

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชั่นกราฟิกสำหรับแนะนำเข้าศึกษาต่อ

สาขาวิชากราฟิกดีไซน์

PRODUCTION OF MOTION GRAPHICS PUBLIC RELATIONS MATERIALS

FOR ADMISSION INTO THE FIELD OF GRAPHIC DESIGN

ปานุพันธ์ จิตคำ^{1*} เศรษฐชัย ใจฮัก² กฤษณพล ทีครุช³ และ วัชรกรกร กาตมณี⁴

Panuphan Jitkham^{1*}, Seatachai Jaihuek², Kridsarapon Tekood³ and Wactharakorn Katmanee⁴

สังกัด (สาขาวิชากราฟิกดีไซน์ สำนักวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)^{1,2,3,4}

*Corresponding author. E-mail: nuke.pj@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชั่นกราฟิกสำหรับใช้ประชาสัมพันธ์กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา 2) สร้างสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชั่นกราฟิกของสาขาวิชากราฟิกดีไซน์สำหรับใช้ในกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา และ 3) ประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา เมื่อรับชมสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชั่นกราฟิกของสาขาวิชากราฟิกดีไซน์ การดำเนินงานวิจัยในขั้นตอนที่ 1 ทำการศึกษาและสำรวจความสนใจของกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา ขั้นตอนที่ 2 ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชั่นกราฟิกเนื้อหาเชิญชวนศึกษาต่อในสาขาวิชากราฟิกดีไซน์ จำนวน 6 คลิป ขั้นตอนที่ 3 ประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา ผ่านแบบสอบถาม เป็นเวลา 7 วัน โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 20 คนผลการวิจัยพบว่าสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชั่นกราฟิกมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.53) และช่วยแนะนำนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษาในการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชากราฟิกดีไซน์ได้ถึงร้อยละ 60

คำสำคัญ: สื่อประชาสัมพันธ์ โโมชั่นกราฟิก สาขาวิชากราฟิกดีไซน์

Abstract

The purpose of this research is to 1) Study the production process of public relations media type Motion graphics media for public relations among high school students in the language arts field, 2) Create a promotional material for motion graphics in the field of graphic design for use in the target group of high school students in the language arts field and 3) Satisfaction was assessed from a sample of language arts high school students. When watching motion graphics in the graphic design field. The research in the first step was to study and survey the interest of language arts students in high school students in choosing to watch the motion graphics media. Step 2 Produce 6 clips of motion graphics public relations materials that invite students to study in the field of graphic



design. Step 3: Assessing the satisfaction of a sample of high school students in the language arts field through a questionnaire for 7 days with 20 respondents. The results showed that the motion graphics media had a high level of overall satisfaction ($\bar{x} = 4.20$, S.D. = 0.53) and helps up to 60 percent of high school students in the field of language arts to decide whether to pursue a degree in graphic design.

Keywords: Public Relations Media, Motion Graphic, Graphic Design Branch

บทนำ

จากการสำรวจสายงานอาชีพที่ต้องการในปี 2022 (ที่มา : <https://iecabroad.co.th/blog/top-10-careers-in-2022/>) พบว่า มีอาชีพที่ได้รับความนิยมจากตลาดแรงงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย Product design, Data science, Business analyst, Digital marketing, Full-stack developer, Public relations, Content strategist, Project management, Cloud computing และ UX Design จากความหลากหลายของสายงานทำให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ต้องการศึกษาต่อเกิดความสับสนในการตัดสินใจเลือกเรียน กรณีศึกษา เช่นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษาที่มีความสนใจด้านการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลมีเดียเมื่อนักเรียนมีความสนใจสมัครเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายที่มีหลักสูตรเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสื่อมีเดียที่หลากหลาย เช่น สาขาวิชาการกราฟิกดีไซน์ สาขาวิชาการสื่อสารสื่อใหม่ สาขาจิตทัศน์มัลติมีเดีย สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ เป็นต้น จากข้อมูลสำรวจการย้ายสาขาวิชาของนักศึกษาวิชาการกราฟิกดีไซน์ และสาขาที่เกี่ยวข้องกับงานด้านดิจิทัลมีเดียในมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ช่วงปี พ.ศ. 2563 – 2564 เกิดจากความเข้าใจที่สับสนในหลักสูตรถึงร้อยละ 12

