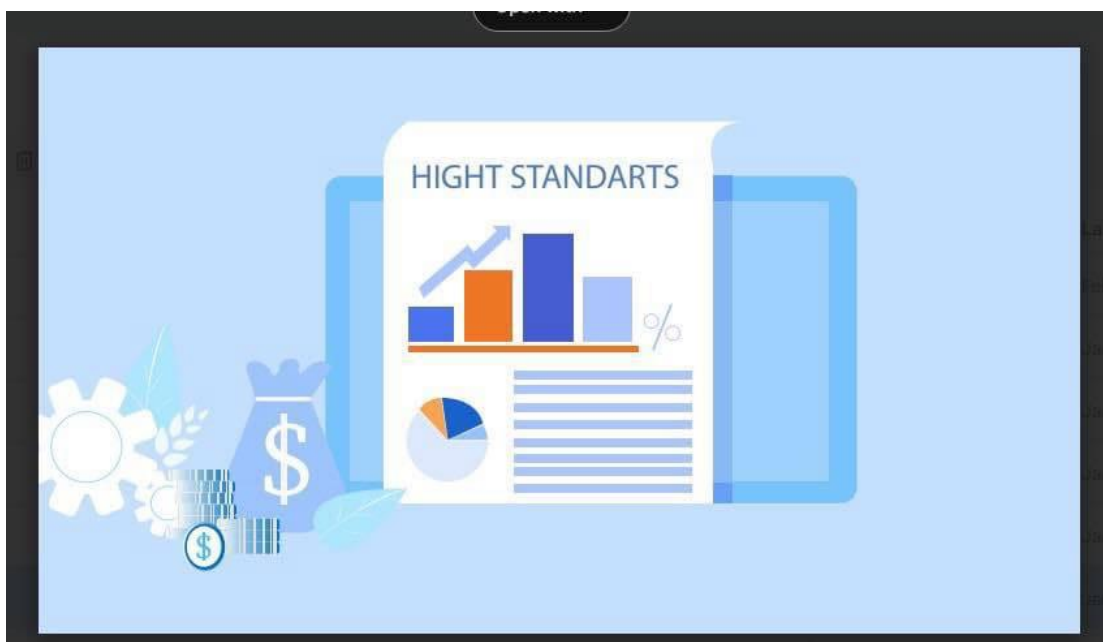
ภาพแสดงผลงาน



ภาพที่ ง – 1 แสดงหน้าปกของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



ภาพที่ ง – 2 แสดงหน้าที่ 1 ของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



ภาพที่ ง – 3 แสดงหน้าด้านในสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



ภาพที่ ง – 4 แสดงหน้าด้านในของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



ภาพที่ ง – 5 แสดงหน้าสุดท้ายของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ภาคผนวก จ

QR Code แหล่งรับชมผลงาน

แหล่งรับชมผลงาน

สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ประจำปีการศึกษา 2-2567



การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ประจำปีการศึกษา 2-2567



รายงานการวิจัย 5 บท



ผลงาน pubhtml5/สื่อ

ภาคผนวก ฉ
แบบเสนอโครงการ



แบบเสนอโครงการ

รหัสวิชา 20204-8501 ชื่อวิชา โครงการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ สาขางาน คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 กลุ่ม 2

1. ชื่อโครงการ การจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก

เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ

2.1 นางสาวสุชานาถ ธรรมดา รหัสนักศึกษา 65202040059

2.2 นางสาวศิริมา สระสมทรัพย์ รหัสนักศึกษา 65202040062

2.3 นายประกาศิต สารคิด รหัสนักศึกษา 65202040063

3. ที่ปรึกษาโครงการ

3.1 นายราชนันท์ สุขคิด ครูที่ปรึกษาโครงการ

3.2 นายณราธิป เจริญวัฒน์ ครูที่ปรึกษาโครงการร่วม

4. ครูผู้สอน

4.1 นางนิศรา เจริญผล

5. ระยะเวลาดำเนินงาน

สัปดาห์ 1-18 (21 ตุลาคม 2567 – 21 กุมภาพันธ์ 2568)

6. หลักการและเหตุผล

สื่อประชาสัมพันธ์ เป็นการนำเสนอข้อมูลข่าวสารเพื่อให้ผู้คนได้รับรู้เข้าใจในเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ตามเจตนารมณ์ที่วางไว้ โดยสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และสื่อแต่ละประเภทนั้นมีประสิทธิภาพแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสภาพการใช้งาน ความเหมาะสมของเนื้อหาเรื่องราว และจุดมุ่งหมายของงาน ซึ่งปัจจุบันพบว่าสื่อวีดิทัศน์หรือ วิดีโอ (Video) เป็นอีกสื่อหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยม เนื่องจากเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากผู้คนสมบัติเด่นของสื่อแต่ละอย่างมาไว้ด้วยกัน ทั้ง

การนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ความมีสีสัน ความกระชับของเนื้อหา มีภาพเคลื่อนไหว มีเสียงประกอบที่สร้างบรรยากาศให้ดูตื่นตาตื่นใจในรูปลักษณะของสื่อประสม (Multimedia) จัดทำได้สะดวก สามารถแต่งเติมสีสันให้เป็นภาพลักษณ์ที่ดีได้

สื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิกช่วยให้การสื่อสารเป็นไปได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ โดยสามารถสื่อข้อความหรือข้อมูลที่ซับซ้อนได้ง่ายและรวดเร็ว ผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิกเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ในยุคปัจจุบันที่เน้นการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็วและเข้าใจและเข้าถึงง่ายในผู้ชมทุกกลุ่ม

