



รายงาน

ผลการออกแบบและผลิตสื่อมัลติมีเดีย

เรื่อง Cyber Bully ภัยร้ายที่ทุกคนต้องรู้จัก

โดย

63160027	นางสาวนฤกร	เลิศเบญจมงคล
63160041	นางสาวธนัชพร	เอกอุดม
63160052	นายพลธร	ติ่งเกษม
63160166	นางสาวสุภัทสร	เนตรบรรเทิง

เสนอ

ดร. ประจักษ์ จิตเงินมะดัน

รายงานเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา

88727359 Multimedia Production

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยบูรพา

คำนำ

รายงานเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 88727359 Multimedia Production การผลิตสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง Cyber Bully ภัยร้ายที่ทุกคนต้องรู้จัก เพื่อการศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับผลกระทบจากการ Bully ในสื่อโซเชียล และสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวให้ทุกท่านได้ตระหนักถึงโทษของการ Bully โดยได้ศึกษาผ่านการสำรวจบนสื่ออินเทอร์เน็ตและข่าวต่างๆ เพื่อให้ทุกท่านได้เข้าใจถึงปัญหาของการ Bully

คณะผู้จัดทำหวังว่ารายงานฉบับนี้จะให้ความรู้ เป็นประโยชน์และนำไปพัฒนาต่อแก่ผู้ที่ทำการศึกษาทุกท่าน ทางคณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ทำการศึกษาค้นคว้าเพื่อประยุกต์ใช้พัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม รายงานฉบับนี้มีเนื้อหาเข้าใจง่ายและมีเนื้อหาสาระที่สำคัญ ทางคณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้ศึกษาค้นคว้าทุกท่านจะได้รับความรู้จากการศึกษาค้นคว้ารายงานฉบับนี้ไม่มากนักน้อย หากมีข้อบกพร่องประการใดคณะผู้จัดทำขอภัย ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

1 มีนาคม 2565

บทคัดย่อ

เนื่องจากรายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อให้ผู้คนหันมาสนใจศึกษาภัยร้ายของการ Bully ผ่านทางสื่อโซเชียล 2. เพื่อทราบรูปแบบการ Bully ผ่านทางสื่อโซเชียล 3. เพื่อทราบผลกระทบของการ Bully ผ่านทางสื่อโซเชียล และ 4. เพื่อให้ตระหนักถึงปัญหาของการ Bully ผ่านทางสื่อโซเชียล พร้อมความรู้ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันร่วมกับผู้อื่นได้ โดยการจัดทำตัวละครและฉากให้มีความน่าสนใจ คณะผู้จัดทำให้ความสำคัญและสนับสนุนให้ทุกคนเลิก Bully เพราะนอกจากจะทำให้ผู้ถูกรังแกรู้สึกแย่และเกิดปมแล้ว การ Bully ยังเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดโรคทางจิตเวช เช่น โรคซึมเศร้า หรือโรคทางจิตเวชอื่นๆได้อีกด้วย

ผลการศึกษาพบว่า ผู้คนเริ่มให้ความสำคัญและรณรงค์ให้หยุดการ Bully หรือการกลั่นแกล้งกันเป็นจำนวนมาก โดยใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเรียกร้องหาความยุติธรรมให้กับผู้ถูกรังแก แต่ก็ยังมีการ Bully เกิดขึ้นสาเหตุเพราะคนที่เป็นฝ่ายกระทำนั้นไม่สามารถตระหนักได้หรือขาดความรู้เรื่องของการให้เกียรติกันและกัน การเคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น หรือเรื่องของการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

คณะผู้จัดทำได้กำหนดเนื้อเรื่องและวาดสตอรี่บอร์ดด้วยเว็บไซต์ storyboardthat.com หลังจากนั้นได้กำหนดมุมกล้องและสถานที่ที่ถ่ายทำ เมื่อได้เนื้อเรื่องและมุมกล้องแล้วจึงเริ่มถ่ายวิดีโอด้วย Iphone 11 promax และเมื่อถ่ายวิดีโอเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรม Premier Pro คณะผู้จัดทำได้ทำคลิปวิดีโอซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการ Bully ผ่านทางสื่อโซเชียล โดยมีชื่อเรื่องว่า Cyber Bully ภัยร้ายที่ทุกคนต้องรู้จัก พร้อมให้ข้อคิดและคุณธรรมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ซึ่งผู้ศึกษาทุกท่านสามารถนำข้อคิดที่ได้มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันกับคนรอบตัวได้