สื่อประชาสัมพันธ์ที่ดีจะช่วยให้ผู้รับชมมีความเข้าใจในข้อมูลที่ผู้ส่งข่าวสารต้องการสื่อสาร ทั้งนี้ จากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้สื่อประชาสัมพันธ์มีรูปแบบที่หลากหลาย สร้างความสนใจให้แก่ผู้เข้าชม ยกตัวอย่างสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น โบชัวร์สินค้าแบบดิจิทัลไฟล์, คลิปวิดีโอ, โมชันกราฟิก, ป้ายโฆษณาดิจิทัล, สื่อสามมิติ ประเภทหุ่นจำลอง, AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality) เนื่องจากสื่อประเภทดังกล่าวมีความสะดวกในการจัดส่งนำเสนอในรูปแบบหลากหลายช่องทาง เช่น เฟซบุ๊ก ยูทูป ดึงดูด และทวีตเตอร์ เป็นต้น วิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น รูปแบบการประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของคณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยมหิดล โดย ณัฏฐา ขาววงจักร (2562) การศึกษารูปแบบการประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญพบว่า รูปแบบการประชาสัมพันธ์ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์ศึกษากิจกรรมที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ 2) การวางแผนกลยุทธ์อย่างมีระบบที่สร้างแรงจูงใจ 3) การสื่อสาร สังคมออนไลน์สร้างสรรค์ 4) การประเมินความเหมาะสม

โมชันกราฟิกถูกนำมาใช้เป็นรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เนื่องจากโมชันกราฟิกมีจุดเด่นเรื่องระยะเวลานำเสนอวิดีโอที่สั้น และสร้างความเข้าใจที่ง่ายอย่างรวดเร็ว สามารถเข้าใจความหมายของเนื้อหาวิดีโอที่จะสื่อออกมาได้ทันที ตัวอย่างผลงานที่ผลิตด้วยโมชันกราฟิก การแนะนำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งได้ลงในช่องทางยูทูป เมื่อวันที่ 8 เมษายน 2560 โดย สุธีรัตน์ กำมะณี ที่มียอดผู้ชมถึง 4,055 ครั้ง นอกจากนั้นวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ โมชันกราฟิก เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ โดย นพพล อัครคหสิน (2561)

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์สื่อ โฆษณากราฟิก เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์มี 3 ขั้นตอนหลัก คือ 1) การเตรียมการผลิต 2) การผลิต และ 3) ขั้นตอนหลังการผลิต โดยขั้นตอนที่สำคัญที่สุด คือ ขั้นตอนการเตรียมการผลิตที่ต้องมี Storyboard เป็นส่วนดำเนินการสื่อประชาสัมพันธ์ และตัวอย่างที่ 2 ได้แก่ จุลนิพนธ์เรื่อง การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ด้วย Motion Graphic เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมในการบริโภคอาหารที่ไม่ถูกสุขลักษณะในวัยเด็กช่วงอายุตั้งแต่ 6 – 12 ปี โดย สุรินทร์ นิตินิชากรณ (2561) พบว่า คนส่วนใหญ่ที่ไม่รู้เรื่องพฤติกรรมในการบริโภคอาหารที่ไม่ถูกสุขลักษณะในวัยเด็กช่วงอายุตั้งแต่ 6 – 12 ปี เมื่อดูโฆษณากราฟิกก็จะเริ่มมีความรู้ด้านการดูแลสุขภาพภายในครอบครัวอย่างถูกสุขลักษณะ เป็นต้น

สาขาวิชากราฟิกดีไซน์ เป็นหลักสูตรหนึ่งในสำนักวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย (คู่มือนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายปี 2564) เป็นสาขาที่ให้ศึกษาโดยมีรายวิชา เช่น การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์, การออกแบบการ์ตูน, การออกแบบบรรจุภัณฑ์, แอนิเมชัน และการตกแต่งภาพดิจิทัลเพื่องานกราฟิก เป็นต้น ทั้งนี้รายวิชาที่ทำการฝึกสอนจะเกี่ยวกับการออกแบบงานกราฟิกเพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ประโยชน์ในด้านการสื่อสารและโฆษณาประชาสัมพันธ์ ทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทดิจิทัล สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบโปสเตอร์, การออกแบบโลโก้, การออกแบบภาพลักษณ์, การออกแบบบรรจุภัณฑ์ เมื่อสำเร็จการศึกษาสามารถประกอบอาชีพในกลุ่มงานกราฟิกดีไซน์ เช่น การออกแบบกราฟิกสำหรับเว็บไซต์และออกแบบส่วนปฏิสัมพันธ์ของเกมและแอปพลิเคชัน Interactive Designer, Graphic Designer, Motion Graphic Designer, Creative, Art Director และ Creative Director เป็นต้น

ดังนั้น จากการที่ผู้วิจัยทำการศึกษาและเก็บข้อมูลจึงตั้งสมมติฐาน คือ การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภท โฆษณากราฟิกสำหรับแนะนำเข้าศึกษาต่อสาขาวิชากราฟิกดีไซน์ เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์ให้แก่กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลปภาษาที่จะสร้างความเข้าใจและสื่อสารแก่กลุ่มเป้าหมายในการตัดสินใจเข้าเรียนในสาขาวิชากราฟิกดีไซน์