จากเหตุผลดังกล่าวจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกส่งเสริมการเรียนรู้ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจเพื่อประชาสัมพันธ์ถึงอาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพื่อสร้างความเข้าใจและแนวทางในการศึกษาต่อในอนาคตสำหรับผู้สนใจหรือยังไม่ทราบแนวทางในการศึกษาต่อหรือการวางแผนการประกอบอาชีพในอนาคตได้เป็นอย่างดี

7. วัตถุประสงค์โครงการ

- 7.1 เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
- 7.2 เพื่อศึกษาคุณภาพของการจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
- 7.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ การจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

8. ขอบเขตของโครงการ

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เพื่อหาคุณภาพ และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

8.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

8.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยการอาชีพสังขะ จำนวน 1,285 คน ประจำปีการศึกษา 2567

8.1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพสังขะ ประจำปีการศึกษา 2567 จำนวน 100 คน

8.2 ตัวแปรต้น ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้น และแผนกวิชา

8.3 ตัวแปรตาม ได้แก่

8.3.1 คุณภาพของการจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

8.3.2 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ การจัดทำสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

8.4 ด้านเนื้อหา ได้แก่

8.4.1 สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

8.4.2 ประเภทของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

8.4.3 ทฤษฎีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก

8.4.4 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสังขะ

8.4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.5 ด้านระยะเวลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

9.1 ได้สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่มีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไป

9.2 ทราบถึงคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

9.3 ทราบถึงความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก เรื่อง อาชีพในสาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

10. วิธีดำเนินโครงการ

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ตุลาคม 2567				พฤศจิกายน 2567				ธันวาคม 2567				มกราคม 2568				กุมภาพันธ์ 2568			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ขออนุมัติโครงการ																				
2	ศึกษาค้นคว้าข้อมูล/ ออกแบบชิ้นงาน																				
3	จัดหาวัสดุ อุปกรณ์																				
4	ลงมือปฏิบัติงาน																				
5	ทดลองใช้/เก็บข้อมูล																				
6	นำเสนอ/รายงานผล																				

11. งบประมาณ

งบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน (สรุปงบประมาณ โดยประเมินราคาของค่าวัสดุ และอุปกรณ์ และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่ต้องใช้ทั้งหมด) สรุปใช้งบประมาณ 1,200 บาท (หนึ่งพันสองร้อยบาทถ้วน)

12. สถานที่ดำเนินงาน

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสังขะ

ลงชื่อ.....สรัชานก.....ผู้เสนอโครงการ
(นางสาวสุชานาถ ธรรมดา)
นักศึกษาระดับ ปวช.3

ลงชื่อ.....ฟ้า.....ผู้เสนอโครงการ
(นางสาวศิริมา สระสมทรัพย์)
นักศึกษาระดับ ปวช.3

ลงชื่อ.....ปรเมศิต.....ผู้เสนอโครงการ
(นายประกาศิต สารคิด)
นักศึกษาระดับ ปวช.3

ลงชื่อ.....[Signature].....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายราชนันท์ สุขคิด)
ครูที่ปรึกษาโครงการ

ลงชื่อ.....[Signature].....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายนราธิป เจริญวัฒน์)
ครูที่ปรึกษาโครงการร่วม

ลงชื่อ.....[Signature].....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นางนิศรา เจริญผล)
ครูผู้สอน

ลงชื่อ.....[Signature].....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายวงศ์เจริญ ยอดทอง)
หัวหน้าแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ลงชื่อ.....[Signature].....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายเบญจภัทร วงศ์โคกสูง)
หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียน การสอน

ลงชื่อ.....[Signature].....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายปรีดี สมอ)
รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ลงชื่อ.....[Signature].....ผู้อนุมัติโครงการ
(นางแสงดาว ศรีจันทร์เวียง)
ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพสังขะ



ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวสุชานาถ ธรรมดา
 Name – Surname (ภาษาอังกฤษ) Suchanat Thammada
 วัน เดือน ปีเกิด วันที่ 31 เดือน มีนาคม ปี 2549(2006)
 ที่อยู่ ที่อยู่ บ้านศรีนวล หมู่12 บ้านเลขที่144 ต.สังขะ อ.สังขะ จ.สุรินทร์
 อายุ 18 ปี
 ระดับการศึกษา ☒ ปวช. ☐ ปวส.
 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
 ชื่อสถานศึกษา วิทยาลัยการอาชีพสังขะ ถนนโชคชัยเดชอุดม ตำบลบ้านซอ
 อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ 32150
 เบอร์โทรศัพท์มือถือ 0961824950
 Email. suchanatthammada31@gmail.com

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล (ภาษาไทย) นายประกาศิต สารคิด
Name – Surname (ภาษาอังกฤษ) Pakasid sarakid
วัน เดือน ปีเกิด วันที่ 18 เดือนกุมภาพันธ์ ปี 2549 (2006)
ที่อยู่ ที่อยู่ บ้านโนนตาแบก หมู่ 11 บ้านเลขที่ 104 ตำบลสังขะ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์
อายุ 18 ปี
ระดับการศึกษา ☒ ปวช. ☐ ปวส.
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ชื่อสถานศึกษา วิทยาลัยการอาชีพสังขะ ถนนโชคชัยเดชอุดม ตำบลบ้านขบ
อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ 32150
เบอร์โทรศัพท์มือถือ 0981209806
Email. plmnbvcxz2504@gmail.com