

# อภิธาน์นทาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสุภาเขียน



สุภาพร พงษ์จันทร์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน..... 25 ต.ค. 2556
เลขทะเบียน..... 16427613
เรียกหนังสือ..... ป. ๑๙

๕๙๕  
๕๕๖๓  
๒๕๕๖

การศึกษาอิสระนี้ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม

มีนาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**MULTIMEDIA DESIGN OF STREET TO ASEAN**



**SUPAPORN PONGCHAN**

**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirement for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree**

**Innovative Media Design**

**March 2013**

**Copyright 2013 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษาอิสระ เรื่อง "การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสื่อนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัย นเรศวร



(อาจารย์ ลินดา อินทรลักษณ์)  
อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณรัตน์)  
หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2556

## ประกาศคุณูปการ

การศึกษานี้ สำเร็จลงได้ด้วยความสามารถอย่างยิ่งจาก อาจารย์ลินดา อินทราลักษณ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษานี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ส่งเสริมในแนวทางการทำทุกขั้นตอน และคอยให้กำลังใจ แรงบันดาลใจในการศึกษา

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้สั่งสอน มอบความรู้ให้คำแนะนำคำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดระยะเวลาการทำภาคนิพนธ์

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษานี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

สุภาพร พงษ์จันทร์

ชื่อเรื่อง	การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นางสาวสุภาพร พงษ์จันทร์
ที่ปรึกษา	อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาดิฉัน ๓๒.๒. สาขาวิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยนเรศวร, ๒๕๕๖
คำสำคัญ	การออกแบบ สื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ อาเซียน

### บทคัดย่อ

ในอนาคตอันใกล้ประเทศไทยจะก้าวสู่การเปิดประชาคมอาเซียน เราจึงควรที่จะศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับอาเซียน และข้อมูลพื้นฐานของประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน เพื่อเตรียมตัวให้พร้อมในการเป็นส่วนหนึ่งของประชาคมอาเซียน ดังนั้นสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียนจึงเป็นช่องทางที่น่าสนใจสำหรับผู้ใช้สื่อ ที่ต้องศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

## สารบัญ

บทที่	หน้า
<b>1 บทนำ</b> .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	2
ขอบเขตการวิจัย.....	3
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	5
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	6
1.1 ความหมายของการออกแบบ.....	6
1.2 ที่มาของแนวคิดในการออกแบบ.....	7
1.3 ความสำคัญของการออกแบบ.....	8
1.4 ประโยชน์ที่ได้จากการออกแบบ.....	9
1.5 ประเภทของการออกแบบ.....	9
1.6 ความเป็นมาของการออกแบบ.....	12
2. การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย.....	13
2.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย.....	13
2.2 ความเป็นมาของสื่อมัลติมีเดีย.....	13
2.3 บทบาทของสื่อมัลติมีเดีย.....	14
2.4 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย.....	15
2.5 ประโยชน์ของมัลติมีเดีย.....	21
2.6 สื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับประชาคมอาเซียน.....	24

## สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน.....	27
3.1 ความหมายของประชาคมอาเซียน.....	27
3.3 สัญลักษณ์และอัตลักษณ์ของอาเซียน.....	28
3.3 ความหมายของกฎบัตรอาเซียน.....	29
3.4 ความหมายของ 3 เสาหลัก.....	29
3.5 ภูมิศาสตร์นำรัฐของอาเซียน.....	31
3.6 เจ็ดวิชาสี่พีประชาคมอาเซียน.....	32
3.7 ข้อมูลพื้นฐานของประเทศสมาชิกอาเซียน.....	33
3.8 แนวการจัดการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียน.....	43
<b>3 วิธีดำเนินการวิจัย.....</b>	<b>46</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	46
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	46
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	46
วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	47
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูล.....	47
ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตในการวิจัย.....	47
ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
ขั้นตอนที่ 4 การศึกษาโปรแกรมการใช้งาน.....	48
ขั้นตอนที่ 5 จัดทำสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน.....	48
ขั้นตอนที่ 6 ประเมินผลงานวิจัย.....	49
ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอผลงานวิจัย.....	49

## สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	50
แนวความคิดในการออกแบบ.....	50
ขั้นตอนแบบร่าง.....	51
การพัฒนาและการสร้างสรรค์.....	53
ผลงานที่สร้างสรรค์.....	56
5 บทสรุป.....	57
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	57
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	58
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	59
บรรณานุกรม.....	60
ประวัติผู้วิจัย.....	62

## สารบัญภาพ

บทที่	หน้า
ภาพที่ 1 คุณค่าทางด้านความรู้สึก.....	9
ภาพที่ 2 คุณค่าทางด้านทัศนคติ.....	9
ภาพที่ 3 คุณค่าทางด้านที่อยู่อาศัย.....	9
ภาพที่ 4-5 ภาพประกอบเรื่องข้อความหรือตัวอักษร.....	16
ภาพที่ 6-7 ภาพประกอบเรื่องภาพนิ่ง.....	17
ภาพที่ 8-9 ภาพประกอบเรื่องภาพกราฟิก.....	17
ภาพที่ 10-11 ภาพประกอบเรื่องภาพเคลื่อนไหว.....	19
ภาพที่ 12-13 ภาพประกอบเรื่องเสียง.....	19
ภาพที่ 14-15 ภาพประกอบเรื่องวีดีโอ.....	20
ภาพที่ 16-21 สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับอาเซียน.....	24
ภาพที่ 16 ภาพประกอบเรื่องภูมิศาสตร์นำรัฐของอาเซียน.....	31
ภาพที่ 17-18 ภาพประกอบเจ็ดวิชาสี่ประชาคมอาเซียน.....	32
ภาพที่ 19-21 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศไทย.....	33
ภาพที่ 22-24 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศเวียดนาม.....	34
ภาพที่ 25-27 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศบรูไน.....	35
ภาพที่ 28-30 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศกัมพูชา.....	36
ภาพที่ 31-33 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศมาเลเซีย.....	37
ภาพที่ 34-36 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศสิงคโปร์.....	38
ภาพที่ 37-39 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศฟิลิปปินส์.....	39
ภาพที่ 40-42 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศอินโดนีเซีย.....	40
ภาพที่ 43-45 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศลาว.....	41
ภาพที่ 46-48 ภาพประกอบข้อมูลพื้นฐานประเทศพม่า.....	42
ภาพที่ 49-51 ภาพ Sketch ของอาคาร ชุมชน และคน.....	51
ภาพที่ 52-54 ภาพ Sketch ของสถาปัตยกรรมที่สำคัญ.....	51

## สารบัญภาพ(ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาพที่ 55-56 ภาพสถาปัตยกรรมที่พร้อมใช้งาน.....	52
ภาพที่ 57-58 ภาพที่พร้อมนำไปใช้ประกอบหน้าต่างๆ.....	52
ภาพที่ 59-60 ภาพที่จะนำไปเป็นหน้าหลัก.....	53
ภาพที่ 61 Mood & Tone.....	53
ภาพที่ 62-64 แบบกราฟิกหน้าเปิดตัว (Graphic) แบบที่ 1.....	54
ภาพที่ 65-66 แบบกราฟิก (Graphic) แบบที่ 2.....	54
ภาพที่ 67-68 แบบกราฟิกตัวละคร (Graphic) แบบที่ 3.....	54
ภาพที่ 69-74 แบบกราฟิกปุ่มต่างๆ (Graphic) แบบที่ 4.....	55
ภาพที่ 75 แบบกราฟิกโลโก้ (Graphic) แบบที่ 5.....	55
ภาพที่ 76 การแสดงผลงานการวิจัยในนิทรรศการศิลปะนิพนธ์.....	56
ภาพที่ 77 การแสดงผลงานการวิจัยในนิทรรศการศิลปะนิพนธ์.....	56

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ส่งผลให้หลายประเทศทั่วโลกต้องเผชิญกับความหลากหลายทั้งด้านสังคมและระบบเศรษฐกิจซึ่งมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตเป็นอย่างมาก ทำให้หลายประเทศต้องเร่งเตรียมพร้อมโดยการสร้างกลไกและพัฒนาค้นคว้าให้มีศักยภาพสูงขึ้น ให้สามารถปรับตัวและรู้เท่าทันกระแสการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เพื่อให้ประเทศชาติก้าวไปข้างหน้าได้อย่างมั่นคงและเท่าเทียม

ประเทศสมาชิกอาเซียน หรือสมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประกอบด้วย 10 ประเทศ คือ ไทย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ มาเลเซีย บรูไน เวียดนาม ลาว พม่า และกัมพูชา ต่างเห็นพ้องต้องกันว่าการศึกษาเป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาประเทศ

จากปฏิญญาอาเซียนด้านการศึกษา ส่งผลให้ทุกภาคส่วนต้องเร่งแสวงหาความร่วมมือเพื่อเพื่อเดินทางขับเคลื่อนเตรียมพร้อมเด็กไทยก้าวสู่ประชาคมอาเซียนตามเป้าหมาย โดยเฉพาะให้กลไกการศึกษาเป็นตัวนำสำคัญในการขับเคลื่อนให้สามารถก้าวไปได้อย่างมีทิศทาง ผลานประโยชน์ร่วมกัน องค์กรหลักในกระทรวงศึกษาธิการจึงต้องเร่งเครื่องก้าวเดินอย่างไม่หยุดนิ่ง

จากรายงานการวิจัย พบว่า ประเทศอาเซียนทุกประเทศให้ความสำคัญกับการพัฒนาการศึกษาโดยเฉพาะเพื่อให้ประเทศมีพัฒนาการทางเศรษฐกิจที่ก้าวหน้ามากขึ้น โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของการศึกษาในการขจัดความยากจนและการก้าวพ้นจากความด้อยพัฒนาทางเศรษฐกิจและมุ่งหวังให้การศึกษาเป็นเครื่องมือในการยกระดับศักยภาพการแข่งขันของประเทศในระดับสากล โดยมีแนวโน้มที่สำคัญ 2 ประการ คือ การขยายการศึกษาให้ทั่วถึงและการยกระดับคุณภาพของการศึกษา ทั้งนี้รายงานการวิจัยได้ชี้ให้เห็นถึงจุดเด่นและจุดรวมที่สำคัญของการปฏิรูปการศึกษาของประเทศในกลุ่มอาเซียนและแนวทางความร่วมมือระหว่างประเทศเพื่อพัฒนาความเข้มแข็งทางการศึกษาของประเทศในกลุ่มอาเซียน

ในยุคการสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้ “สื่อ” มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นเป็นอย่างมาก แม้ว่าจะบางอย่างจะไม่เหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจ หรือสังคม วัฒนธรรม

ให้เกิดปัญหาตามมา และจะยิ่งรุนแรงขึ้น หากคนใกล้ชิด เช่น ครู ผู้ปกครอง หรือแม้กระทั่งเพื่อน เด็กและเยาวชนด้วยกัน

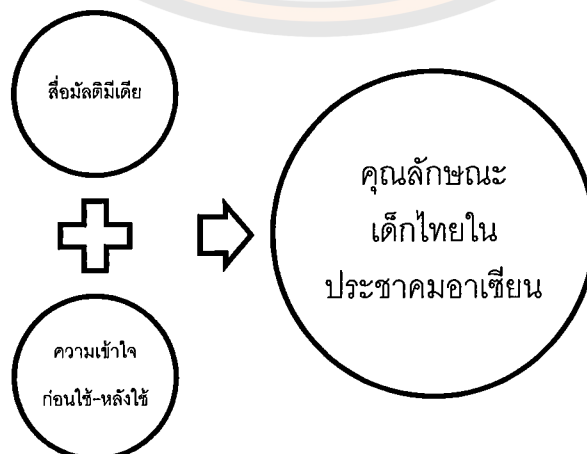
สื่อมัลติมีเดีย เป็นสื่อที่มีบทบาทหลายด้านในปัจจุบัน สื่อมัลติมีเดียได้มีบทบาทในการให้ความบันเทิงควบคู่ความรู้แก่คนทั้งโลกมาอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีการนำสื่อมัลติมีเดียไปใช้สำหรับกิจกรรมด้านอื่นๆ อีกหลายด้าน การที่สื่อมัลติมีเดียมีบทบาทมาก ด้วยคุณลักษณะที่ดีเด่นของ สื่อมัลติมีเดีย ที่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้ง สื่อมัลติมีเดีย จึงถูกนำมาใช้เพื่อกิจกรรมทางการศึกษาอย่างแพร่หลาย ทั้งในรูปแบบการใช้สำหรับการเรียนการสอน และการใช้สื่อมัลติมีเดียสำหรับการศึกษาทั่วไปมีจำนวนไม่น้อยที่มีคุณค่าทางการศึกษาแฝงอยู่ สามารถเลือกมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง

การพัฒนามาตรฐานการศึกษาไทยให้ก้าวไปสู่ประชาคมอาเซียนนั้นคงไม่เพียงพอ แต่ยังคงต้องพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยให้มีศักยภาพพร้อมรับกับความเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมโลกได้อย่างมั่นใจ ที่สำคัญคือทุกภาคส่วนในสังคมต้องผสมผสานความร่วมมือขับเคลื่อนการศึกษาไทยให้ก้าวไปสู่เวทีโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

#### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียน
2. เพื่อออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบเพื่อกระตุ้นให้เกิดความใฝ่เรียนรู้ ใฝ่ศึกษา เพื่อพัฒนาตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

#### กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



## ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อนำสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบมาใช้ในการให้ข้อมูลความรู้ โดยออกแบบเนื้อหาของตัวสื่อให้สามารถโต้ตอบระหว่างข้อมูลกับนักเรียนได้ เพื่อให้เกิดกระบวนการคิด การวางแผน และเตรียมความพร้อมกับปัญหาและผลที่จะตามมาเมื่อประเทศไทยก้าวเข้าสู่การเป็นประชาคมอาเซียน

## กลุ่มประชากร

– นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

## ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น – สื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน

ตัวแปรตาม – พฤติกรรมของนักเรียนที่เห็นถึงความสำคัญต่อการศึกษาและมีการจัดการ การวางแผนการศึกษาให้ตรงกับความต้องการของตนเองเพื่อเตรียมพร้อมเข้าสู่รูปแบบการศึกษา เมื่อเป็นประชาคมอาเซียน

## คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

### การออกแบบ

หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่าง มีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึง ประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะ ของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่ มนุษย์ด้วย

หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการ ดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

### สื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ (Interactive Multimedia)

เดิมมีผู้แปลคำนี้ไว้ว่า "สื่อประสมปฏิสัมพันธ์" แต่เมื่อราชบัณฑิตยสถานดูความหมาย ของคำว่า "ปฏิสัมพันธ์" ในพจนานุกรมแล้วไม่มีการแปลความหมายของคำว่า "ปฏิสัมพันธ์" ไว้ มีแต่ เพียงความหมายของคำว่า "ปฏิ-" ซึ่งเป็นคำอุปสรรคในภาษาบาลีใช้นำหน้าคำศัพท์อื่น ๆ และมีความหมายว่า เฉพาะ, ตอบ, กลับ ส่วนคำว่า "สัมพันธ์" มีความหมายว่า ผูกพัน, เกี่ยวข้อง เมื่อนำ ทั้งสองคำนี้มารวมกันแล้วไม่สื่อความหมาย ราชบัณฑิตยสถานจึงบัญญัติขึ้นใหม่ว่า "สื่อประสม

เชิงโต้ตอบ" ซึ่งหมายถึง การโต้ตอบระหว่างสื่อกับผู้ใช้ โดยที่ผู้ใช้มีการโต้ตอบ หรือควบคุมการทำงานของสื่อ นั้นโดยคอมพิวเตอร์ เช่น การโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนที่นำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ และมีผลป้อนกลับ หรือมีการเลือกอ่านข้อความจากแผ่นซีดี หรือ เว็บเพจ