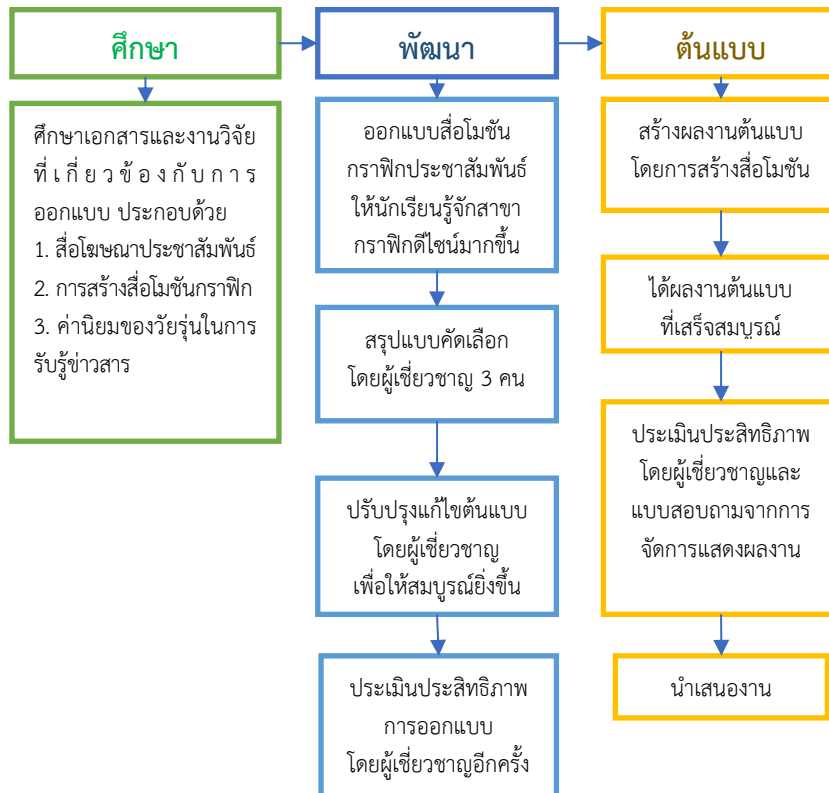
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อโฆษณากราฟิกสำหรับใช้ประชาสัมพันธ์กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. สร้างสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโฆษณากราฟิกของสาขาวิชากราฟิกดีไซน์สำหรับใช้ในกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลปภาษา
3. ประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลปภาษา

สมมติฐานการวิจัย

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโฆษณากราฟิก สามารถสร้างสรรค์เพื่อสร้างแรงจูงใจ ให้มีความเข้าใจที่จะสร้างทางเลือก ทำให้นักเรียนผู้สนใจตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีได้

กรอบแนวคิดการวิจัย



วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. รูปแบบการประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล โดยณัฐชา ชาวงจักร (2562) ซึ่งรูปแบบการประชาสัมพันธ์ประกอบด้วย
 - 1.1 การวิเคราะห์ศึกษา กิจกรรมที่ส่งเสริมภาพลักษณ์
 - 1.2 การวางแผนกลยุทธ์อย่างมีระบบที่สร้างแรงจูงใจ
 - 1.3 การสื่อสาร สังคมออนไลน์สร้างสรรค์
 - 1.4 การประเมินผล

มีความเชื่อมโยงตรงกับผลของการศึกษาสื่อประชาสัมพันธ์ที่ดีจะช่วยให้ผู้รับชมมีความเข้าใจในข้อมูลที่ผู้ส่งข่าวสารต้องการสื่อสารที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา
2. คู่มือนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปี 2564 ซึ่งในส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาสาระของหลักสูตร สาขาวิชากราฟิกดีไซน์ สำนักวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มีความเกี่ยวข้องกับสื่อประชาสัมพันธ์แบบโมชันกราฟิกที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ที่มีการเรียนรู้ในศาสตร์ใหม่ๆ เช่น การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์, การออกแบบการ์ตูน, การออกแบบบรรจุภัณฑ์, แอนิเมชัน และการตกแต่งภาพดิจิทัลเพื่องานกราฟิก เป็นต้น
3. เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ โฆษณากราฟิก เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ โดย นพดล อัครคหสิน (2561) ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์สื่อ โฆษณากราฟิก เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์มี 3 ขั้นตอนหลัก คือ
 - 3.1 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต

3.2 ขั้นตอนการผลิต

3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต โดยขั้นตอนที่สำคัญที่สุด คือ ขั้นตอนการเตรียมการผลิตที่ต้องมี Storyboard เป็นส่วนดำเนินการสื่อประชาสัมพันธ์ ซึ่งมีความมีความเชื่อมโยงกับขั้นตอนการสร้างและการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบโมชันกราฟิกที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและจัดทำสื่อโมชันกราฟิก

4. เศรษฐชัย ใจฮัก (2562). การจัดการเรียนรู้ออนไลน์โดยประยุกต์ใช้หลักการทรงงาน “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” สำหรับโรงเรียนอนุบาลนางแลบ้านทุ่ง ตำบลนางแล จังหวัดเชียงราย. เป็นการสร้างสื่อการ์ตูนจากหลักการพัฒนาตามแนวพระราชดำริพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในหลวงรัชกาลที่ 9 คือ “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” โดยพบว่า ผู้ปกครองและครูมีการเข้าร่วมในการพัฒนาสื่อที่ใช้ในเรียนการสอน ได้รับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$)