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสื่อมัลติมีเดีย	4
1.3 กลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ	4
1.4 เครื่องมือที่ใช้	4
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน	4
1.6 แผนการดำเนินงาน	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 ทฤษฎีและผลงานที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 ทฤษฎีทั่วไป	6
2.2 ทฤษฎีด้านจิตวิทยาในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย	8
2.3 ผลงานของผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง	8
2.3.1 ข้อเด่น	9
2.3.2 ข้อด้อย	9
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการ และ Storyboard	10
3.1เค้าโครงเรื่อง	10
3.2 รายละเอียดการดำเนินการ	10
3.2.1 งบประมาณที่ใช้	10
3.2.2 รูปแบบในการนำเสนอ	10
3.2.3 ทีมงานผลิต	10
3.3 การดำเนินเรื่อง (Story Telling)	10
3.3.1 บทนำ	10
3.3.2 ขยายความ	10
3.3.3 เนื้อเรื่อง	11

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
3.3.4 ไคลแมกซ์	11
3.3.5 สรุป	11
3.4 บทโทรทัศน์	12
3.5 Storyboard	14
บทที่ 4 ผลลัพธ์	21
4.1 ภาพสำคัญ	21
4.2 ลิงค์ไปที่ไฟล์ผลงานคุณภาพเต็ม	24
4.3 ลิงค์ไปที่แหล่งเผยแพร่สาธารณะ	24
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	25
5.1 สรุปผล	25
5.2 ปัญหาและอุปสรรค	25
5.3 ข้อเสนอแนะ	25
บรรณานุกรม	26
ภาคผนวก	27
ประวัติผู้จัดทำ	30

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ราชบัณฑิตสภา ให้คำนิยาม Cyber Bully ว่าคือ "การกระรานทางไซเบอร์" หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ในยุคดิจิทัลที่อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนเรามากขึ้น กิจกรรมหลายอย่างที่เคยเกิดขึ้นได้เฉพาะบนโลกความเป็นจริงก็อาจจะไปเกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ด้วย หนึ่งในสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์และกลายมาเป็นปัญหาใหญ่ของคนยุคนี้ คือ การกลั่นแกล้งระรานกัน “การกระรานทางไซเบอร์” หรือที่เรารู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า “การ Cyberbully” คือ การกลั่นแกล้ง คุกคาม หรือระรานผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ผ่านโซเชียลมีเดีย การส่งข้อความ การเล่นเกม และโทรศัพท์มือถือ การ Cyberbully เป็นพฤติกรรมที่มักเกิดขึ้นซ้ำ ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความหวาดกลัว ยั่วยุ หรือสร้างความอับอายให้แก่ผู้ที่ถูกเป็นเป้าหมาย ตัวอย่างเช่น การกระจายคำโกหกหรือโพสตรูปที่น่าอับอายของคนบางคนลงบนโซเชียลมีเดีย , ส่งข้อความทำร้ายจิตใจหรือข่มขู่ไปหาคนที่เป้าหมาย, แกล้งปลอมเป็นเป้าหมายส่งข้อความที่หยาบคายไปหาคนอื่น จากการศึกษาประเด็นการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ พบว่า การคุกคามของ Cyberbullying มีทั้งการก่อกวน ข่มขู่คุกคาม ซึ่งจะมาในรูปแบบการส่งข้อความก่อกวนคุกคามทั้งส่งไปในกล่องข้อความช่วยเหลือโพสต์ลงบนโซเชียลของเหยื่อ รวมทั้งบนโซเชียลของตนเองก็ได้ด้วยการให้ร้ายใส่ความ การแกล้งแหย่ เป็นการสร้างเรื่องหลอกลวง หรือใส่ความเหยื่อไปในทางเสื่อมเสีย เพื่อจงใจทำให้เหยื่ออับอาย การเผยแพร่ความลับ หรือการแบล็กเมลล์ด้วยการนำความลับของเหยื่อมาเปิดเผยเพื่อสร้างความเสียหาย อับอายให้กับเหยื่อ การแอบอ้างชื่อ การสร้างบัญชีปลอม ไม่ว่าจะจงใจเอ็กซ์ข้อมูลของเหยื่อเพื่อสร้างเรื่องหลอกลวง หรือปลอมแปลงตัวตนขึ้นมาเพื่อสร้างความเสียหายที่หนักกว่าเดิม การขโมยอัตลักษณ์ คล้ายกับการแอบอ้างชื่อ แต่อันนี้คือแอบเอาอัตลักษณ์ไปสร้างตัวตนให้ที่让别人อื่นหลงเชื่อได้ อีกทั้งยังสามารถสร้างความเสื่อมเสียให้กับเหยื่อได้อีกด้วย และการล่อลวงหรือหลอกลวง ทำให้เหยื่อหลงเชื่อเพื่อหลอกเหยื่อไปทำเรื่องไม่ดี หรือนำข้อมูลไปเปิดโปง เมื่อการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ ผู้ถูกกลั่นแกล้งอาจรู้สึกเหมือนถูกโจมตีอยู่ในทุกที่ทุกเวลา แม้กระทั่งในบ้านของพวกเขาเอง ทำให้รู้สึกว่าไม่มีทางหนีจากการกลั่นแกล้งนั้นได้เลย มันจึงสามารถส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำได้เป็นระยะเวลานานในหลายทิศทาง ทั้งทางจิตใจ เช่น ทำให้รู้สึกหงุดหงิด โมโห ใจเสาะ และอับอาย ทางอารมณ์ เช่น รู้สึกละอายใจ สูญเสียความสนใจในสิ่งที่เคยรัก ทางกาย เช่น เหน็ดเหนื่อยจากการอดนอน ปวดท้อง หรือปวดหัว ความรู้สึกของการถูกคนอื่นหัวเราะเยาะหรือรบกวน อาจส่งผลให้ผู้ถูกกระทำไม่กล้าพูดถึงปัญหาหรือพยายามหาทางแก้ปัญหาเหล่านั้น ซึ่งในรายที่รุนแรงอาจถึงกับฆ่าตัวตายเลยก็ได้