### อาเซียน

หมายถึง คือ สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Association of South East Asian Nations) เริ่มก่อตั้งเป็นทางการในประเทศไทย ผ่านการลงนามความร่วมมือทางเศรษฐกิจในปฏิญญาอาเซียน (ASEAN Declaration) เมื่อวันที่ 8 ส.ค. 2510 ผ่านทางผู้นำ 5 ชาติ คือ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย สิงคโปร์ และประเทศไทย ปัจจุบันมีสมาชิกทั้งหมด 10 ประเทศ ซึ่งสมาชิกที่เพิ่มขึ้นคือ บรูไน พม่า ลาว เวียดนาม และกัมพูชา

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการออกแบบสื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสมกับเนื้อหาประชาคมอาเซียน
2. สื่อมัลติมีเดีย สามารถให้ความรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนแก่นักเรียนมัธยมปลายได้

ถูกต้อง และเหมาะสม

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

- 1.1 ความหมายของการออกแบบ
- 1.2 ที่มาของแนวคิดในการออกแบบ
- 1.3 ความสำคัญของการออกแบบ
- 1.4 ประโยชน์ที่ได้จากการออกแบบ
- 1.5 ประเภทของการออกแบบ
- 1.6 ความเป็นมาของการออกแบบ

#### 2. การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

- 2.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย
- 2.2 ความเป็นมาของสื่อมัลติมีเดีย
- 2.3 บทบาทของสื่อมัลติมีเดีย
- 2.4 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย
- 2.5 ประโยชน์ของมัลติมีเดีย
- 2.6 สื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับประชาคมอาเซียน

#### 3. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

- 3.1 ความหมายของประชาคมอาเซียน
- 3.2 สัญลักษณ์และอัตลักษณ์ของอาเซียน
- 3.3 ความหมายของกฎบัตรอาเซียน
- 3.4 ความหมายของ 3 เสาหลัก
- 3.5 ภูมิศาสตร์นำรัฐของอาเซียน

- 3.6 เจ็ดวิชาสี่ประชาคมอาเซียน
- 3.7 ข้อมูลพื้นฐานของประเทศสมาชิกอาเซียน
- 3.8 แนวทางการจัดการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียน

## 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

### 1.1 ความหมายของการออกแบบ

ตั้งแต่มนุษย์ได้เกิดขึ้นมาในโลกนี้ ถือได้ว่าเป็นสายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีพัฒนาการด้านต่างๆมากที่สุด การดำรงชีวิตในยุคแรกๆอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติเป็น อย่างใกล้ชิด ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิต คือปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค กล่าวคือ ด้านอาหารการกิน มนุษย์สมัยก่อนกินพืช สัตว์ดิบบๆ เป็นอาหารปัจจุบันมีการปรุงให้สุก ก่อน พัฒนาการปรุงอาหาร วัสดุอุปกรณ์ที่มาใช้ปรุงอาหาร ด้านที่อยู่อาศัย เมื่อก่อนอยู่ในถ้ำ มีการพัฒนา มาเป็น สร้างเพิงพักมุงด้วยใบไม้ ใบหญ้า อยู่กระโจมมุงจากหนังสัตว์ พัฒนามาเป็น สิ่งก่อสร้าง สวยงามและหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน ด้านเครื่องนุ่งห่ม ได้พัฒนาจากไม้ไผ่เสื่อผ้า มานุ่งใบไม้ เปลือกไม้ หนังสัตว์ ปัจจุบันมีการผลิตเส้นใย จากพืช สัตว์ สารเคมี มาทำเป็น เครื่องนุ่งห่ม ด้านยารักษาโรคก็เช่นเดียวกัน เมื่อก่อนมีแค่อาหารที่กินเข้าไป ซึ่งเป็นตั้งอาหารและ ยารักษาโรคไปในตัวด้วย ปัจจุบันมีการพัฒนายารักษาโรคต่างๆ จากสัตว์ พืช สารเคมีต่างๆ ขึ้น มนุษย์ได้พัฒนาวัสดุอุปกรณ์ เทคนิควิธีต่างๆเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การดำรงชีวิตมากมาย มี หลักฐานต่างๆให้เห็นว่ามนุษย์ได้พัฒนาตนเองด้านต่างๆ ได้แก่ ภาพวาดกิจกรรมด้านต่างๆของ มนุษย์ตามผนังถ้ำ ได้แก่ ถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในประเทศสเปน และถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ใน ประเทศฝรั่งเศส ในประเทศไทยพบที่ ผาแต้ม อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ถ้ำเขาจันทร์งาม อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องประดับได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา จากแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นต้น

จากที่กล่าวมาแล้ว สิ่งที่มนุษย์ได้เรียนรู้พัฒนาต่าง ๆ นั้นเรียกว่า การออกแบบ (Design) ซึ่งเป็นคุณลักษณะพิเศษของมนุษย์ที่แตกต่างจากสัตว์สายพันธุ์อื่นๆในโลก การออกแบบ เป็นการ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆขึ้น หรือคิด ปรับปรุง แก้ปัญหา พัฒนาของเก่าให้สามารถใช้งานได้ดีกว่าเดิม ซึ่ง

มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (ครูสมใจ ภักดีศิริ โรงเรียนจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย ตรัง)

## 1.2 ที่มาของแนวคิดในการออกแบบ

จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ ปัญหา เมื่อมีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไขซึ่งโจทย์ที่ว่่านั้นมีความยากง่าย ต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์หลัก ๆ สำหรับโจทย์งานกราฟิกมักจะ เป็นดังนี้

( What ) เราจะทำงานอะไร กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องต้นในการออกแบบที่เราจะต้อง รู้ก่อนว่า จะกำหนดให้งานของเราบอกอะไร (Inform) เช่นเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ บอกทฤษฎี หรือหลักการ เพื่อความบันเทิง เป็นต้น

( Where ) งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้า แหล่งวัยรุ่น คงต้องมีสีสันดู جذابตตามากกว่าร้านแถวสีลมซึ่งสถานที่ในเขตคนทำงาน ซึ่งมีอายุมากขึ้น

( Who ) ใครคือคนที่มาใช้งาน หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการ วิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมายอาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิดและรูปลักษณะของงานออกแบบได้ เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ เราต้องออกแบบโดยใช้สีจำนวนไม่มากไม่ฉูดฉาด และต้องใช้ตัวอักษรที่มี ขนาดใหญ่ รวมถึงการจัดวางอย่างเรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้ในวัยอื่นๆ

(How) แล้วจะทำงานชิ้นนี้อย่างไร การคิดวิเคราะห์ในขั้นสุดท้ายนี้อาจจะยากสักหน่อยแต่เป็นการคิดที่รวบรวม การวิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมดกลั่นออกมาเป็นแนวทาง

งานที่ดีต้องมีแนวความคิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่างานที่ไม่มีแนวความคิดจะเป็นงานที่ไม่ดีเสมอไป งานบางงานไม่ได้มีแนวความคิด แต่เป็นงานออกแบบที่ตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) ที่มี อยู่ก็เป็นงานที่ดีได้เช่นกัน เพียงแต่ถ้าลองเอางานที่ดีมาวางเทียบกัน 2 ชิ้น อาจจะไม่รู้สึกถึงความแตกต่างอะไรมากมายนัก ในตอนแรก แต่เมื่อเรารู้ว่างานชิ้นที่หนึ่งมีแนวความคิดที่ดี ในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มี งานชิ้นที่มีแนวความคิดจะดูมีคุณค่า สูงขึ้นจนเราเกิดความรู้สึกแตกต่าง

### 1.3 ความสำคัญของการออกแบบ

กล่าวถึง ความสำคัญของการออกแบบว่าถ้าการออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของเราได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของเราทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์ และทัศนคติ กล่าวคือ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเรา เช่น

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี

2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน

3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ชับซ้อนผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบ จะมีความสำคัญมากถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิตเป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้างนักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง มีคุณค่าต่อวิถีชีวิตของเรา คือ

4.1 คุณค่าทางกาย คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางด้านร่างกาย คือคุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง เช่น โถมีไว้สำหรับไถนา แก้วมีไว้สำหรับใส่น้ำ ยานพาหนะมีไว้สำหรับเดินทาง บ้านมีไว้สำหรับอยู่อาศัย

4.2 คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึก คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นคุณค่าที่เน้นเป็นคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ พึงพอใจ สุขสบายใจ หรือ ความรู้สึกนึกคิดด้านอื่นๆ ไม่มีผลทางประโยชน์ใช้สอยโดยตรง เช่น งานออกแบบทางทัศนศิลป์ การออกแบบตกแต่ง ใบหน้าคุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกนี้ อาจจะเป็นการออกแบบเคลือบแฝงในงานออกแบบที่มีประโยชน์ทางกายก็ได้ เช่น การออกแบบตกแต่งบ้าน ออกแบบตกแต่งสนามหญ้าออกแบบตกแต่งร่างกาย เป็นต้น

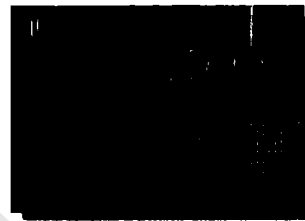
4.3 คุณค่าทางทัศนคติ คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางทัศนคติ เน้นการสร้างทัศนคติ ใดๆ หนึ่งต่อผู้พบเห็น เช่น อนุสาวรีย์สร้างทัศนคติให้รักชาติ กล้าหาญ หรือทำความดี งานจิตรกรรมหรือประติมากรรมบางรูปแบบอาจจะ แสดงความกตัญญูหรือชื่นชมเพื่อเน้นการระลึกถึงทัศนคติที่ดีและถูกควรในสังคม เป็นต้น



คุณค่าทางด้านความรู้สึก



คุณค่าทางด้านทัศนคติ



คุณค่าทางด้านที่อยู่อาศัย

ที่มา : สุพัฒน์ กระจับปิจ. หลักการออกแบบ. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.skm.nfe.go.th>.

2555

#### 1.4 ประโยชน์ที่ได้จากการออกแบบ

1. ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด
  2. เพื่อประโยชน์ใช้สอยตามสภาพ
  3. เพื่อยกระดับให้ชิ้นงานผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมีความหรู และความงามเฉพาะตัว
  4. เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีระดับและได้มาตรฐานเหมาะสมกับราคา
  5. เพื่อความสะดวกสบายในการใช้งาน
- (ชลล นุญก่อและคณะ. 2548 : 215)

#### 1.5 ประเภทของการออกแบบ

1. การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็นการออกแบบเพื่อการก่อสร้าง สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ นักออกแบบสาขานี้ เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่ง โดยทั่วไปจะต้องทำงานร่วมกับ วิศวกรและมัณฑนากร โดยสถาปนิก รับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่งก่อสร้างงานทางสถาปัตยกรรมได้แก่

- สถาปัตยกรรมทั่วไป เป็นการออกแบบสิ่งก่อสร้างทั่วไป เช่น อาคาร บ้านเรือน ร้านค้า โบสถ์ วิหาร ฯลฯ

- สถาปัตยกรรมโครงสร้าง เป็นการออกแบบเฉพาะโครงสร้างหลักของอาคาร

- สถาปัตยกรรมภายใน เป็นการออกแบบที่ต่อเนื่องจากงานโครงสร้าง ที่เป็นส่วนประกอบของอาคาร

- งานออกแบบภูมิทัศน์ เป็นการออกแบบที่มีบริเวณกว้างขวาง เป็นการจัดบริเวณพื้นที่ต่างๆ

เพื่อให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม

- งานออกแบบผังเมือง เป็นการออกแบบที่มีขนาดใหญ่ และมีองค์ประกอบซับซ้อน ซึ่งประกอบ

ไปด้วยกลุ่มอาคารจำนวนมาก ระบบภูมิทัศน์ ระบบสาธารณูปโภค ฯลฯ

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆงานออกแบบสาขานี้ มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุด และแบ่งออกได้มากมายหลาย ๆ ลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์ งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์

- งานออกแบบครุภัณฑ์

- งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์

- งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ

- งานออกแบบเครื่องประดับ อัญมณี

- งานออกแบบเครื่องแต่งกาย

- งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์

- งานออกแบบผลิตเครื่องมือต่าง ๆ ฯลฯ

3. การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ เช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน ต้องใช้ ความรู้ ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือ วิศวกร ซึ่งจะรับผิดชอบ ในเรื่องของ

ประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัยและ กรรมวิธีในการผลิต บางอย่างต้องทำงาน ร่วมกันกับนักออกแบบสาขาต่าง ๆ ด้วย งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า
- งานออกแบบเครื่องยนต์
- งานออกแบบเครื่องจักรกล
- งานออกแบบเครื่องมือสื่อสาร
- งานออกแบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ฯลฯ

4. การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่างๆให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น นักออกแบบเรียนว่า มัณฑนากร (Decorator) ซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิก งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานตกแต่งภายใน (Interior Design)
- งานตกแต่งภายนอก (Exterior Design)
- งานจัดสวนและบริเวณ (Landscape Design)
- งานตกแต่งมุมแสดงสินค้า (Display)
- การจัดนิทรรศการ (Exhibition)
- การจัดบอร์ด
- การตกแต่งบนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ฯลฯ

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design) เป็นการออกแบบเพื่อทางผลิตงานสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร บัตรต่าง ๆ งานพิมพ์ลวดลายผ้า งานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ งานออกแบบรูปสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า ฯลฯ (ที่มา <http://www.prc.ac.th/newart/webart/design01.html>)

## 1.6 ความเป็นมาของการออกแบบ

มนุษย์รู้จักการออกแบบมานานแล้วจากหลักฐานที่นักโบราณคดีขุดค้นพบปรากฏเป็นที่ยืนยันว่ามนุษย์สามารถออกแบบสิ่งของเครื่องใช้มานานกว่า 6,000 ปี รู้จักใช้ความคิดริเริ่ม

สร้างสรรค์ ออกแบบลวดลายบนภาชนะ เช่น ลวดลายบนเครื่องปั้นดินเผา บ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์รู้จักการออกแบบในภาพเขียนผนังถ้ำมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพที่มีชื่อเสียงมากที่สุด ในถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในประเทศสเปน และถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศส สำหรับประเทศไทย มีการค้นพบศิลปะตามผนังถ้ำเป็นจำนวนมาก ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เช่น ที่ผาแต้ม อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี และที่ผนังถ้ำเขาจันทร์งาม อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา

สถาบันเบนาเฮาส์ ซึ่งเป็นสถาบันการออกแบบในประเทศเยอรมนี ได้เปิดสถาบัน ขึ้นใหม่ในมลรัฐชิคาโก ประเทศสหรัฐอเมริกาได้พัฒนาการออกแบบโดยเน้นการปฏิบัติด้วยมือและเครื่องจักร ใช้งานไม้ โลหะ พลาสติก แก้ว การถักทอ งานโฆษณา สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย หุ่นจำลอง จิตรกรรมและการศึกษาทางด้านกรออกแบบทั้งหมด ต่อมา มีการเน้นเกี่ยวกับด้าน ความบริสุทธิ์ ความรู้สึก ความงาม และอารมณ์ ส่วนในด้านเนื้อหาจะเน้นถึงความแตกต่างทางโครงสร้างผิว สภาพสวนรวมและบริเวณว่าง ประเทศที่นำการออกแบบมาพัฒนาเป็นครั้งแรกในทวีปเอเชีย คือ ประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่น.คุณค่าของงานออกแบบ จะเห็นได้ว่าสภาวะการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ จากอดีตสืบจนถึงปัจจุบันและมุ่งสู่ออนาคตมีผลกระทบโดยตรงที่จะทำให้งานออกแบบมีบทบาทและมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การสร้างสรรค์และจรรโลงสภาพสังคมให้เล็งเห็นถึงคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ งานออกแบบชั้นเยี่ยมที่แสดงให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบเป็นเลิศ จะมีอิทธิพลโดยตรงที่ จะโน้มน้าวผู้รับข้อมูลให้เกิดความสนใจ และการยอมรับในขณะเดียวกันก็ยังแสดงคุณค่าในด้าน อื่นพร้อมกันไปกล่าวคือ