5. เศรษฐชัย ใจฮัก (2565). การพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อการศึกษาและสร้างความรู้ความเข้าใจด้านนิติเวชศาสตร์ ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการหาค่า t-test ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนและหลังเรียนของกลุ่มที่ 2 เพิ่มขึ้นหลังเรียนด้วยสื่อโมชันกราฟิก ผลค่าความต่างของค่าเฉลี่ยผลคะแนนที่ 11.23 โดย t-test มีค่า 20.55* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งแสดงว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1) งานวิจัยเชิงปริมาณ การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มที่ผู้วิจัยใช้เหตุผลในการเลือกเพื่อความเหมาะสมในวิจัย ในที่นี้ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มแบบเจาะจง โดยได้ทำการคัดเลือกผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักเรียนสายศิลป์ภาษาจำนวน 20 คน

2) การเลือกพื้นที่ที่ศึกษา ผู้วิจัยเลือกศึกษาพื้นที่ โรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขต อ.เมือง เชียงราย จ.เชียงราย

3) ประชากรที่ศึกษา มี 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านสาขากราฟิกดีไซน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดต่อวิดีโอ และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโมชันกราฟิก

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนมัธยมตอนปลายสายศิลป์ภาษา จำนวน 20 คน

4) เครื่องมือที่ใช้วิจัย

4.1 สื่อโมชันกราฟิก การแนะนำสาขากราฟิกดีไซน์ จำนวน 6 คลิป

4.2 แบบสอบถามความพึงพอใจสื่อประชาสัมพันธ์ ประเภทโมชันกราฟิกสำหรับแนะนำเข้าศึกษาต่อสาขาวิชากราฟิกดีไซน์

5) การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

5.1 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกการแนะนำสาขากราฟิกดีไซน์

5.2 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจสื่อประชาสัมพันธ์ ประเภทโมชันกราฟิกสำหรับแนะนำเข้าศึกษาต่อสาขาวิชากราฟิกดีไซน์

6) การเก็บและรวบรวมข้อมูลแบบสอบถาม

6.1 นำสื่อโมชันกราฟิกแนะนำสาขากราฟิกดีไซน์ พร้อมแบบสอบถามเพื่อทำการเก็บข้อมูลประเมินความพึงพอใจในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมตอนปลายสายศิลป์ภาษา จำนวน 20 คน



6.2 ทำการรวบรวมข้อมูลในรูปแบบสถิติ

7) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา

7.1 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

7.1.1 สูตรการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แบบสอบถามในแบบมาตราส่วนมีค่า 5 ระดับ (Rating Scale) กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มาก

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

7.1.2 กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย มีดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.40 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

7.2 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{x})

n หมายถึง จำนวนคน

\bar{x} หมายถึง ค่าเฉลี่ย

S.D. หมายถึง ค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาสื่อประชาสัมพันธ์ที่จะช่วยให้ผู้รับชมมีความเข้าใจในข้อมูลและผู้ส่งข่าวสารต้องการสื่อสารจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้สื่อประชาสัมพันธ์มีรูปแบบที่หลากหลาย สร้างความสนใจให้แก่ผู้เข้าชม ทั้งนี้รูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่ดี มีความสอดคล้องกับวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของคณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยมหิดล โดยณัฐฐา ขาววงจักร์ (2562) ซึ่งรูปแบบการประชาสัมพันธ์ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์ศึกษากิจกรรมที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ 2) การวางแผนกลยุทธ์อย่างมีระบบที่สร้างแรงจูงใจ 3) การสื่อสาร สังคมออนไลน์สร้างสรรค์ และ 4) การประเมินผล

ในส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาสาระของหลักสูตร สาขาวิชากราฟิกดีไซน์ สำนักวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ให้สื่อประชาสัมพันธ์แบบโมชันกราฟิกมีความสอดคล้องกับคู่มือนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายปี 2564 ที่มีการเรียนรู้ในศาสตร์ใหม่ๆ เช่น การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์, การออกแบบการ์ตูน, การออกแบบบรรจุภัณฑ์, แอนิเมชัน และการตกแต่งภาพดิจิทัลเพื่องานกราฟิก เป็นต้น

นอกจากนั้น ผลจากการศึกษาสื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชันกราฟิกสำหรับแนะนำเข้าศึกษาต่อ สาขาวิชากราฟิกดีไซน์โมชันกราฟิกถูกนำมาใช้เป็นรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์ มีเทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อที่เป็น