องค์การยูนิเซฟ (UNICEF) ได้รวบรวมผู้เชี่ยวชาญจากยูนิเซฟ และผู้เชี่ยวชาญด้านการป้องกันการกระทำความผิดทางไซเบอร์และเด็กระหว่างประเทศ (International cyberbullying and child protection experts) พร้อมจับมือกับเฟซบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) และทวิตเตอร์ (Twitter) เพื่อสำรวจปัญหาการถูก Cyberbully ของเด็ก ๆ ทั่วโลก และให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการรับมือกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ พบว่าบ่อยครั้งที่เด็ก ๆ บอกไม่ได้ว่าสิ่งที่เพื่อนทำกับพวกเขาอยู่คือการกลั่นแกล้งกันเล่น ๆ หรือ การพยายามทำร้ายพวกเขาอยู่ โดยเฉพาะบนโลกออนไลน์ เพราะพวกเขามักหยอกกันแรง ๆ แล้วหัวเราะพร้อมทั้งทำด้วยประโยคที่ว่า “แค่ล้อเล่นนา” หรือ “อย่าคิดมากนา” เอาไว้ เหล่าผู้เชี่ยวชาญจึงให้ข้อสังเกตเอาไว้ว่า หากเมื่อไรเราเริ่มรู้สึกว่าการล้อเล่นนั้นเลยเถิดไปไกลถึงขนาดที่เริ่มทำร้ายจิตใจเราแล้ว นั่นอาจเป็นการ Cyberbully องค์การ UNICEF พร้อมกับ Facebook, Instagram และ Twitter ได้ให้คำแนะนำไว้ว่า เมื่อไรก็ตามที่เราถูก Cyberbully “กุญแจสำคัญที่จะหยุดการกลั่นแกล้งนั้นได้ คือ การชี้ชัดออกไปว่าสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นอยู่นั้นคือการกลั่นแกล้งกัน และแจ้งไปยังผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจหรือผู้เชี่ยวชาญ พร้อมทั้งรายงาน (report) ไปยังแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียให้หยุดการกระทำความผิดดังกล่าว” กล่าวคือ สำหรับใครก็ตามที่กำลังตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สิ่งแรกที่เราควรทำคือการขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจ เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง คนในครอบครัวที่สนิท หรือครูที่โรงเรียน แต่หากไม่สะดวกใจที่จะบอกกับคนที่รู้จักก็ควรติดต่อไปยังหน่วยงานมืออาชีพที่ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยเฉพาะ และหากการกลั่นแกล้งนี้เกิดขึ้นบนโซเชียลมีเดีย ก็ยังสามารถพิจารณาการบล็อก (block) และรายงาน (report) ผู้กลั่นแกล้งเพื่อให้บริษัทโซเชียลมีเดียเข้ามามีบทบาทในการใช้กฎเพื่อป้องกันการคุกคามบนแพลตฟอร์ม (platform) เหล่านั้นให้ได้ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการรับมือการ Cyber bully ไว้ด้วยหลักการดังนี้

1. STOP หยุดกระทำความผิดด้วยวิธีการเดียวกัน หยุดตอบโต้ เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น
2. BLOCK ปิดกั้นผู้ที่กระทำความผิด ไม่ให้เขาสามารถติดต่อ โพสต์ หรือกระทำความผิดเราได้อีก
3. TELL บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้วางใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำความผิดและเหตุการณ์กระทำความผิดแจ้งเจ้าหน้าที่
4. REMOVE ลบภาพหรือข้อความกระทำความผิดออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์
5. BE STRONG เข้มแข็ง อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา