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกันจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างชัดเจน
2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการศึกษาให้กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี
3. ช่วยให้เกิดความสนใจ และความเชื่อถือแก่ผู้บริโภค
4. ทำให้เกิดการกระตุ้นทางความคิดและการตัดสินใจอย่างรวดเร็วฉับพลัน

5. ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ข้อมูลที่ได้จากการออกแบบจะช่วยกระตุ้นให้ ปฏิบัติตามหรือเปลี่ยนพฤติกรรมทางความคิดได้ด้วย (ธานี ภูนพคุณ. 2550)

## 2. การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

### 2.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) เป็นต้น และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า สื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้สื่อมัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่างๆ ด้วยตนเองได้สื่อต่างๆ ที่นำมารวมไว้ในสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และเร้าความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

### 2.2 ความเป็นมาของมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดียเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในวงการธุรกิจและอุตสาหกรรม โดยเฉพาะได้นำมาใช้ในการฝึกอบรมและให้ความบันเทิง ส่วนในวงการศึกษามัลติมีเดียได้นำมาใช้เพื่อการเรียนการสอนในลักษณะแผ่นซีดีรอม หรืออาจใช้ในลักษณะห้องปฏิบัติการมัลติมีเดียโดยเฉพาะก็ได้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า มัลติมีเดียจะกลายมาเป็นเครื่องมือที่สำคัญทางการศึกษาในอนาคต ทั้งนี้เพราะว่ามัลติมีเดียสามารถที่จะนำเสนอได้ทั้งเสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว ดนตรี กราฟิก ภาพถ่ายวัสดุตีพิมพ์ ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ ประกอบกับสามารถที่จะจำลองภาพของการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองแบบเชิงรุก (Active Learning)

สื่อมัลติมีเดียเริ่มต้นในราว ๆ ต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อมกับกับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า GUI สำหรับ GUI เป็น

อินเทอร์เฟซที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งาน ต่อมาในราว ๆ ต้นปี พ.ศ.2535 บริษัทไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็มพีซี (MPC : Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบ ปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราว ๆ ต้นเดือนมีนาคม พ.ศ.2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มีดี (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

### 2.3 บทบาทของสื่อมัลติมีเดีย

เนื่องจากประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ที่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีทัศน์ และอื่นๆ ที่เกิดขึ้นในอนาคต ประจวบเหมาะสมควรระบบติดต่อผู้ใช้ (GUI: Graphics User Interface) ที่ทำให้ผู้ใช้มีความสะดวกในการใช้งาน สร้างสรรค์งาน ทำให้บทบาทของสื่อ มีมากขึ้นตามลำดับ มีการนำสื่อมัลติมีเดีย มาประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ มากมาย เช่น การเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอข้อมูล การประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เอื้อให้นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย สามารถประยุกต์สื่อประเภทต่างๆ มาใช้ร่วมกันได้บนระบบคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างสื่อเหล่านี้ ได้แก่ เสียง วิดีทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ เรารวมเรียกชื่อประเภทนี้ว่า มัลติมีเดีย (Multimedia) การพัฒนาระบบมัลติมีเดียมีความก้าวหน้าเป็นลำดับ จนถึงขั้นที่ผู้ใช้โปรแกรมสามารถโต้ตอบกับระบบคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ กันได้ เช่น การใช้คีย์บอร์ด การใช้เมาส์ การสัมผัสผัสจอภาพ และการใช้เสียง เทคโนโลยีต่างๆ เหล่านี้ได้พัฒนาขึ้นพร้อมๆ กับการพัฒนาฮาร์ดแวร์ เช่น การพัฒนาอุปกรณ์ที่ใช้อ่านและบันทึกข้อมูล การพัฒนาหน่วยความจำให้มีขนาดเล็กลง แต่มีความจุมากขึ้น และมีสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลเร็วขึ้น นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาเทคโนโลยี ด้านอุปกรณ์ต่อพ่วงสำคัญๆ เช่น เครื่องกราฟิก

(Scanner) เครื่องบันทึกภาพและเสียงระบบดิจิทัล เครื่องอ่านพิกัด (Digitizer) และอื่นๆ ซึ่งล้วนสนับสนุนการออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้โปรแกรม แนวคิดใหม่ในการออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง บางแนวคิดเกิดขึ้นมานานแล้ว แต่ขัดข้องที่ไม่สามารถนำเสนอด้วยสื่อรูปแบบอื่นที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ได้ บางแนวคิดเกิดขึ้นมาพร้อมกับการพัฒนาด้านศักยภาพของระบบคอมพิวเตอร์ เทคนิควิธีการออกแบบดังกล่าวทำให้เกิดคำศัพท์ที่มีค่านิยม และความหมายที่หลากหลาย เช่น คำว่า มัลติมีเดีย มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive multimedia) ไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) และไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext)

#### 2.4 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียสามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่างๆ ได้เป็น 5 ชนิด ประกอบด้วย

1. ข้อความหรือตัวอักษร (Text)
2. ภาพนิ่ง (Still Image)
3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
4. เสียง (Sound)
5. ภาพวิดีโอ (Video)

แล้วนำมาผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบ (Interaction) ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ซึ่งถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกกระทำต่อมัลติมีเดียได้ตามต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ได้ทำการเลือกรายการและตอบคำถามผ่านทางจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ จากนั้นระบบคอมพิวเตอร์ก็ทำการประมวลผลและแสดงผลลัพธ์ย้อนกลับผ่านทางจอภาพให้ผู้ใช้เป็นอีกครั้ง เป็นต้น



### ภาพนิ่ง (Still Image)



( ที่มา <http://hackerlife.exteen.com/20100601/artwork> )

ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรนั่นเอง ซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

### ภาพกราฟิก (Graphics)



( ที่มา <http://www.bloggerifa.com> )

เป็นสื่อในการนำเสนอที่ดี เนื่องจากมีสีสัน มีรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถสื่อความหมายได้กว้างประกอบด้วย

- ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งๆ จึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน (คล้ายๆ กับการปักผ้าครอสติก) ทำให้รูปภาพแต่ละรูป เก็บข้อมูลจำนวนมาก เมื่อนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล ฟอรัมเมตของภาพบิตแมพ ที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF
- ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้นโครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียด เมื่อมีการขยายภาพนั่นเอง ภาพแบบ Vector ที่หลายๆ ท่านคุ้นเคยก็คือ ภาพ .wmf ซึ่งเป็น clipart ของ Microsoft Office นั่นเอง นอกจากนี้คุณสามารถพบภาพฟอรัมเมตนี้ได้กับภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator หรือ Macromedia Freehand
- คลิปอาร์ต (Clipart) เป็นรูปแบบของการจัดเก็บภาพ จำนวนมากๆ ในลักษณะของตารางภาพ หรือห้องสมุดภาพ หรือคลังภาพ เพื่อให้เรียกใช้ สืบค้น ได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว
- HyperPicture มักจะเป็นภาพชนิดพิเศษ ที่พบได้บนสื่อมัลติมีเดีย มีความสามารถเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา หรือรายละเอียดอื่นๆ มีการกระทำ เช่น คลิก (Click) หรือเอาเมาส์มาวางไว้เหนือตำแหน่งที่ระบุ (Over) สำหรับการจัดหาภาพ หรือเตรียมภาพ ก็มีหลายวิธี เช่น การสร้างภาพเอง ด้วยโปรแกรมสร้างภาพ เช่น Adobe Photoshop, PhotoImpact, CorelDraw หรือการนำภาพจากอุปกรณ์ เช่น กล้องถ่ายภาพดิจิทัล, กล้องวิดีโอดิจิทัล หรือสแกนเนอร์

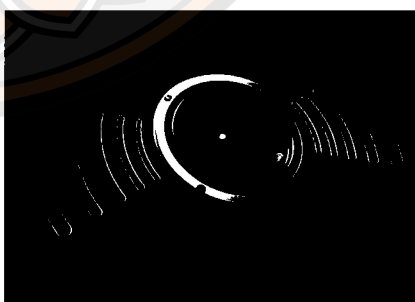
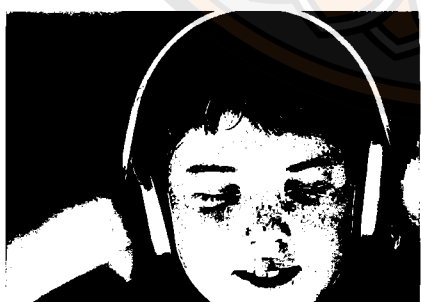
## ภาพเคลื่อนไหว (Animation)



(ที่มาจาก <http://realworld.nectarine.com.au/>)

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของอะตอมในโมเลกุล หรือการเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาคิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่านั่นเอง

## เสียง (Sound)



(ที่มาจาก <http://www.tjinnovation.com/Section.php?cat=28&id=337>)

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทำงานด้านเสียงหากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอจะ

ช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและนำติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ลักษณะของเสียง ประกอบด้วย

- คลื่นเสียงแบบออดิโอ (Audio) ซึ่งมีฟอร์แมตเป็น .wav, .au การบันทึกจะบันทึกตามลูกคลื่นเสียง โดยมีการแปลงสัญญาณให้เป็นดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีการบีบอัดเสียงให้เล็กลง (ซึ่งคุณภาพก็ต่ำลงด้วย)
- เสียง CD เป็นรูปแบบการบันทึก ที่มีคุณภาพสูง ได้แก่ เสียงที่บันทึกลงในแผ่น CD เพลงต่างๆ MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นรูปแบบของเสียงที่แทนเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ สามารถเก็บข้อมูล และให้วงจรอิเล็กทรอนิกส์ สร้างเสียงตามตัวโน้ต เหมือนการเล่นของเครื่องเล่นดนตรีนั้นๆ
- MPEG เป็นมาตรฐานการบีบอัดข้อมูลที่นิยมมากในปัจจุบัน โดยชื่อนี้ เป็นชื่อย่อของทีมงานพัฒนา Moving Picture Expert Group โดยปัจจุบันมีฟอร์แมตที่นิยมคือ MP3 (MPEG 1 Audio Layer 3) ซึ่งก็คือเทคโนโลยีการบีบอัดข้อมูลเสียงของมาตรฐาน MPEG 1 นั้นเอง เป็นไฟล์ที่นิยมใช้กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย

#### วิดีโอ (Video)



(ที่มา <http://pssix.blogspot.com/2011/01/mpg2cut2.html>)

วิดีโอเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัลสามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก มีหลายรูปแบบ ได้แก่

- AVI (Audio / Video Interleave) เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟต์ เรียกว่า Video for Windows มีนามสกุลเป็น .avi ปัจจุบันมีโปรแกรมแสดงผลติดตั้งมาพร้อมกับชุด Microsoft Windows คือ Windows Media Player
- MPEG - Moving Pictures Experts Group รูปแบบของไฟล์ที่มีการบีบอัดไฟล์ เพื่อให้มีขนาดเล็กลง โดยใช้เทคนิคการบีบข้อมูลแบบ Inter Frame หมายถึง การนำความแตกต่างของข้อมูลในแต่ละภาพมาบีบ และเก็บ โดยสามารถบีบข้อมูลได้ถึง 200 : 1 หรือเหลือข้อมูลเพียง 100 kb/sec โดยคุณภาพยังดีอยู่ มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดย MPEG-1 มีนามสกุล คือ .mpg Quick Time เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัท Apple นิยมใช้นำเสนอข้อมูลไฟล์ผ่านอินเทอร์เน็ต มีนามสกุลเป็น .mov

## 2.5 ประโยชน์ของมัลติมีเดีย

แนวทางการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ตัวอย่างเช่น สื่อมัลติมีเดียที่ผลิตเป็นบทเรียนสำเร็จรูป (CD-ROM Package) สำหรับกลุ่มผู้ใช้ในแวดวงการศึกษาและฝึกอบรม สื่อมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการ (Product and Services) สำหรับการโฆษณาในแวดวงธุรกิจ เป็นต้น นอกจากนี้จะช่วยสนับสนุนประสิทธิภาพในการดำเนินงานแล้ว ยังเป็นการเพิ่มประสิทธิผลให้เกิดความคุ้มค่าในการลงทุนอีกด้วย โดยสามารถแยกแยะประโยชน์ที่จะได้รับจากการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานได้ดังนี้

### - ง่ายต่อการใช้งาน

โดยส่วนใหญ่เป็นการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเพิ่มผลผลิต ดังนั้นผู้พัฒนาจึงจำเป็นต้องมีการจัดทำให้มีรูปแบบที่เหมาะสม และง่ายต่อการใช้งานตามแต่กลุ่มเป้าหมายเพื่อประโยชน์ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ตัวอย่างเช่น การใช้งานสื่อมัลติมีเดียโปรแกรมการบัญชี

### - สัมผัสได้ถึงความรู้สึก

สิ่งสำคัญของการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานก็คือ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกจากการสัมผัสกับวัตถุที่ปรากฏอยู่บนจอภาพ ได้แก่ รูปภาพ ไอคอน ปุ่มและตัวอักษร เป็นต้น ทำให้ผู้ใช้

สามารถควบคุมและเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้อย่างทั่วถึงตามความต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้คลิกที่ปุ่ม Play เพื่อชมวิดีโอและฟังเสียงหรือแม้แต่ผู้ใช้คลิกเลือกที่รูปภาพหรือตัวอักษรเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่ ต้องการ เป็นต้น

#### - สร้างเสริมประสบการณ์

การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้านมัลติมีเดีย แม้ว่าจะมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ตามแต่ละวิธีการ แต่สิ่งหนึ่งที่ผู้ใช้จะได้รับก็คือ การสั่งสมประสบการณ์จากการใช้สื่อเหล่านี้ใน แง่มุมที่แตกต่างกันซึ่งจะทำให้สามารถเข้าถึงวิธีการใช้งานได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ที่เคยเรียนรู้วิธีการใช้ปุ่มต่างๆ เพื่อเล่นเกมสบนคอมพิวเตอร์มาก่อน และเมื่อได้มาสัมผัสเกมส์ ออนไลน์ใหม่ๆก็สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างไม่ติดขัด

#### - เพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้

สืบเนื่องจากระดับขีดความสามารถของผู้ใช้แต่ละคนมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับระดับ ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับการสั่งสมมา ดังนั้น การนำสื่อมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้จะช่วยเพิ่ม ขีดความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถ เรียนรู้และพัฒนาทักษะในการเล่นจากระดับที่ง่ายไปยังระดับที่ยากยิ่งๆ ขึ้นไป

#### - เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น

ด้วยคุณลักษณะขององค์ประกอบของมัลติมีเดีย ไม่ว่าจะเป็นข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ สามารถที่จะสื่อความหมายและเรื่องราวต่างๆ ได้แตกต่างกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอ กล่าวคือ หากเลือกใช้ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว การสื่อความหมาย ย่อมจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการเลือกใช้ข้อความหรือตัวอักษร ในทำนองเดียวกัน หากเลือกใช้ วิดีโอ การสื่อความหมายย่อมจะดีกว่าเลือกใช้ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดังนั้น ในการผลิตสื่อ ผู้พัฒนาจำเป็นต้องพิจารณาคุณลักษณะให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะนำเสนอ ตัวอย่างเช่น การ ผสมผสานองค์ประกอบของมัลติมีเดียเพื่อบรรยายบทเรียน