ขั้นตอนหลักและขั้นตอนที่สำคัญที่สุด คือ ขั้นตอนการเตรียมการผลิตที่ต้องมี Storyboard ในส่วนการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ซึ่งในส่วนนี้มีความสอดคล้องกับ ตัวอย่างวิจัย เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ โดย นพดล อัครคหสิน (2561) ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์มี 3 ขั้นตอนหลัก คือ 1) ขั้นตอนการเตรียมการผลิต 2) ขั้นตอนการผลิตและ 3) ขั้นตอนหลังการผลิตโดยขั้นตอนที่สำคัญที่สุด คือ ขั้นตอนการเตรียมการผลิตที่ต้องมี Storyboard เป็นส่วนดำเนินการสื่อประชาสัมพันธ์

สรุปผลงานวิจัยพบว่าสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อโมชันกราฟิกสำหรับใช้ในประชาสัมพันธ์กลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา จำนวน 20 คน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา มีความพึงพอใจของแต่ละคลิปมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก $\bar{X} = 4.30$

ประเมินผลแบบสอบถามการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์สื่อโมชันกราฟิกสำหรับใช้ในประชาสัมพันธ์กลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา จำนวน 20 คน

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละด้านตัวละครที่ทำหน้าที่บรรยาย

หัวข้อ	จำนวน	ร้อยละ
ตัวละครประเภทตัวการ์ตูน	14	70
ตัวละครประเภทบุคคล	6	30
รวม	20	100.00

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละด้านด้านการคัดเลือกเนื้อหา

หัวข้อ	จำนวน	ร้อยละ
เนื้อหาสาระของหลักสูตร	9	45
เนื้อหาสาระสิ่งแวดล้อมการเรียนการสอน	7	35
เนื้อหาสาระเกี่ยวกับอาชีพหลังสำเร็จ	3	15
เนื้อหาสาระทักษะของผู้สอน	1	5
รวม	20	100.00

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละด้านความเหมาะสมของช่วงระยะเวลาการนำเสนอ

หัวข้อ	จำนวน	ร้อยละ
ระยะเวลาการนำเสนอ 1 – 3 นาที	4	20
ระยะเวลาการนำเสนอ 5 – 8 นาที	12	60
ระยะเวลาการนำเสนอ นาที 12 – 9	4	20
รวม	20	100.00

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละด้านจำนวนของสื่อประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสม

หัวข้อ	จำนวน	ร้อยละ
จำนวน ตอน 3 – 1	5	25
จำนวน ตอน 6 – 4	10	50
จำนวน ตอน 10 – 7	3	15
จำนวน ตอน 10	2	10

รวม

20

100.00

ประเมินผลแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชันกราฟิกสำหรับแนะนำเข้าศึกษาต่อสาขาวิชากราฟิกดีไซน์ ด้วยการประชาสัมพันธ์ให้กับครูแนะแนวโรงเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเข้าร่วมดูสื่อประชาสัมพันธ์และตอบแบบสอบถาม ผลการเก็บข้อมูลในช่วงเวลา 7 วัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายศิลป์ภาษา ข้อมูล 20 คน มีผลประเมินความพึงพอใจของสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชันกราฟิกดังนี้

ตารางที่ 5 สรุปผลความพึงพอใจของละครคลิปสื่อโมชันเพื่องานประชาสัมพันธ์สาขากราฟิกดีไซน์ให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาสายศิลป์ภาษามีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$)

ลำดับ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1.	คลิปที่ 1) สาขาวิชากราฟิกดีไซน์ (Teaser)	4.20	0.53	มาก
2.	คลิปที่ 2 ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบอัตลักษณ์ตราสัญลักษณ์ บรรจุภัณฑ์	4.36	0.50	มาก
3.	คลิปที่ 3 ด้าน 2D - 3D อนิเมชันและการสร้างคาแรคเตอร์	4.23	0.59	มาก
4.	คลิปที่ 4 ด้านเทคโนโลยีความจริงเสมือนและเทคโนโลยีเพื่องานกราฟิกดีไซน์	4.36	0.57	มาก
5.	คลิปที่ 5 ด้านเทคโนโลยีการเขียนโปรแกรมและโมบายแอปพลิเคชันเบื้องต้น	4.35	0.58	มาก
6.	คลิปที่ 6 ด้านการถ่ายภาพและงานออกแบบกราฟิกดีไซน์	4.32	0.61	มาก
รวม		4.30	0.56	มาก

จากตารางที่ 5 ผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในการสรุปผลความพึงพอใจของแต่ละคลิปสื่อโมชันเพื่องานประชาสัมพันธ์สาขากราฟิกดีไซน์ให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาสายศิลป์ภาษามีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าคลิปที่ 2 ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบอัตลักษณ์ตราสัญลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ และ คลิปที่ 4 ด้านเทคโนโลยีความจริงเสมือนและเทคโนโลยีเพื่องานกราฟิกดีไซน์มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$) รองลงมาคือ คลิปที่ 5 ด้านเทคโนโลยีการเขียนโปรแกรมและโมบายแอปพลิเคชันเบื้องต้นมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก (4.35) รองมาคือคลิปที่ 6 ด้านการถ่ายภาพและงานออกแบบกราฟิกดีไซน์มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$) รองมาคือคลิปที่ 3 ด้าน 2D - 3D อนิเมชันและการสร้างคาแรคเตอร์มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$) และ คลิปที่ 1 สาขาวิชากราฟิกดีไซน์ (Teaser) มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$) ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาจากตารางผลรวมโดยแยกย่อยในรูปแบบประเมินความพึงพอใจของแต่ละคลิป ได้ดังนี้



ภาพที่ 1 การออกแบบ หากน้องๆคนไหนสนใจด้านการออกแบบ ด้าน ดิจิตอล “painting”ด้าน (งพื้นที่ดี) ถ่ายภาพหรือด้าน ar vr mr Virtual Reality (VR) , Augmented Reality (AR) และ Mixed Reality (MR)”

ตารางที่ 6 คลิปที่ 1 สาขาวิชากราฟิกดีไซน์ (Teaser) มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$)

ลำดับ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1.	โทนสีในงานของสื่อโมชัน	4.50	0.50	มากที่สุด
2.	ระยะเวลาของสื่อโมชัน	4.15	0.65	มาก
3.	ความสวยงามของรูปภาพโมชัน	3.80	0.40	มาก
4.	การสื่อความหมายชัดเจน	4.10	0.70	มาก
5.	การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.20	0.40	มาก
6.	ความสวยงามและน่าประทับใจ	4.45	0.50	มาก
รวม		4.20	0.53	มาก

จากตารางที่ 6 ผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในการประเมินผลสื่อโมชันเพื่องานประชาสัมพันธ์ สาขากราฟิกดีไซน์ให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาศิลปะภาพรวม (Teaser) ของสาขาวิชากราฟิกดีไซน์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าโทนสีในงานของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$) รองลงมาคือความสวยงามและน่าประทับใจมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$) รองมาคือการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$) รองลงมาคือระยะเวลาของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$) รองลงมาคือการสื่อความหมายชัดเจนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.10$) และความสวยงามของรูปภาพโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.80$)



ภาพที่ 2 การออกแบบ “ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบอีดีเอชเอ็น ตรีสัญลักษณ์ บรรจุกัณฑ์”

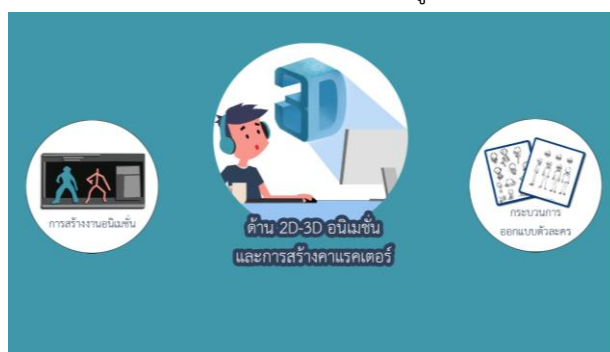
ตารางที่ 7 คลิปที่ 2 ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบอีดีเอชเอ็น ตรีสัญลักษณ์ บรรจุกัณฑ์มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$)

ลำดับ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1.	โทนสีในงานของสื่อโมชัน	4.50	0.50	มากที่สุด
2.	ระยะเวลาของสื่อโมชัน	4.35	0.57	มาก
3.	ความสวยงามของรูปภาพโมชัน	4.10	0.44	มาก
4.	การสื่อความหมายชัดเจน	4.40	0.58	มาก
5.	การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.20	0.40	มาก



6. ความสวยงามและน่าประทับใจ	4.45	0.50	มาก
รวม	4.45	0.50	มาก

จากตารางที่ 7 ผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในการประเมินผลสื่อโมชันเพื่องานประชาสัมพันธ์ สาขากราฟิกดีไซน์นี้ให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาศิลป์ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบอัตลักษณ์ ตรายัณลักษณะ บรรจุภัณฑ์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าโทนสีในงานของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$) รองลงมาคือความสวยงามและน่าประทับใจมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$) รองมาคือการสื่อความหมายชัดเจนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$) รองลงมาคือระยะเวลาของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) รองลงมาคือการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$) และ การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.10$)



ภาพที่ 3 การออกแบบ “ด้าน2D-3D แอนิเมชันและการสร้างคาแรคเตอร์”

ตารางที่ 8 คลิปที่ 3 ด้าน 2D - 3D อนิเมชันและการสร้างคาแรคเตอร์มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$)

ลำดับ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1.	โทนสีในงานของสื่อโมชัน	4.50	0.50	มากที่สุด
2.	ระยะเวลาของสื่อโมชัน	4.25	0.62	มาก
3.	ความสวยงามของรูปภาพโมชัน	3.90	0.62	มาก
4.	การสื่อความหมายชัดเจน	4.35	0.65	มาก
5.	การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.00	0.55	มาก
6.	ความสวยงามและน่าประทับใจ	4.40	0.58	มาก
	รวม	4.23	0.59	มาก