#### - คุ่มค่าในการลงทุน

การใช้โปรแกรมด้านมัลติมีเดียจะช่วยลดระยะเวลา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเดินทาง การจัดหา วิทยากร การจัดหาสถานที่ การบริหารตารางเวลาและการเผยแพร่ช่องทางเพื่อนำเสนอสื่อ เป็นต้น

ทำให้ประหยัดค่าใช้จ่าย ในกรณีที่ได้หักค่าใช้จ่ายที่เป็นต้นทุนไปแล้วก็จะส่งผลให้ได้รับผลตอบแทนความคุ้มค่าในการลงทุนในระยะเวลาที่เหมาะสม

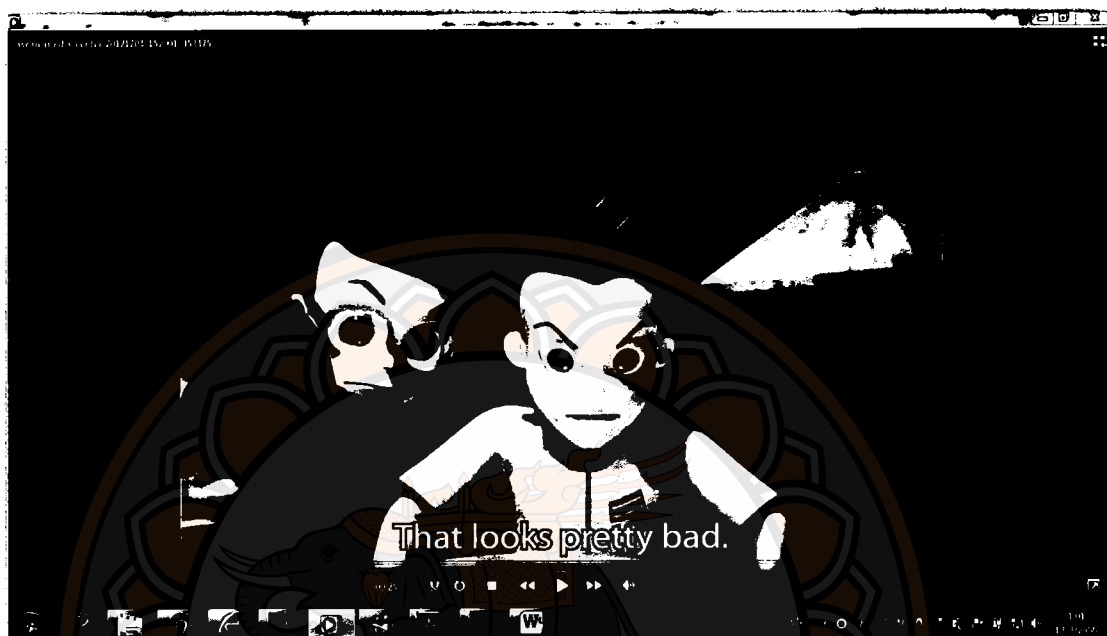
#### - เพิ่มประสิทธิผลในการเรียนรู้

การสร้างสรรค้ชิ้นงานด้านมัลติมีเดียจำเป็นต้องถ่ายทอดจินตนาการจากสิ่งที่ยากให้เป็นสิ่งที่ยางต่อการรับรู้และเข้าใจด้วยกรรมวิธีต่างๆ นอกจากนี้จะช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานแล้วผู้ใช้อย่างยังได้รับประโยชน์และเพลิดเพลินในการเรียนรู้อีกด้วย ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้(User)ออกแบบและสร้างเว็บเพจ (Web Page) ด้วยโปรแกรมแมคโครมีเดีย ดรีมวิวเวอร์ (Macromedia Dreamweaver) หรือผู้ใช้งานศึกษาศาสตร์เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

สรุปได้ว่า คำว่า "มัลติมีเดีย" มีความหมายที่ค่อนข้างกว้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ที่สนใจ อย่างไรก็ตามกระแสนิยมด้านมัลติมีเดียมักจะนำคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้งานร่วมกับเนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่มีขีดความสามารถในการผลิตสื่อได้หลากหลายรูปแบบ รวมทั้งยังสามารถนำเสนอและติดต่อสื่อสารได้อีกด้วย สำหรับในที่นี้คำว่า "มัลติมีเดีย" หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร(Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ในส่วนของแต่ละองค์ประกอบของมัลติมีเดียทั้ง 5 ชนิดจะมีทั้งข้อดี-ข้อเสียที่แตกต่างกันไปตามคุณลักษณะและวิธีการใช้งาน สำหรับประโยชน์ที่จะได้รับจากมัลติมีเดียมีมากมาย นอกจากนี้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานแล้ว ยังเพิ่มประสิทธิผลของความคุ้มค่าในการลงทุนอีกด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดนั่นเอง (นางสาวกิติมา เพชรทรัพย์หัวหน้าศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา)

## 2.6 สื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับประชาคมอาเซียน

### 2.6.1 การ์ตูนท่องเที่ยวโลกอาเซียน : การ์ตูนท่องเที่ยวโลกอาเซียน



ภาพที่ 16 สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับอาเซียน



ภาพที่ 17 สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับอาเซียน

ป

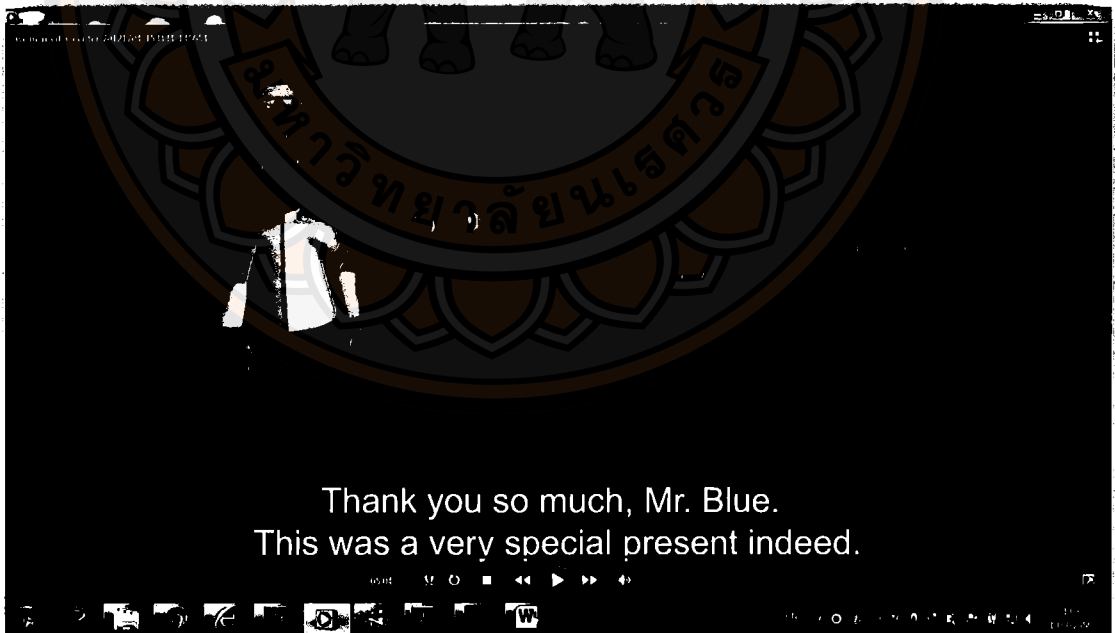
QA  
16  
.575  
ค.ช.ช.ก  
2556

25 ต.ค. 2556

16427613



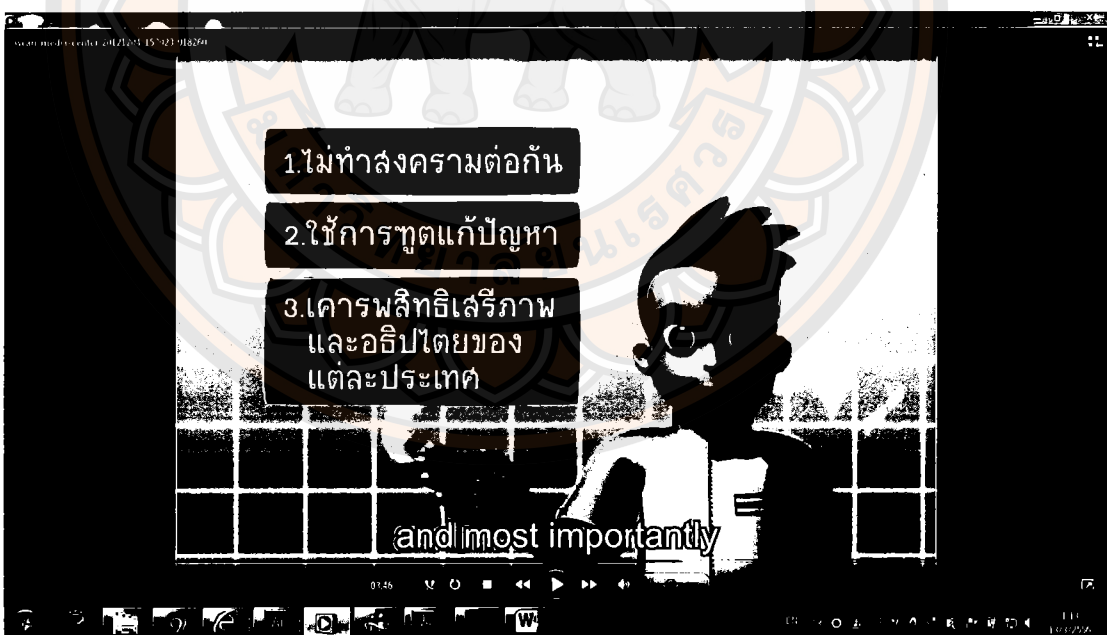
ภาพที่ 18 สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับอาเซียน



ภาพที่ 19 สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับอาเซียน



ภาพที่ 20 สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับอาเซียน



ภาพที่ 21 สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับอาเซียน

### 3. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

#### 3.1 ความหมายของประชาคมอาเซียน

“ประชาคมอาเซียน” เป็นเป้าหมายของการรวมตัวกันของประเทศสมาชิกอาเซียน เพื่อเพิ่มอำนาจต่อรองและขีดความสามารถการแข่งขันของอาเซียนในเวทีระหว่างประเทศในทุกด้าน รวมถึงความสามารถในการรับมือกับปัญหาใหม่ๆ ในระดับโลกที่ส่งผลกระทบต่อภูมิภาคอาเซียน เช่น ภาวะโลกร้อน การก่อการร้าย หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การเป็นประชาคมอาเซียน คือ การทำให้ประเทศสมาชิกอาเซียนเป็น “ครอบครัวเดียวกัน” ที่มีความแข็งแกร่งและมีภูมิคุ้มกันที่ดี โดยสมาชิกในครอบครัวมีสภาพความอยู่ที่ดี ปลอดภัย และสามารถทำมาค้าขายได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น แรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ผู้นำประเทศสมาชิกอาเซียนตกลงกันที่จัดตั้งประชาคมอาเซียน อันถือเป็นการปรับปรุงตัวครั้งใหญ่และวางรากฐานของการพัฒนาของอาเซียน คือ สภาพแวดล้อมระหว่างประเทศที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจและสังคม ที่ทำให้อาเซียนต้องเผชิญกับความท้าทายใหม่ๆ เช่น โรคระบาด อาชญากรรมข้ามชาติ ภัยพิบัติธรรมชาติ และปัญหาสิ่งแวดล้อม ภาวะโลกร้อน และความเสี่ยงที่อาเซียนอาจจะไม่สามารถแข่งขันทางเศรษฐกิจได้กับประเทศอื่นๆ โดยเฉพาะจีนและอินเดีย ซึ่งมีอัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจอย่างก้าวกระโดดประชาคมอาเซียนถือกำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อเดือนตุลาคม 2546 จากการที่ผู้นำอาเซียนได้ร่วมลงนามในปฏิญญาว่าด้วยความร่วมมืออาเซียน ที่เรียกว่า “ข้อตกลงบาหลี 2” เพื่อเห็นชอบให้จัดตั้งประชาคมอาเซียน ภายในปี 2563 แต่ต่อมาได้ตกลงร่นระยะเวลาจัดตั้งให้เสร็จในปี 2558



(ณัฐตินัน วรณารักษ์ศูนย์ข่าวการศึกษาไทย)

### 3.2 สัญลักษณ์และอัตลักษณ์ของอาเซียน

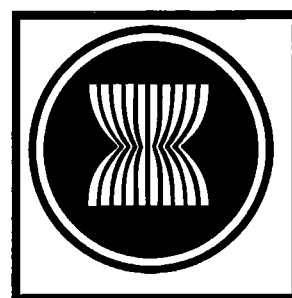
สัญลักษณ์ของอาเซียนเป็นรวงข้าวสีเหลือง 10 มัด หมายถึง การที่ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทั้ง 10 ประเทศรวมกัน เพื่อมิตรภาพและความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน อยู่ในพื้นที่วงกลม สีแดง สีขาว และน้ำเงิน ซึ่งแสดงถึงความเป็นเอกภาพ มีตัวอักษรคำว่า "asean" สีน้ำเงิน อยู่ใต้ภาพรวงข้าวอันแสดงถึงความมุ่งมั่นที่จะทำงาน ร่วมกันเพื่อความมั่นคง สันติภาพ เอกภาพ และความก้าวหน้าของ ประเทศสมาชิกอาเซียน สีทั้งหมดที่ปรากฏในสัญลักษณ์ของอาเซียน เป็นสีสำคัญที่ปรากฏในธงชาติของแต่ละประเทศสมาชิกอาเซียน

สีน้ำเงิน หมายถึง สันติภาพและความมั่นคง

สีแดง หมายถึง ความกล้าหาญและความก้าวหน้า

สีขาว หมายถึง ความบริสุทธิ์

สีเหลือง หมายถึง ความเจริญรุ่งเรือง



(ที่มา คณะมนุษยศาสตร์ อาคาร 1 และ 6 มหาวิทยาลัยนเรศวร)

### 3.3 ความหมายของกฎบัตรอาเซียน

กฎบัตรอาเซียนเป็นความตกลงระหว่างประเทศสมาชิกที่กำหนดกรอบโครงสร้างองค์กร เป้าหมาย หลักการ และกลไกที่สำคัญต่างๆ ของอาเซียน และให้สถานะนิติบุคคลแก่อาเซียน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ (1) เพิ่มประสิทธิภาพของอาเซียนในการดำเนินการตามเป้าหมายต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรวมตัวไปสู่การเป็นประชาคมอาเซียนภายในปี 2558 (2) สร้างกลไกที่จะส่งเสริมให้รัฐสมาชิกปฏิบัติตามความตกลงต่างๆ ของอาเซียน และ (3) ทำให้อาเซียนเป็นองค์กรที่ใกล้ชิดและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อประชาชนอย่าง แท้จริงมากขึ้น