จากตารางที่ 8 ผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในการประเมินผลสื่อโมชันเพื่องานประชาสัมพันธ์ สาขากราฟิกดีไซน์นี้ให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาศิลป์ด้าน 2D - 3D อนิเมชันและการสร้างคาแรคเตอร์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าโทนสีในงานของสื่อโมชัน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$) รองลงมาคือความสวยงามและน่าประทับใจมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$) รองมาคือการสื่อความหมายชัดเจนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) รองลงมา คือ ระยะเวลาของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$)

รองลงมาคือการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$) และความสวยงามของรูปภาพโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.90$)

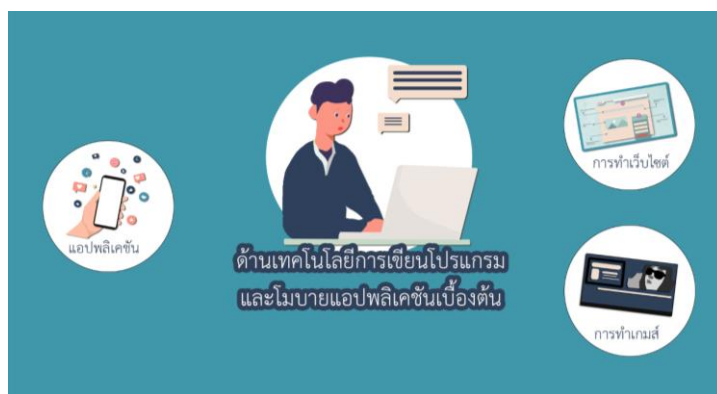


ภาพที่ 4 การออกแบบ “ด้านเทคโนโลยีความจริงเสมือนและเทคโนโลยีเพื่องานกราฟิกดีไซน์”

ตารางที่ 9 คลิปที่ 4 ด้านเทคโนโลยีความจริงเสมือนและเทคโนโลยีเพื่องานกราฟิกดีไซน์มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$)

ลำดับ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1.	โทนสีในงานของสื่อโมชัน	4.50	0.50	มากที่สุด
2.	ระยะเวลาของสื่อโมชัน	4.25	0.62	มาก
3.	ความสวยงามของรูปภาพโมชัน	4.20	0.60	มาก
4.	การสื่อความหมายชัดเจน	4.35	0.65	มาก
5.	การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.30	0.56	มาก
6.	ความสวยงามและน่าประทับใจ	4.55	0.50	มาก
รวม		4.36	0.57	มาก

จากตารางที่ 9 ผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในการประเมินผลสื่อโมชันเพื่องานประชาสัมพันธ์สาขาราคาฟิคดีไซน์ให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาคลิด้านเทคโนโลยีความจริงเสมือนและเทคโนโลยีเพื่องานกราฟิกดีไซน์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าความสวยงามและน่าประทับใจมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$) รองลงมาคือโทนสีในงานของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$) รองมาคือ การสื่อความหมายชัดเจนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) รองลงมาคือการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$) รองลงมาคือระยะเวลาของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$) และความสวยงามของรูปภาพโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$)



ภาพที่ 5 การออกแบบ “ด้านเทคโนโลยีการเขียนโปรแกรมและโมบายแอปพลิเคชันเบื้องต้น”

ตารางที่ 10 คลิปที่ 5 ด้านเทคโนโลยีการเขียนโปรแกรมและโมบายแอปพลิเคชันเบื้องต้นมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$)

ลำดับ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1.	โทนสีในงานของสื่อโมชัน	4.50	0.50	มากที่สุด
2.	ระยะเวลาของสื่อโมชัน	4.25	0.62	มาก
3.	ความสวยงามของรูปภาพโมชัน	4.15	0.65	มาก
4.	การสื่อความหมายชัดเจน	4.35	0.65	มาก
5.	การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.30	0.56	มาก
6.	ความสวยงามและน่าประทับใจ	4.55	0.50	มาก
รวม		4.35	0.58	มาก

จากตารางที่ 10 ผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในการประเมินผลสื่อโมชันเพื่องานประชาสัมพันธ์สาขารากาฟิคดีไซน์ให้แก่แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้านเทคโนโลยีการเขียนโปรแกรมและโมบายแอปพลิเคชันเบื้องต้น มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าความสวยงามและน่าประทับใจมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$) รองลงมาคือโทนสีในงานของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$) รองมาคือการสื่อความหมายชัดเจนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) รองลงมา คือการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$) รองลงมาคือระยะเวลาของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$) และ ความสวยงามของรูปภาพโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$)



ภาพที่ 6 การออกแบบ “ด้านการถ่ายภาพและงานออกแบบกราฟิกดีไซน์”

ตารางที่ 11 คลิปที่ 6 ด้านการถ่ายภาพและงานออกแบบกราฟิกดีไซน์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$)