ในการประชุมสุดยอดอาเซียน ครั้งที่ 9 ที่บาหลี ปี 2546 ที่ประชุมได้เห็นชอบให้มีการจัดตั้งประชาคมอาเซียนภายในปี 2563 (ค.ศ.2020) ต่อมา ในการประชุมสุดยอดอาเซียน ครั้งที่ 10 ที่เวียงจันทน์ สปป.ลาว ปี 2547 ผู้นำได้เห็นชอบต่อแผนปฏิบัติการเวียงจันทน์ (Vientiane Action Programmer –VAP) ซึ่งกำหนดมาตรการในการขับเคลื่อนการสร้างประชาคมอาเซียน ซึ่งรวมถึงการจัดทำกฎบัตรอาเซียนด้วย ซึ่งผู้นำอาเซียนในการประชุมสุดยอดอาเซียน ครั้งที่ 11 ปีถัดมา ได้เห็นชอบให้จัดทำกฎบัตรอาเซียนและตั้งคณะผู้ทรงคุณวุฒิเรื่องกฎบัตร อาเซียน (Eminent Persons Group on the ASEAN Charter-EPG) เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทิศทางการรวมตัวของอาเซียนและสาระสำคัญที่ควร มีปรากฏในกฎบัตรอาเซียน การร่างกฎบัตรอาเซียนทำกันในปี 2549 โดยให้คณะทำงานระดับสูง และได้เสนอให้ผู้นำอาเซียนลงนามในกฎบัตรอาเซียนระหว่างการประชุมสุดยอด อาเซียน ครั้งที่ 13 ที่สิงคโปร์ ปี 2550 (ที่มา สำนักบริหารยุทธศาสตร์และบูรณาการการศึกษาที่ 4)

### 3.4 ความหมายของ 3 เสาหลัก

“ประชาคมอาเซียน” ได้กำหนดแบบแปลนหรือพิมพ์เขียวที่เรียกกันว่า “Blueprint ASEAN Community” ซึ่งประกอบด้วย 3 เสาหลักที่จะเป็นรากฐานสำคัญในการนำอาเซียนไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ อันประกอบด้วย

1. เสาประชาคมความมั่นคงอาเซียน (ASEAN Security Community- APSC) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประเทศสมาชิกอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข แก้ไขปัญหาภายในภูมิภาคโดยสันติวิธี และยึดมั่นในหลักความมั่นคงรอบด้าน

2. เสาประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community-AEC) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความมั่นคง และมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ ให้ประเทศสมาชิกสามารถแข่งขันกับภูมิภาคอื่นๆ ได้

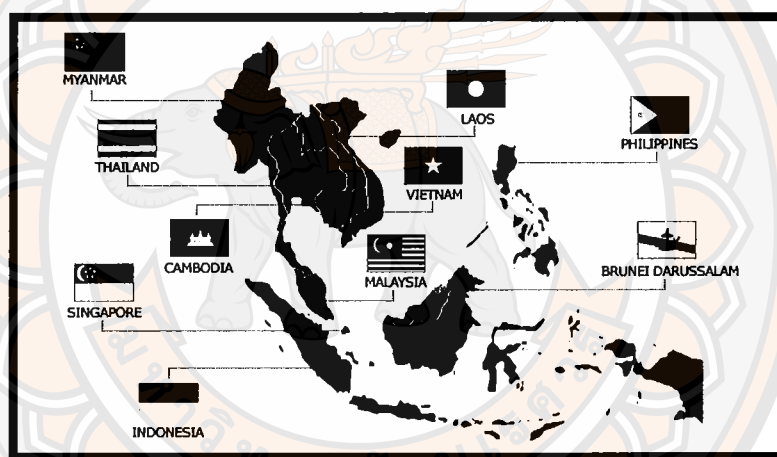
3. เสาประชาสังคมและวัฒนธรรม (ASEAN Socio-Cultural Community-ASCC) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชากรอาเซียนมีสภาพความเป็นอยู่ที่ดี ได้รับการพัฒนาในทุกด้าน และมีความมั่นคงทางสังคมแบบเอื้ออาทร

เมื่อตั้งเสา 3 ต้นไว้เป็นรองรับแล้ว อาเซียนจึงได้กำหนดแนวทางในการดำเนินงานโดยประกาศใช้ "กฎบัตรอาเซียน" (ASEAN Charter) เพื่อให้ประเทศสมาชิกอยู่ภายใต้กฎหมายเดียวกัน อันมีสาระสำคัญ ดังนี้

1. ด้านเศรษฐกิจ ขยายความร่วมมือทางเศรษฐกิจ ให้ที่มีการเคลื่อนย้ายสินค้า บริการ การลงทุน และแรงงานได้โดยเสรี สร้างอาเซียนให้เป็นตลาดและฐานการผลิตเดียว เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันระดับนานาชาติ
2. ด้านความมั่นคงของมนุษย์ ส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ผ่านความร่วมมือทางการศึกษา สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อลดช่องว่างทางสังคม สร้างความมั่นคงของมนุษย์ และบรรเทาความยากจนให้แก่ประชาชนชาวอาเซียน
3. ด้านสังคม สร้างสังคมที่ปลอดภัยห่างไกลจากยาเสพติด ส่งเสริมให้ประชาชนเป็นศูนย์กลาง ให้ทุกคนเข้าถึงการพัฒนามนุษย์, สวัสดิการ และความยุติธรรมโดยเท่าเทียมกัน เพิ่มพูนความกินดีอยู่ดีของประชาชนชาวอาเซียน
4. ด้านสิ่งแวดล้อม อนุรักษ์สภาพแวดล้อมต่างๆ และสนับสนุนการพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืนของ
5. ด้านวัฒนธรรม เคารพในความหลากหลาย และอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม อันเป็นอัตลักษณ์สำคัญของอาเซียน
6. ด้านการเมืองความมั่นคง เสริมสร้างประชาธิปไตย หลักกรรมมาภิบาล และหลักนิติธรรม คุ้มครองสิทธิมนุษยชนและเสรีภาพขั้นพื้นฐานของประชาชนชาวอาเซียน ตลอดจนต่อต้านการก่อการร้าย (ที่มา พัทยา หิรัญตีรพล 13 สิงหาคม 2554)

### 3.5 ภูมิศาสตร์นำรั้วของอาเซียน

ในปัจจุบัน สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ประกอบด้วยประเทศสมาชิกจำนวน 10 ประเทศ คิดเป็นพื้นที่ประมาณ 4.5 ล้านตารางกิโลเมตร และมีประชากรประมาณ 560 ล้านคน (ข้อมูลในปี พ.ศ. 2549) ยอดเขาที่สูงที่สุดในภูมิภาค คือ ยอดเขาข่ากาโบราซีในประเทศพม่า ซึ่งมีความสูง 5,881 เมตร และมีอาณาเขตติดต่อกับจีน อินเดีย บังคลาเทศและปาปัวนิวกินี ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีสภาพภูมิอากาศแบบร้อนชื้น อุณหภูมิอยู่ระหว่าง 27-36 C พืชพรรณธรรมชาติเป็นป่าฝนเขตร้อน ซึ่งมีขนาดใหญ่เป็นอันดับที่สองของโลก ป่าดงดิบ ป่าเบญจพรรณ ป่าสน ป่าหาดทรายชายทะเล ป่าไม้ปลูก มีพืชเศรษฐกิจที่สำคัญ คือ ข้าว ข้าวโพด มันสำปะหลัง สับปะรด ยางพารา ปาล์มน้ำมันและพริกไทย



(ที่มา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตสุรินทร์)

### 3.6 เจ็ดวิชาชีพประชาคมอาเซียน



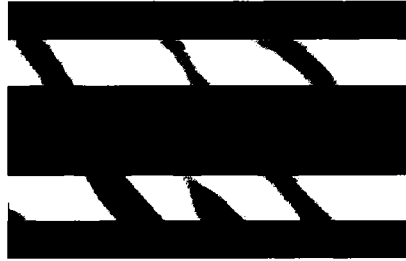
(ที่มาภาพ [www.dek-d.com](http://www.dek-d.com))

วิชาชีพที่สามารถย้ายแรงงานฝีมืออย่างเสรีในประชาคมอาเซียน (Mobility of professions in ASEAN community)ประชาคมอาเซียนมีสมาชิกทั้ง 10 ประเทศ วิชาชีพที่มีการตกลงให้เคลื่อนย้ายหรือแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศสมาชิคนั้นได้แก่

1. วิชาชีพที่เกี่ยวกับการรักษาหรือการแพทย์ (Medical services)
2. วิชาชีพที่เกี่ยวกับทันตกรรม (dental services)
3. วิชาชีพพยาบาล (nursing services)
4. วิชาชีพด้านวิศวกรรม (engineering services)
5. วิชาชีพด้านสถาปัตยกรรม (architectural services)
6. วิชาชีพเกี่ยวกับการสำรวจ หรือนักสำรวจ (surveying qualification)
7. วิชาชีพบัญชี (accountancy services)

และเมื่อไม่นานมานี้ก็ได้มีการตกลงให้เพิ่มวิชาชีพด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น (hotel services and tourism)เมื่อมีการเปิดโอกาสให้มีการเคลื่อนย้ายแรงงาน ประเทศไทยก็อาจเป็นประเทศหนึ่งที่แรงงานต่างชาติให้ความสนใจนี้จึงเป็นเหตุผลอีกประการหนึ่งที่ภาษาอังกฤษจะกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเราคนไทยมากขึ้น ([www.eduzones.com](http://www.eduzones.com))

### 3.7 ข้อมูลพื้นฐานของประเทศสมาชิกอาเซียน



ประเทศไทย

(Thailand)

ชื่อทางการ : ราชอาณาจักรไทย (Kingdom of Thailand)

เมืองหลวง : กรุงเทพมหานคร (Bangkok หรือ Krung Thep Maha Nakhon)

พื้นที่ : 514,000 ตารางกิโลเมตร

ประชากร : 66 ล้านคน

ศาสนา : ร้อยละ 90% นับถือศาสนาพุทธ อีก 10% นับถือ ศาสนาอิสลาม คริสต์ และพราหมณ์-ฮินดู

ภาษา : ภาษาไทย เป็นภาษาประจำชาติและราชการ

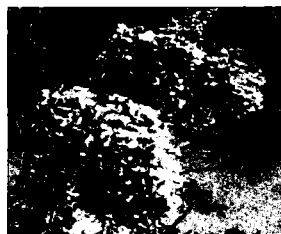
สกุลเงิน : บาท (Bath : THB)

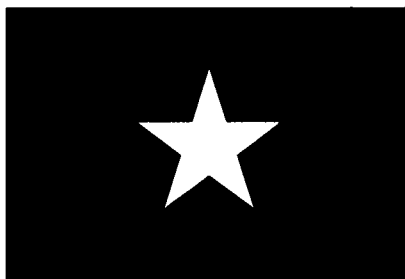
การปกครอง : ระบอบประชาธิปไตย

อาหารประจำชาติ : Tom Yam Goong (ต้มยำกุ้ง)

ดอกไม้ประจำชาติ : ดอกไม้ประจำชาติไทยของเรา ก็คือ ดอกราชพฤกษ์ (Ratchaphruek) ที่มีสีเหลืองสวยสง่างาม เมื่อเบ่งบานแล้วให้ความรู้สึกอบอุ่น ถือเป็นสัญลักษณ์ของควมมีเกียรติยศศักดิ์ศรี ซึ่งชาวไทยหลายคนรู้จักกันดีในนามของ ดอกคูณ โดยมีความเชื่อว่าสีเหลืองอร่ามของดอกราชพฤกษ์คือสีแห่งพระพุทธศาสนาและความรุ่งโรจน์ รวมทั้งยังเป็นสัญลักษณ์แห่งความสามัคคีปรองดองของคนในชาติอีกด้วย โดยดอกราชพฤกษ์จะเบ่งบานในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ – พฤษภาคม มีจุดเด่นเวลาเบ่งบานคือการผลัดใบออกจนหมดต้น เหลือไว้เพียงแค่สีเหลืองอร่ามของดอกราชพฤกษ์เท่านั้น

ดอกไม้ประจำชาติ อาหารประจำชาติ





## ประเทศเวียดนาม

(Vietnam)

ชื่อทางการ : สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม (Socialist Republic of Vietnam)

เมืองหลวง : กรุงฮานอย (Hanoi)

พื้นที่ : 331,690 ตารางกิโลเมตร

ประชากร : 86 ล้านคน

ศาสนา : ร้อยละ 90 นับถือศาสนาพุทธ ส่วนใหญ่นิกายมหายาน ร้อยละ 7 เป็นคริสต์ และร้อยละ 3 อื่นๆ

ภาษา : ภาษาเวียดนาม เป็นภาษาประจำชาติและราชการ

สกุลเงิน : ดอง (Dong : VND)

การปกครอง : ระบบสังคมนิยม

อาหารประจำชาติ : Pho ( เฟอ )

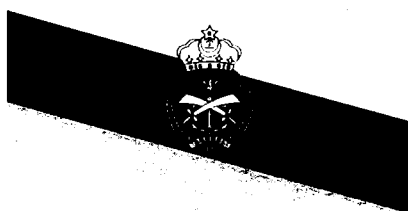
ดอกไม้ประจำชาติ : ประเทศเวียดนาม มีดอกไม้ที่คนไทยคุ้นเคยอย่าง ดอกบัว (Lotus) เป็นดอกไม้ประจำชาติ โดยดอกบัวเป็นที่รู้จักกันในนาม "ดอกไม้แห่งรุ่งอรุณ" เป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ ความผูกพัน และการมองโลกในแง่ดี ดอกบัวจึงมักถูกกล่าวถึงในบทกลอนและเพลงพื้นเมืองของชาวเวียดนามอยู่บ่อยครั้ง



ดอกไม้ประจำชาติ



อาหารประจำชาติ



## ประเทศบรูไน

(Brunei)

ชื่อทางการ : เนการาบรูไนดารุสซาลาม

เมืองหลวง : บันดาร์ เสรี เบกาวัน

พื้นที่ : 5,756 ตารางกิโลเมตร 70% เป็นพื้นที่ป่าเขตร้อน

ประชากร : 397,000 คน อัตราเพิ่มประชากร 1.9% ต่อปี

ศาสนา : อิสลาม 67% พุทธ 13% คริสต์ 10% และอื่นๆ 10%

ภาษา : ภาษามลายู (Malay หรือ Bahasa Malayu) เป็นภาษาราชการ รองลงมาคืออังกฤษและจีน

สกุลเงิน : ดอลลาร์บรูไน (Bruneian Dollar หรือ BND)

การปกครอง : ปกครองในระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ มีสมเด็จพระรามาธิบดีเป็นประมุขของ

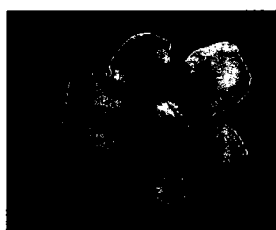
ประเทศอาหารประจำชาติ : อัมบูยัต (Ambuyat)

ดอกไม้ประจำชาติ : ดอกซิมปอร์ (Simpor) หรือที่รู้จักกันในชื่อ ดอกล้านชะวา (Dillenia) ดอกไม้

ประจำท้องถิ่นบรูไน ที่มีกลิ่นขนาดใหญ่สีเหลือง หากบานเต็มที่แล้วกลีบดอกจะมีลักษณะคล้ายร่ม

พบเห็นได้ตามแม่น้ำทั่วไปของบรูไน มีสรรพคุณช่วยรักษาบาดแผล หากใครแวะไปเยือนบรูไน จะ

พบเห็นได้จากธนบัตรใบละ 1 ดอลลาร์ ของประเทศบรูไน และในงานศิลปะพื้นเมืองอีกด้วย



ดอกไม้ประจำชาติ



อาหารประจำชาติ



## ประเทศกัมพูชา

(Cambodia)

ชื่อทางการ : ราชอาณาจักรกัมพูชา (Kingdom of Cambodia)

เมืองหลวง : กรุงพนมเปญ (Phnom Penh)

พื้นที่ : 182,035 ตารางกิโลเมตร

ประชากร : 14.45 ล้านคน

ศาสนา : ศาสนาพุทธประจำชาติ

ภาษา : ภาษาเขมร เป็นภาษาประจำชาติและราชการ

สกุลเงิน : เรียล (Riel : KHR)

การปกครอง : ระบอบประชาธิปไตยแบบรัฐสภา

อาหารประจำชาติบรูไน : Amok (อาม็อก)

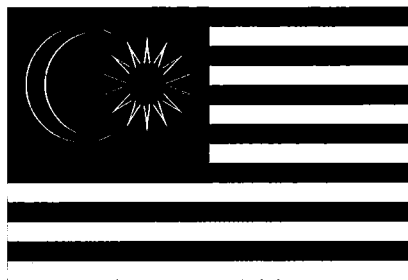
ดอกไม้ประจำชาติ : กัมพูชามีดอกไม้ประจำชาติเป็น ดอกลำดวน (Rumdul) ดอกไม้สีขาวปนเหลืองนวล กลีบดอกหนาที่บวมและแข็งเล็กน้อย มีกลิ่นหอมเย็นแบบกรุ่น ๆ ถูกจัดเป็นไม้มงคลชนิดหนึ่งเพราะมีความหมายถึงความสดชื่นหอมกรุ่น และเป็นดอกไม้สำหรับสุภาพสตรี วิธีปลูกที่ถูกต้อง ต้องปลูกไว้ในทิศตะวันตกเฉียงเหนือของตัวบ้าน ที่สำคัญต้องปลูกในวันพุธ ด้วยนะ



ดอกไม้ประจำชาติ



อาหารประจำชาติ



## ประเทศมาเลเซีย

(Malaysia)

ชื่อทางการ : มาเลเซีย (Malaysia)

เมืองหลวง : กรุงกัวลาลัมเปอร์ (Kuala Lumpur)

พื้นที่ : 319,749 ตารางกิโลเมตร

ประชากร : ชาวจีน 27.17 ล้านคน ชาวมาเลย์ร้อยละ 40 ชาวจีนร้อยละ 33 ชาวอินเดียร้อยละ 10  
ชาวพื้นเมืองร้อยละ 10 ชาวไทยร้อยละ 5 อื่น ๆ อีกร้อยละ 2

ศาสนา : อิสลามร้อยละ 60 พุทธร้อยละ 19 คริสต์ร้อยละ 12 ศาสนาอื่น ๆ ร้อยละ 9

ภาษา : ภาษามลายู เป็นภาษาประจำชาติและราชการ

สกุลเงิน : ริงกิต (Ringgit : MYR)

การปกครอง : ระบอบประชาธิปไตยแบบรัฐสภา

อาหารประจำชาติ : Nasi Lemak ( นาซี เลอแมก )

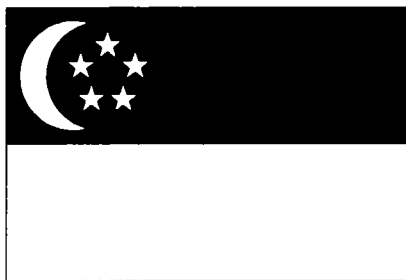
ดอกไม้ประจำชาติ : สำหรับประเทศมาเลเซีย นั้น มีดอกไม้ประจำชาติเป็น ดอกพุระหง (Bunga Raya) ในภาษาท้องถิ่นเรียกกันว่า บุนหารายอ หรือที่รู้จักกันทั่วไปในชื่อ ดอกชบาสีแดง ลักษณะกลีบดอกเป็นสีแดง มีเกสรยื่นยาวออกมาเหนือดอก ซึ่งถูกจัดให้เป็นสัญลักษณ์ของประเทศมาเลเซีย เพื่อเสริมสร้างความเป็นปึกแผ่นและความอดทนในชาติ โดยเชื่อว่าจะช่วยส่งเสริมให้สูงส่งและสง่างาม รวมทั้งยังสามารถนำไปใช้ในทางการแพทย์และความงามได้อีกด้วย



ดอกไม้ประจำชาติ



อาหารประจำชาติ



## ประเทศสิงคโปร์

(Singapore)

ชื่อทางการ : สาธารณรัฐสิงคโปร์ (Republic of Singapore)

เมืองหลวง : สิงคโปร์ (Singapore)

พื้นที่ : 966.4 ตารางกิโลเมตร แบ่งเป็นเกาะได้ 63 เกาะ

ประชากร : ชาวสิงคโปร์ประมาณ 5.08 ล้านคน ชาวจีนร้อยละ 76.5 ชาวมาเลย์ร้อยละ 13.8

ชาวอินเดียร้อยละ 8.1 อื่น ๆ อีกร้อยละ 1.6

ศาสนา : อิสลามร้อยละ 14.9 พุทธร้อยละ 42.5 คริสต์ร้อยละ 14.5 พราหมณ์-ฮินดูร้อยละ 4

ไม่นับถือร้อยละ 25

ภาษา : ภาษามาเลย์ เป็นภาษาประจำชาติและราชการ

สกุลเงิน : ดอลลาร์สิงคโปร์ (Singapore Dollar : SGD)

การปกครอง : ระบอบสาธารณรัฐแบบรัฐสภา

อาหารประจำชาติ : ข้าวมันไก่สิงคโปร์

ดอกไม้ประจำชาติ : ประเทศสิงคโปร์ มี ดอกกล้วยไม้แวนด้า (Vanda Miss Joaquim) เป็น

ดอกไม้ประจำชาติ โดยดอกกล้วยไม้แวนด้าตั้งชื่อตามผู้ผสมพันธุ์ คือ Miss Agnes Joaquim

จัดเป็นดอกกล้วยไม้ที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดในประเทศสิงคโปร์ มีสีม่วงสดสวยงามและเบ่งบานอยู่

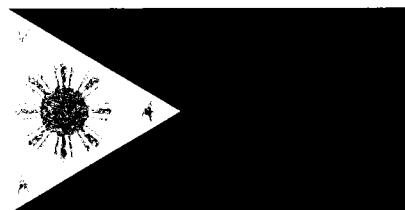
ตลอดทั้งปี โดยถูกจัดให้เป็นดอกไม้ประจำชาติสิงคโปร์ตั้งแต่ปี ค.ศ.1981 (พ.ศ.2524)



ดอกไม้ประจำชาติ



อาหารประจำชาติ



## ประเทศฟิลิปปินส์

(Philippines)

ชื่อทางการ : สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ (Republic of the Philippines)

เมืองหลวง : กรุงมะนิลา (Manila)

พื้นที่ : 298,170 ตารางกิโลเมตร

ประชากร : ชาวฟิลิปปินส์ 91 ล้านคน

ศาสนา : ชาวฟิลิปปินส์ ร้อยละ 83 ศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิก

ภาษา : ภาษาตากาล็อก (ภาษาประจำชาติ) ภาษาฟิลิปปินส์ (ฟิลิปีโน) และภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ

สกุลเงิน : เปโซ (Peso : PHP)

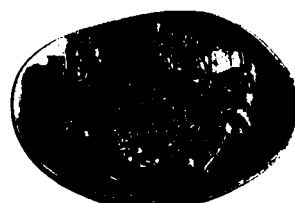
การปกครอง : ระบอบประชาธิปไตยตามแบบสหรัฐอเมริกา

อาหารประจำชาติ : adobo ( อโดโบ้ )

ดอกไม้ประจำชาติ : ดอกไม้ประจำชาติฟิลิปปินส์ คือ ดอกพุดแก้ว (Sampaguita Jasmine) ดอกมีสีขาวกลีบดอกเป็นรูปดาว มีกลิ่นหอม บานส่งกลิ่นในตอนกลางคืน ถือเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ เรียบง่าย อ่อนน้อมถ่อมตน รวมถึงความเข้มแข็งอีกด้วย เคยถูกนำมาใช้เฉลิมฉลองในตำนานเรื่องเล่ารวมทั้งบทเพลงของฟิลิปปินส์ด้วยเช่นกัน



ดอกไม้ประจำชาติ



อาหารประจำชาติ



## ประเทศอินโดนีเซีย

(Indonesia)

ชื่อทางการ : สาธารณรัฐอินโดนีเซีย (Republic of the Indonesia)

เมืองหลวง : กรุงจาการ์ตา (Jakarta)

พื้นที่ : 5,193,250 ตารางกิโลเมตร

ประชากร : ชาวอินโดนีเซีย 245.5 ล้านคน

ศาสนา : ชาวอินโดนีเซียร้อยละ 88 นับถืออิสลาม คริสต์ร้อยละ 8 พราหมณ์-ฮินดูร้อยละ 2 พุทธร้อยละ 1

ภาษา : ภาษาอินโดนีเซีย เป็นภาษาประจำชาติและราชการ

สกุลเงิน : รูเปียห์ (Rupiah : IDR)

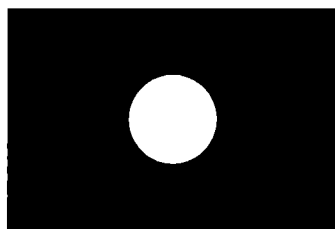
การปกครอง : ระบบอบสาธารณรัฐ

อาหารประจำชาติ : Bakmi Goreng ( บาคมิ โกเร็ง )

ดอกไม้ประจำชาติ : ดอกไม้ประจำชาติอินโดนีเซีย คือ ดอกกล้วยไม้ราตรี (Moon Orchid) ซึ่งเป็นหนึ่งในดอกกล้วยไม้ที่บานอยู่ได้นานที่สุด โดยช่อดอกนั้นสามารถแตกกิ่งและอยู่ได้นาน 2-6 เดือน โดยดอกจะบานแค่ปีละ 2-3 ครั้งเท่านั้น ทั้งนี้ดอกกล้วยไม้ราตรีสามารถเจริญเติบโตได้ดีในอากาศชื้น จึงพบเห็นได้ง่ายในพื้นที่ราบต่ำของประเทศอินโดนีเซีย

ดอกไม้ประจำชาติ อาหารประจำชาติ





ประเทศลาว

(Lao)

ชื่อทางการ : สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว (Lao People's Democratic Republic)

เมืองหลวง : กรุงเวียงจันทน์ (Vientiane)

พื้นที่ : 236,800 ตารางกิโลเมตร

ประชากร : 6 ล้านคน

ศาสนา : ร้อยละ 75 นับถือศาสนาพุทธ ร้อยละ 25 นับถือศาสนาอื่นๆ

ภาษา : ภาษาลาว เป็นภาษาประจำชาติและราชการ

สกุลเงิน : กีบ (Kip : LAK)

การปกครอง : ระบอบสังคมนิยมคอมมิวนิสต์

อาหารประจำชาติ : ส้มตำ ข้าวเหนียว ไก่ย่าง

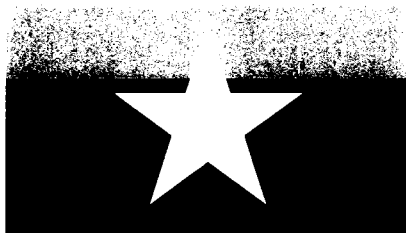
ดอกไม้ประจำชาติ : ดอกไม้ประจำชาติประเทศเพื่อนบ้านของไทยอย่างประเทศลาว คือ ดอกจำปาลาว (Dok Champa) คนไทยรู้จักกันในชื่อ ดอกลีลาวดี หรือ ดอกลั่นทม โดยดอกจำปาลาวมักมีสีสันหลากหลาย ไม่เฉพาะเจาะจงว่าต้องเป็นเพียงสีขาวเท่านั้น เช่น สีชมพู สีเหลือง สีแดง หรือสีโทนอ่อนต่าง ๆ โดยดอกจำปาลาวนั้นเป็นตัวแทนของความสุขและความจริงใจ จึงนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายเพื่อประดับประดาในงานพิธีต่าง ๆ รวมทั้งใช้เป็นพวงมาลัยเพื่อรับแขกอีกด้วย



ดอกไม้ประจำชาติ



อาหารประจำชาติ



## ประเทศพม่า

(Myanmar)

ชื่อทางการ : สาธารณรัฐแห่งสหภาพพม่า (Republic of the Union of Myanmar)

เมืองหลวง : กรุงเนปิดอร์ (Naypyidaw)

พื้นที่ : 676,552 ตารางกิโลเมตร

ประชากร : 56 ล้านคน

ศาสนา : ร้อยละ 90 นับถือศาสนาพุทธ ร้อยละ 1.2 นับถือศาสนาอื่นๆ ร้อยละ 5 นับถือศาสนาคริสต์ ร้อยละ 3.8 นับถือศาสนาอิสลาม

ภาษา : ภาษาพม่า เป็นภาษาประจำชาติและราชการ

สกุลเงิน : จี๊ด (Kyat : MMK)

การปกครอง : ระบอบสาธารณรัฐ

อาหารประจำชาติ : Mo Hin Ga (ขนมจีนน้ำยาป่าปลาช่อน-หอยวกกล้วย สูตรพม่า )

ดอกไม้ประจำชาติ : ดอกไม้ประจำชาติของประเทศพม่า คือ ดอกประดู่ (Paduak) เป็นดอกไม้ที่พบมากในประเทศพม่า มีสีเหลืองทอง ผลิดอกและส่งกลิ่นหอมในฤดูฝนแรก ช่วงเดือนเมษายนซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกับที่ประเทศพม่ามีการเฉลิมฉลองปีใหม่นั้น ชาวพม่าเชื่อว่าดอกประดู่คือสัญลักษณ์ของความแข็งแรง ความทนทาน และเป็นดอกไม้ที่ขาดไม่ได้ในพิธีทางศาสนาของชาวพม่าเลยละ



ดอกไม้ประจำชาติ



อาหารประจำชาติ

### 3.8 แนวทางการจัดการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียน

#### 3.8.1 ความสำคัญและความเป็นมา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินงานโครงการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียน ได้แก่ โครงการพัฒนาสู่ประชาคมอาเซียน : Spirit of ASEAN โดยคัดเลือกโรงเรียนเข้าร่วมโครงการเพื่อพัฒนาให้มีความพร้อมและศักยภาพ ในการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนเป็นศูนย์การเรียนรู้อาเซียนจำนวน 68 โรงเรียน แบ่งเป็นโรงเรียน 3 รูปแบบ คือ 1) โรงเรียน Sister School จำนวน 30 โรงเรียน 2) โรงเรียน Buffer School จำนวน 24 โรงเรียน 3) ASEAN Focus School จำนวน 14 โรงเรียนทั้งนี้มีโรงเรียนที่เป็นเครือข่าย มากกว่า 500 โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการดังกล่าวขณะนี้กำลังดำเนินการพัฒนาโรงเรียนสู่ประชาคมอาเซียน และจัดกิจกรรมในโรงเรียนเพื่อสร้างความตระหนักเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมาโรงเรียนได้จัดกิจกรรมหลากหลาย เช่น การเรียนรู้ผ่านสื่อ อุปกรณ์รูปภาพ วีดิทัศน์ นิทรรศการ การจัดกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการติดต่อสื่อสารกับโรงเรียนในประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียนทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือสื่อ ICT (Information Communication Technology) ซึ่งกิจกรรมที่กล่าวมาเป็นการออกแบบและจัดประสบการณ์ให้โรงเรียนได้เปิดโอกาสให้นักเรียนในโรงเรียนที่เป็นศูนย์อาเซียนและโรงเรียนเครือข่ายได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งเป็นไปตามแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรง และมีกิจกรรมค่ายสร้างสรรค์ที่ เน้นการสร้าง ความตระหนักเรื่องประชาคมอาเซียนในการจัดกิจกรรมให้นักเรียนโดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาเป็นการพัฒนาความรู้และเสริมสร้างความเป็นพลเมืองอาเซียนได้ตั้งนั้น เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอย่างสูงสุดอันจะเป็นพลังการขับเคลื่อนการพัฒนาโรงเรียนสู่ประชาคมอาเซียนในทุกพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาพิจารณาเห็นว่าการสร้างศักยภาพให้แก่สถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับอาเซียนเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อการเตรียมความพร้อมสู่ การเป็นประชาคมอาเซียน จึงได้จัดทำเอกสารแนวทางการจัดการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียนเป็นการเตรียมความพร้อมของเด็กไทย เพื่อการอยู่ร่วมกับประชาชนของประเทศต่างๆในประชาคมอาเซียน ในปี2558