ลำดับ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1.	โทนสีในงานของสื่อโมชัน	4.50	0.50	มากที่สุด
2.	ระยะเวลาของสื่อโมชัน	4.15	0.79	มาก
3.	ความสวยงามของรูปภาพโมชัน	4.05	0.67	มาก
4.	การสื่อความหมายชัดเจน	4.35	0.65	มาก
5.	การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.30	0.56	มาก
6.	ความสวยงามและน่าประทับใจ	4.55	0.50	มาก
รวม		4.32	0.61	มาก

จากตารางที่ 11 ผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในการประเมินผลสื่อโมชันเพื่องานประชาสัมพันธ์ สาขากราฟิกดีไซน์ให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาคลีด้านการถ่ายภาพและงานออกแบบกราฟิกดีไซน์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าความสวยงามและน่าประทับใจมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$) รองลงมาคือโทนสีในงานของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$) รองมาคือการสื่อความหมายชัดเจนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) รองลงมาคือการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$) รองมาคือระยะเวลาของสื่อโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$) และความสวยงามของรูปภาพโมชันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ควรมีการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชันกราฟิกที่เหมาะสมกับรูปแบบหรือกิจกรรมในการทำประชาสัมพันธ์ให้เกิดประสิทธิภาพอย่างชัดเจนและเกิดประโยชน์สูงสุด

1.2 การวิจัยนี้เป็นการศึกษาการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชันกราฟิกสำหรับแนะนำเข้าศึกษาต่อ สาขาวิชากราฟิกดีไซน์ สามารถนำผลการวิจัยไปวิเคราะห์ โอกาส ปัญหาและอุปสรรค จุดแข็ง จุดอ่อน เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ของหน่วยงาน หรือนำไปปรับปรุงใช้และพัฒนารูปแบบการประชาสัมพันธ์สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโมชันกราฟิก ให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษา รูปภาพ สไลด์การวาดรูปใหม่ ๆ คู่สี ลายเส้น และการจัดการองค์ประกอบเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการ ดำเนินงานประชาสัมพันธ์ต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์แนวทางการ ประชาสัมพันธ์ของหน่วยงานให้มีความร่วมสมัยและเหมาะสมกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

ณัฐภา ช่างงจักร. (2562). รูปแบบการประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ ของ คณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยมหิดล (ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษบัณฑิตวิทยาลัย) มหาวิทยาลัย ศิลปากร



- นพดล อัครทสิน. (2561). *เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์* (การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสาร การตลาดดิจิทัล) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- สุรินทร์ นวัตกรรมณ์. (2561). จุลินพจน์ เรื่อง *การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ด้วย Motion Graphic* เพื่อเผยแพร่ ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมในการบริโภคอาหารที่ไม่ถูกสุขลักษณะในวัยเด็กช่วงอายุตั้งแต่ 6 – 12 ปี (รายวิชาจุลินพจน์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยี สารสนเทศ) มหาวิทยาลัยสยาม
- ศุภรัตน์ กำมะณี. (2561). *ผลงานผลิตโมชันกราฟิกการแนะนำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา* (คณะศึกษาศาสตร์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
- คู่มือนักศึกษา ปี 64 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย (ที่มา https://reg2.cru.ac.th/reg/files/20210723093711_ba9cbf7811bc6fe5b82a47a453a8f112.pdf)
- เศรษฐชัย ใจฮัก. (2562). การจัดการเรียนรู้ออนไลน์โดยประยุกต์ใช้หลักการทรงงาน “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” สำหรับโรงเรียนอนุบาลนางแลบ้านทุ่ง ตำบลนางแล จังหวัดเชียงราย, รายงานสืบเนื่องจากการประชุม วิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มศรีอยุธยา ครั้งที่ 10 “วิจัย นวัตกรรม นำการพัฒนาท้องถิ่น” (ภาคโปสเตอร์) วันที่ 4 – 5 กรกฎาคม 2562, หน้า 16 - 21. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- เศรษฐชัย ใจฮัก. (2565). การพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อการศึกษาและสร้างความรู้ความเข้าใจด้านนิติเวชศาสตร์, รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติพิบูลสงครามวิจัย ครั้งที่ 7 ประจำปี พ.ศ. 2565 “การ วิจัยและนวัตกรรม เพื่อความยั่งยืนภายใต้ชีวิตวิถีใหม่” วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2565, หน้า 25 – 34. มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- Nattha Chaokongjak. 2019. *PUBLIC RELATIONS MODEL ON SOCIAL MEDIA FOR IMPROVING THE IMAGE OF FACULTY OF NURSING MAHIDOL UNIVERSITY*, Department of Educational Technology Graduate School, Silpakorn University Academic.
- Noppadon Akarakhasin. 2018. *Techniques and Creative Media Motion Infographic Processes for Use in Online Media*, Techniques and Creative Media Motion Infographic Processes for Use in Online Media.
- Surin Nuttinichakom. 2018. Project for the design of public relations media by Motion Graphic to disseminate knowledge about unhealthy food consumption behaviors in children aged between 6-12 years, Thesis course in animation and creative media Department of Animation and Creative Media Faculty of Information Technology Siam University.