### 3.8.2 คุณลักษณะเด็กไทยและตัวชี้วัดความสำเร็จ

การพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กไทยสู่ประชาคมอาเซียนให้ประสบผลสำเร็จ จำเป็นต้องกำหนดเป้าหมาย ได้แก่ คุณลักษณะของเด็กไทยที่จะพัฒนาสู่การเป็นประชาคมอาเซียนให้ชัดเจน ทั้งด้านความรู้ทักษะ/กระบวนการ และเจตคติ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้มีการจัดประชุมโต๊ะกลมและพิจารณาพิจารณาบุคลากรที่เกี่ยวข้องโดยตรงและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเตรียมการและดำเนินการก้าวสู่ประชาคมอาเซียนทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยและหน่วยงานต่างๆ เช่น สถาบันทูต มหาวิทยาลัยภาครัฐและเอกชนในการร่วมกำหนดคุณลักษณะเด็กไทยในประชาคมอาเซียน

### 3.8.3 คุณลักษณะเด็กไทยในประชาคมอาเซียน

คุณลักษณะของเด็กไทยในประชาคมอาเซียนกำหนดเป็นลักษณะ 3 ด้าน ดังนี้

#### 1. ด้านความรู้

- 1.1 มีความรู้เกี่ยวกับประเทศอาเซียนในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม
- 1.2 มีความรู้เกี่ยวกับกฎบัตรอาเซียน

#### 2. ด้านทักษะ/กระบวนการ

##### 2.1 ทักษะพื้นฐาน

2.1.1 สื่อสารได้อย่างน้อย 2 ภาษา (ภาษาอังกฤษ และภาษาประเทศในอาเซียนอีกอย่างน้อย 1 ภาษา)

2.1.2 มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์

2.1.3 มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสันติวิธี

2.1.4 มีความสามารถในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น

##### 2.2 ทักษะพลเมือง/ความรับผิดชอบต่อสังคม

เคารพและยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม

2.2.2 มีภาวะผู้นำ

2.2.3 เห็นปัญหาสังคมและลงมือทำเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

## 2.3 ทักษะการเรียนรู้และการพัฒนาตน

2.3.1 เห็นคุณค่าความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกัน

2.3.2 มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

2.3.3 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล มีวิธีคิดอย่างถูกต้อง

2.3.4 มีความสามารถในการจัดการ/ควบคุมตนเอง

## 3. ด้านเจตคติ

3.1 มีความภูมิใจในความเป็นไทย/ความเป็นอาเซียน

3.2 ร่วมกันรับผิดชอบต่อประชาคมอาเซียน

3.3 มีความตระหนักในความเป็นอาเซียน

3.4 มีวิถีชีวิตประชาธิปไตย ยึดมั่นในหลักธรรมมาภิบาล สันติวิธี/สันติธรรม

3.5 ยอมรับความแตกต่างในการนับถือศาสนา

3.6 ดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

## 4. ตัวชี้วัดความสำเร็จ

การพัฒนาการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียนจะประสบผลสำเร็จหรือไม่เพียงใดต้องมีตัวชี้วัดความสำเร็จทั้งคุณภาพเด็กคุณภาพครูและคุณภาพผู้บริหารเพื่อใช้ประเมินความสำเร็จ

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสุ่ออาเซียน เป็นการสร้างสื่อพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนเบื้องต้น รูปแบบการดำเนินงานวิจัย ได้นำเอาจุดเด่นของสื่อมัลติมีเดียและประเด็นสำคัญของประชาคมอาเซียนมาผนวกเข้าด้วยกัน และออกแบบพัฒนาให้เกิดเป็นสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสุ่ออาเซียนที่เหมาะสมกับประกรและกลุ่มเป้าหมาย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- โปรแกรม Adobe Flash Player
- โปรแกรม Adobe Photoshop CS5
- โปรแกรม Adobe Illustrator CS5
- โปรแกรม Adobe Flash Professional CS5

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบไปด้วยขั้นตอน 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตในการวิจัยทางการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสุ่ออาเซียน โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปหาแนวทางในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสุ่ออาเซียน

ขั้นตอนที่ 4 ศึกษาและเลือกใช้โปรแกรม เพื่อจัดทำสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสุ่ออาเซียน

ขั้นตอนที่ 5 จัดทำสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสุ่ออาเซียน

ขั้นตอนที่ 6 ประเมินผลงานวิจัยโดยใช้ระบบคณะกรรมการ มีอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในภาควิชา

ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอผลงานวิจัยให้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างศึกษา ผ่านนิทรรศการศิลปะนิพนธ์

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

### ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร หนังสือ บทความ เว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางการวิจัยและเพื่อเป็นกรอบความคิดการวิจัยในข้างต้น ประเด็นเนื้อหาที่นำมาประกอบงานวิจัย ประกอบไปด้วย

- 1.1 เอกสารเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน
- 1.2 เอกสารเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย
- 1.3 เอกสารเกี่ยวกับหลักการออกแบบ
- 1.4 หนังสือชุด เฮลโหล อาเซียน
- 1.5 หนังสือ อาเซียน รู้ไว้ได้เปรียบแน่
- 1.6 หนังสือ ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

### ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัย สำหรับการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์พัฒนาการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ เทคโนโลยีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือสื่อมัลติมีเดียอินเตอร์แอคทีฟ ดังต่อไปนี้

- 2.1 ออกแบบรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนให้เป็นสื่อมัลติมีเดียที่ทันสมัยเข้าใจง่าย โดยศึกษาจากพฤติกรรมทางเลือกใช้สื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 2.2 ออกแบบรูปแบบกราฟิกต่างๆให้กับเนื้อหา ให้มีการอินเตอร์แอคทีฟกับผู้ใช้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจที่จะศึกษา และเพื่อให้เกิดกระบวนการศึกษาที่ถูกต้อง

### ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

- 3.1 แยกแยะข้อมูลเป็นประเด็นตามขอบเขตเนื้อหาของการศึกษาค้นคว้า
- 3.2 ตรวจสอบข้อมูลนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ให้อยู่ในขอบเขตด้านเนื้อหา
- 3.3 สรุปหาแนวทางในการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์
- 3.4 ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำไปสู่การวางแนวทางการออกแบบ

#### ขั้นตอนที่ 4 การศึกษาโปรแกรมการใช้งาน

4.1 ศึกษาโปรแกรม Adobe Flash Player ในส่วนของโปรแกรมนี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้สร้างสรรค์การออกแบบในส่วนของ สำหรับรับสรค์ และทัศนาสื่อภาพเครื่องไหว สามารถทำงานกับภาพกราฟิกเวกเตอร์ และภาพถ่ายทั่วไป มีภาษาสคริปต์เป็นของตนเองเรียกว่า Action Script

4.2 ศึกษาโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 ในส่วนของโปรแกรมนี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้สร้างสรรค์การออกแบบในส่วนของ การแก้ไขและตกแต่งรูปภาพแบบแรสเตอร์ ใช้ในการตัดต่อภาพ และการซ้อนฉากหลังเข้ากับภาพ สามารถจัดเก็บคุณลักษณะพิเศษของไฟล์ที่เป็นของไฟโต้ชี้อป เช่น เลเยอร์, แชนแนล, โหมดสี รวมทั้งสไลด์ ได้ครบถ้วน

4.3 ศึกษาโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 ในส่วนของโปรแกรมนี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้สร้างสรรค์การออกแบบในส่วนของ วาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

4.4 ศึกษาโปรแกรม Adobe Flash Professional CS5 ในส่วนของโปรแกรมนี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้สร้างสรรค์การออกแบบในส่วนของ การเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้ใช้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash รองรับ ภาพแบบเวกเตอร์ และ ภาพแบบแรสเตอร์ และมีภาษาสคริปต์ที่เอาไว้ใช้เขียนโดยเฉพาะเรียกว่า แอคชันสคริปต์ (Action Script) และยังสามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสตรีโอได้

#### ขั้นตอนที่ 5 จัดทำสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน

5.1 ขั้นตอนกระบวนการผลิต จะเริ่มจาก Concept ที่จะใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์งานทั้งหมดขึ้นมา โดยนำข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมมาเป็นแนวทางให้สอดคล้องกับ Concept และพัฒนาการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน

5.2 ขั้นตอนกระบวนการออกแบบทั้งหมด จะมีการร่างแบบก่อนเพื่อสามารถที่จะปรับปรุงและพัฒนาจนได้รูปแบบตาม Concept ที่วางไว้ หลังจากนั้นจะมีการสร้างแบบจำลองการออกแบบจากคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Player, Adobe Photoshop CS5 โปรแกรม Adobe Illustrator CS5, โปรแกรม Adobe Flash Professional CS5

5.3 ขั้นตอนการผลิต จะทำการปรับผลงานตัวจริงขึ้นมา และตรวจสอบว่าเป็นไปตามที่ได้ออกแบบไว้

## ขั้นตอนที่ 6 ประเมินผลงานวิจัยโดยใช้ระบบคณะกรรมการ มีอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในภาควิชา

6.1 ขั้นตอนการตรวจสอบ โดยจะให้อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบและประเมินความถูกต้อง ว่าตรงตามที่ต้องการมากน้อยอย่างไร เพื่อนำกลับไปแก้ไขพัฒนาเพิ่มเติม

6.2 ขั้นตอนการแก้ไขและปรับปรุงผลงาน โดยนำคำติชมของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญมาพัฒนาผลงานให้ถูกต้องมากขึ้นและมีความสมบูรณ์มากที่สุด เพื่อพร้อมที่จะนำเสนอผลงานการวิจัยในนิทรรศการศิลปะนิพนธ์

## ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอผลงานวิจัยให้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างศึกษา ผ่านนิทรรศการศิลปะนิพนธ์

7.1 นำผลงานการวิจัยที่ได้รับการประเมินและตรวจสอบจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาจัดนำเสนอผลงานที่นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่าพิษณุโลก เป็นเวลา 5 วัน ตั้งแต่วันที่ 22-26 กุมภาพันธ์ 2556

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบพัฒนา เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

4.1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)

4.2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)

4.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

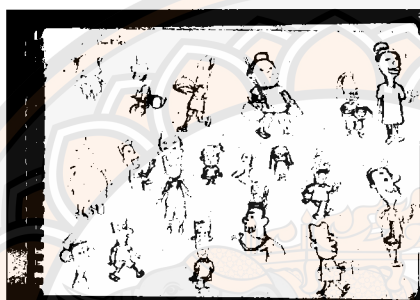
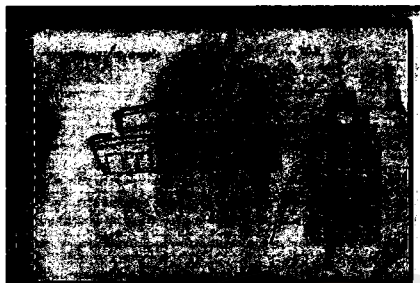
4.4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)

#### 4.1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)

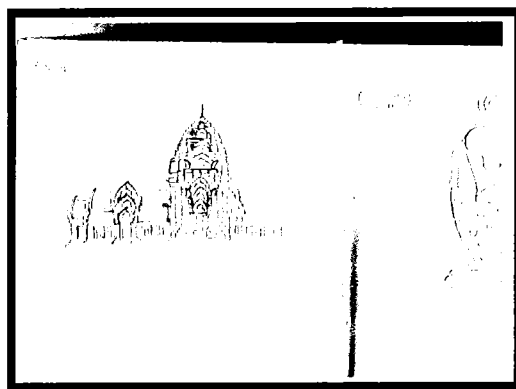
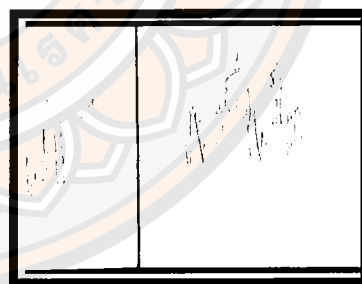
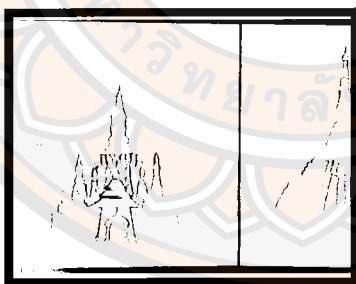
การพาเยาวชนไปเรียนรู้เรื่องราวของประชาคมอาเซียนและแนวความรู้ทั่วไปของแต่ละประเทศในกลุ่มประชาคมอาเซียน เช่น ระบบการปกครอง ศาสนา และภาษา โดยผ่านรูปแบบของกราฟิกที่สื่อถึงสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละประเทศ

4.1.2 แนวทางในการออกแบบ (Design Concept) เป็นการสร้างสรรค์งานวิจัยสื่อมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รูปแบบการออกแบบจะกำหนดให้เป็นเรื่องราว จึงได้นำเอา สถาปัตยกรรม อาคาร ชุมชน เป็นตัวแทนในการดำเนินเรื่อง และสื่อถึงความหมายต่างๆของเนื้อหา

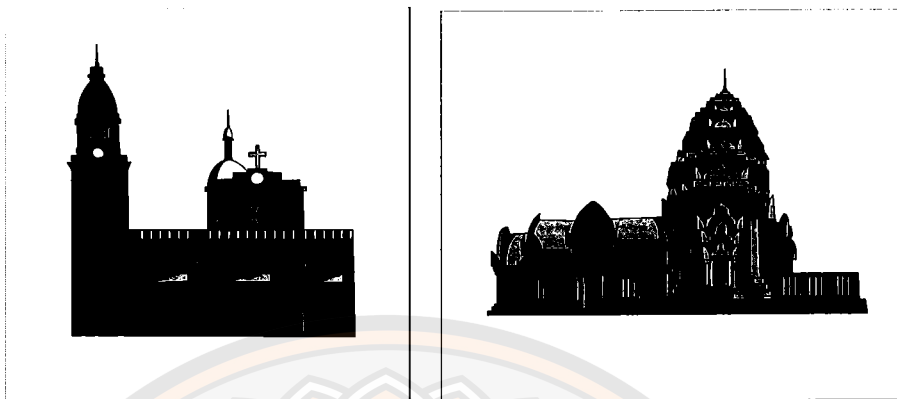
#### 4.2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)



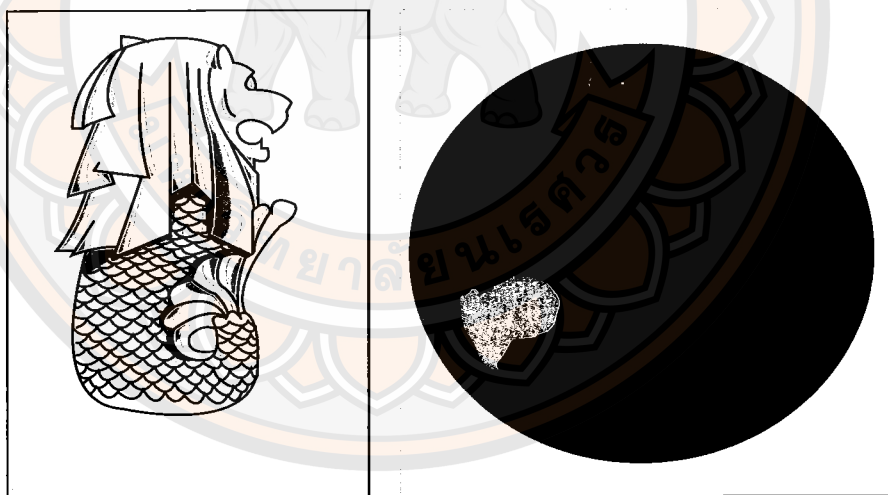
รูปภาพที่ 55-58 ภาพ Sketch ของอาคาร ชุมชน และคน



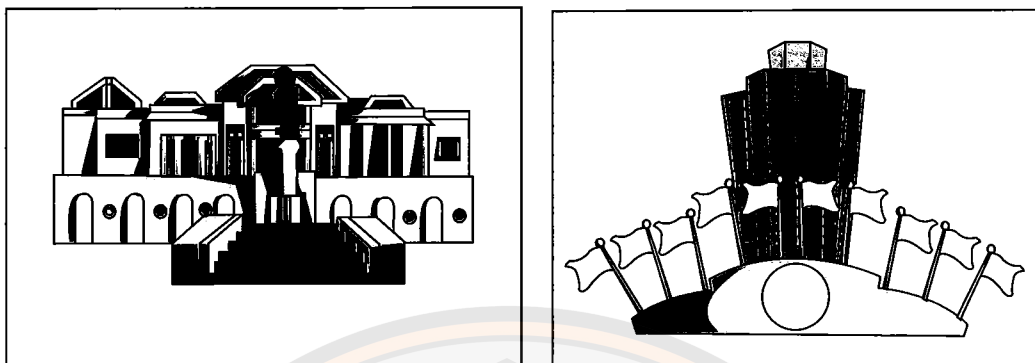
รูปภาพที่ 59-60 ภาพ Sketch ของสถาปัตยกรรมที่สำคัญ



ภาพที่ 61-62 ภาพสถาปัตยกรรมที่พร้อมใช้งาน



ภาพที่ 63-64 ภาพที่พร้อมนำไปใช้ประกอบหน้าต่างๆ



ภาพที่ 65-66 ภาพที่จะนำไปเป็นหน้าหลัก

#### 4.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

โทนสี ( Mood & Tone ) จะใช้โทนสีที่ใกล้เคียงกับภูมิประเทศ และแสดงถึงอัตลักษณ์  
ของประเทศนั้นๆ

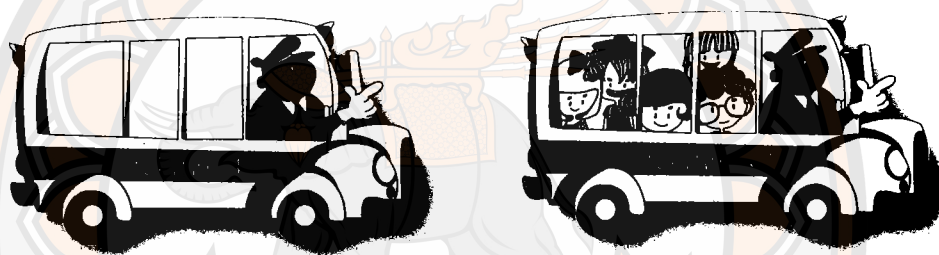


ภาพที่ 67 Mood & Tone

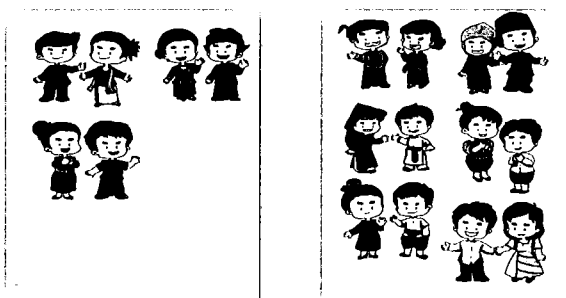
กราฟิก (Graphic) จะใช้ลายเส้นและการลงสีในแบบการ์ตูน อนิเมชั่น



ภาพที่ 68-70 แบบกราฟิกหน้าเปิดตัว (Graphic) แบบที่ 1



ภาพที่ 71-72 แบบกราฟิก (Graphic) แบบที่ 2



ภาพที่ 73-77 แบบกราฟิกตัวละคร (Graphic) แบบที่ 3



**CLICK HERE !!**

ภาพที่ 78-84 แบบกราฟิกปุ่มต่างๆ (Graphic) แบบที่ 4



ภาพที่ 85 แบบกราฟิกโลโก้ (Graphic) แบบที่ 5

#### 4.4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)

ผลงานที่นำมาแสดงจะมีการนำเสนอผ่านการจัดบูธในนิทรรศการศิลปะปะนิพนธ์ โดยจะมีการนำเสนอข้อมูลต่างๆผ่านทาง

คอมพิวเตอร์ โดยจะเป็นโปรแกรมที่นำเสนอสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสุภาเขียนที่พร้อมใช้งานแล้ว สามารถให้ผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษาได้

โปสเตอร์ โดยในส่วนนี้จะแสดงถึงแนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบ โทนสี และตัวอย่างภาพผลงานการออกแบบ

โบชัวร์ โดยในส่วนนี้จะเหมือนนามบัตรของผู้วิจัย แต่จะมีการย่อแนวความคิดและตัวอย่างเนื้อหาต่างๆ มาประกอบด้วย



ภาพที่ 86-87 การแสดงผลงานการวิจัยในนิทรรศการศิลปะปะนิพนธ์

## บทที่ 5

### บทสรุป

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน ออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 และโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 ความรู้โดยการออกแบบนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนขึ้นมาในรูปแบบที่มีหนังสือธรรมดาทั่วไป แต่ตัวสื่อสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้ใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ผู้ใช้สามารถเลือกเองได้ว่าต้องการที่จะศึกษาในส่วนไหนของเรื่อง สื่อสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ด้วย และผู้ใช้อย่างได้รับความสะดวกสบายในการใช้สื่อในทุกๆที่ ซึ่งแนวทางการออกแบบนั้น จะต้องออกแบบให้สอดคล้องกับตัวองค์กร สถานที่ และต้องการเน้นให้เห็นถึงสถาปัตยกรรมที่จะสื่อให้เห็นถึงวัฒนธรรมได้ชัดเจนเข้าใจง่าย โดยสามารถแบ่งการออกแบบได้เป็น 2 แบบ ดังนี้

5.1.1 การออกแบบเนื้อหา เนื่องจากข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับอาเซียนนั้น จะเป็นในเชิงวิชาการค่อนข้างมาก ซึ่งจะยากต่อการทำความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมายนั่นก็คือ เด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยจึงต้องออกแบบข้อมูลเนื้อหาให้ดูมีความน่าสนใจ ดึงดูดใจต่อการศึกษา สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย โดยที่ข้อมูลเนื้อหาไม่ล้นหรือโดนบั่นทอนลงจากเดิม ผู้วิจัยจึงได้สร้างไอคอนต่าง ๆ ขึ้นมาใช้ประกอบกับข้อมูลเนื้อหา รวมทั้งวิธีการจัดวางและซ่อนข้อมูลเนื้อหา ซึ่งทำให้ดูมีความน่าสนใจ และง่ายต่อการศึกษาขึ้นมา

5.1.2 การออกแบบกราฟิก ผู้วิจัยได้นำเอาจุดเด่นของแต่ละประเทศสมาชิกอาเซียนมาออกแบบพัฒนาขึ้นมา ทั้งในด้านของ การปกครอง ศาสนา สถาปัตยกรรม อาคาร ชุมชน การแต่งกาย สกุลเงิน อาหาร ดอกไม้ประจำชาติ ภาษาประจำชาติ ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถสื่อให้เห็นได้เลย ตั้งแต่ครั้งแรกก็คือประเทศนั้นๆ

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยและพัฒนาการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเส้นทางสู่อาเซียน หลังจากได้รับการตรวจสอบและการประเมินจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ พร้อมทั้งได้มีการพัฒนาเพิ่มเติมในส่วนต่างๆตามที่อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญได้ติชมเป็นที่เรียบร้อยแล้ว รวมทั้งได้มีการนำผลงานการวิจัยนี้ไปจัดแสดงที่นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ผู้วิจัยจึงขออภิปรายผลการวิจัยดังนี้

5.2.1 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์สื่อเกี่ยวกับอาเซียน สื่อการเรียนรู้เรียนรู้ท้าวไปที่เกี่ยวข้องกับประชาคมอาเซียน จะมีลักษณะเป็นเอกสารที่จัดทำด้วยกระดาษ เป็นตัวหนังสือสำหรับอ่าน ซึ่งในยุคปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงมีการพัฒนาทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ด้านสื่ออย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงได้คิดค้นออกแบบสื่อที่สามารถเข้ากับยุคสมัยดังกล่าวนี้ โดยการสร้างสรรค์งานออกแบบด้าน กราฟิกต่างๆ ทั้ง ภาพ สี เสียง การเคลื่อนไหว และการมีส่วนร่วมระหว่างสื่อกับผู้ใช้ สื่อ นั่นคือ วิธีการ Interactive โดยทั้งนี้ข้อมูลเนื้อหาต่างๆ จะยังคงเดิมไว้ แต่กระบวนการรับข้อมูลจากสื่อจะได้ข้อมูลและความน่าสนใจในรูปแบบใหม่ นั่นคือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์การออกแบบจากตัวหนังสือธรรมดาให้กลายเป็นเรื่องราวที่มีชีวิต โดยสื่อผ่านภาพอาคาร ชุมชน สถาปัตยกรรมต่างๆที่เป็นเอกลักษณ์ในประเทศนั้นๆ ซึ่งผู้ที่ได้ใช้สื่อนี้ จะได้รับทั้งความรู้เชิงวิชาการและความบันเทิงไปพร้อมๆกัน ซึ่งจะทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ไม่น่าเบื่อ อีกทั้งสื่อการออกแบบสื่อในลักษณะนี้ยังง่ายต่อการนำไปเผยแพร่ โดยคุณสมบัติทั้งหมดดังกล่าวนี้ไม่สามารถทำได้ในสื่อหรือหนังสือทั่วไป

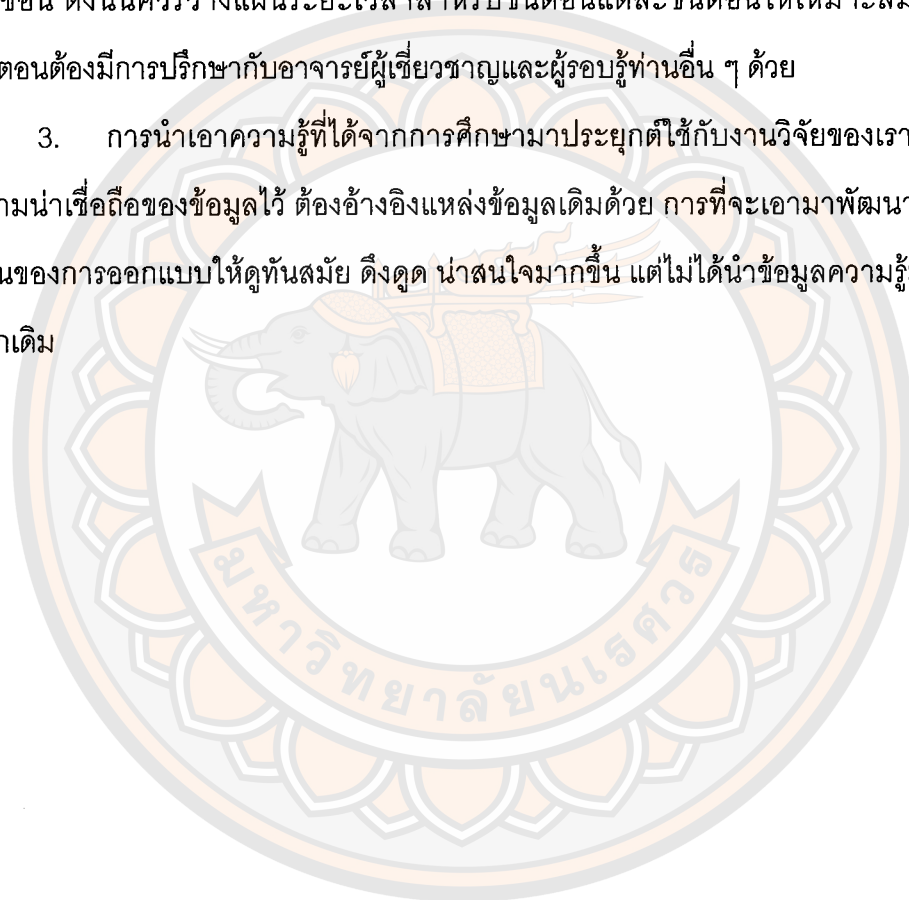
5.2.2 ศึกษาปัญหากระบวนการออกแบบผลงานวิจัยสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน ขั้นตอนการพัฒนาและออกแบบในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมในตระกูล Adobe หลายโปรแกรมคือ Adobe Flash Player, Adobe Photoshop CS5, Adobe Illustrator CS5, Adobe Flash Professional CS5 ในการสร้างสื่อมัลติมีเดียเรื่องเส้นทางสู่อาเซียน เพื่อสร้างให้สื่อมีความน่าสนใจและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดต้องใช้ทักษะที่ค่อนข้างสูงมีเทคนิคที่ซับซ้อน จึงต้องใช้เวลาในการศึกษาค้นคว้าและสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบและพัฒนาแบบ จุดแรกควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจน กำหนดกลุ่มเป้าหมายขึ้นมาเพื่อเป็นกรอบและขอบเขตในการพัฒนาการออกแบบ ทั้งนี้ตัวผู้ออกแบบเองต้องมีความตั้งใจ ยืนยันแข็ง เอาใจใส่และจริงจังกับขั้นตอนทุกขั้นตอนในการวิจัย

2. ในกระบวนการพัฒนาการออกแบบงานวิจัย ขั้นตอนหลายอย่างจะค่อนข้างยากและซับซ้อน ดังนั้นควรวางแผนระยะเวลาสำหรับขั้นตอนแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสม เพราะแต่ละขั้นตอนต้องมีการปรึกษากับอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญและผู้รอบรู้ท่านอื่น ๆ ด้วย

3. การนำเอาความรู้ที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์ใช้กับงานวิจัยของเรานั้น จะต้องคงความน่าเชื่อถือของข้อมูลไว้ ต้องอ้างอิงแหล่งข้อมูลเดิมด้วย การที่จะเอามาพัฒนานั้น จะเป็นในส่วนของกรออกแบบให้ดูทันสมัย ดึงดูด น่าสนใจมากขึ้น แต่ไม่ได้นำข้อมูลความรู้มาบิดเบือนไปจากเดิม



## บรรณานุกรม

กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์. ตามตอบรอบรู้ AEC 360 องศา.

พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร, 2555. สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2555

วีรยา ศาตราภย์. (2549). การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์. พิษณุโลก. สำนักหอสมุด

มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2555

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. คู่มือการวิจัย การเขียนรายงานการวิจัยและวิทยานิพนธ์. พิมพ์ครั้งที่ 9.

กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักท์. 2551. สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2555

วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2553). ปฏิสัมพันธ์ (Interactive). สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2555

จาก [www.\(http://th.wikipedia.org\)](http://th.wikipedia.org)

บุปผชาติ ทัพพิภรณ์และคณะ. (2544). ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว. สืบค้นเมื่อ 27 สิงหาคม 2555

พรพิไล เดิศวิชา. มัลติมีเดียเทคโนโลยีกับโรงเรียนในศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 2.

สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด. สืบค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2555

กฤษฎกร เพชรนอก. HELLO อาเซียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ จำกัด.

สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2555

อณฺฎณ เตื้อไทย. AEC ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. สำนักพิมพ์แสงดาว จำกัด. 2555.

สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2555

ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ. Asean อาเซียน. สำนักพิมพ์อมรินทร์. ตุลาคม 2555.

สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2555