ผู้ที่ต้องรับมือกับการกระทำความผิดทางไซเบอร์ เช่น พ่อแม่ ครู และผู้ให้บริการเว็บไซต์หรือโซเชียลมีเดียก็ยังมีบทบาทในการช่วยป้องกันหรือรับมือกับการรังแกทางไซเบอร์ได้ดังนี้

บทบาทของพ่อแม่ คือ ต้องใจเย็น และรับฟังปัญหาของลูกด้วยเหตุผล ไม่ใช่อารมณ์ บอกลูกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช่ความผิดของเขา พร้อมบอกให้เขาเข้มแข็ง อดทน และไม่ให้ความสนใจมาก เพราะจะยิ่งทำให้ผู้แกล้ง

สนุกและทำต่อไป ช่วยลูกแก้ไขปัญห เช่น บล็อกเพื่อนที่แกล้ง หรือลบข้อความหรือภาพที่โดนติดต่อขอความช่วยเหลือจากครูหรือเจ้าหน้าที่เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดขึ้นอีก ก่อนหยิบบล็อกหรือโพสต์มือถือให้ลูก ต้องสอนให้เข้าใจถึงภัยอันตรายบนโลกไซเบอร์ เช่น การรับเพื่อนใหม่ การพูดคุยกับเพื่อน การโพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวมากเกินไป สอนให้ลูกรู้จักการตั้งค่าความปลอดภัยในการใช้โซเชียลมีเดีย เช่น ใน Facebook สามารถตั้งค่าได้ว่าจะให้ใครมาโพสต์อะไรบนพื้นที่ของเรา หรือจะให้ใครเห็นโพสต์ของเราได้บ้าง

บทบาทของครู คือ ไม่เพิกเฉยต่อปัญหาการข่มเหงรังแกกันของเด็ก ควรแก้ไขปัญหที่ต้นตอ โดยการมีส่วนร่วมของเด็กและครอบครัว ครูควรสอนทักษะรู้เท่าทันสื่อให้เด็ก ๆ เลือกเชื่อ เลือกแชร์ข่าวสารข้อมูลที่รับมา สอนให้เขาฉุกคิดว่าหากไม่ใช่เรื่องจริงแล้วส่งต่อกันไปอาจเป็นการให้ร้ายหรือละเมิดซ้ำเหยื่อได้

บทบาทของผู้ให้บริการ คือ ควรมีกฎกติกาเพื่อต่อต้านการกลั่นแกล้งรังแกกันบนพื้นที่ให้บริการของตน โดยประกาศห้ามอย่างชัดเจน และมีมาตรการดำเนินการกับผู้ฝ่าฝืน ควรมีปุ่มรับแจ้งหรือรายงานกรณีถูกกลั่นแกล้งรังแกเพื่อให้เด็กขอความช่วยเหลือในการลบเนื้อหาที่ทำให้อับอายหรือเสื่อมเสีย จัดเจ้าหน้าที่ให้คำปรึกษาแนะนำ ช่วยเหลือเยียวยาจิตใจและความเสียหายของเหยื่อ พร้อมประสานส่งต่อไปยังสถานพยาบาล และดำเนินการกับผู้กลั่นแกล้ง รวมถึงให้ความร่วมมือกับเจ้าหน้าที่ผู้บังคับใช้กฎหมายหรือหน่วยงานอื่น ๆ หากจำเป็น ถึงแม้ว่าการ Cyberbully จะสามารถสร้างผลกระทบต่อจิตใจให้กับผู้ที่ตกเป็นเป้าหมายได้ แต่ด้วยกำลังใจที่แข็งแกร่งของตนเอง และความช่วยเหลือของทุกฝ่ายรอบข้าง ผู้ถูกรังแกจะสามารถเอาชนะปัญหา และกอบกู้ความกล้าหาญและความมั่นใจในการใช้ชีวิตกลับมาใหม่ได้เสมอ การบอกออกไปว่าสิ่งที่คุณกำลังเผชิญอยู่นั้นคือการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ มิได้เป็นเพียงแค่การร้องขอความช่วยเหลือ และความพยายามในการหยุดยั้งการคุกคามเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการสื่อสารออกไปให้ทุกคนรู้โดยทั่วกันด้วย ว่าไม่มีใครในโลกนี้สมควรถูกคุกคาม และทุกคนล้วนสมควรได้รับการให้เกียรติด้วยกันทั้งสิ้น ไม่ว่าจะบนโลกแห่งความเป็นจริง หรือบนโลกไซเบอร์

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

- 1.2.1 เพื่อให้ผู้คนหันมาสนใจศึกษาภัยร้ายของการ Cyber bully
- 1.2.2 เพื่อทราบรูปแบบการ Cyber bully
- 1.2.3 เพื่อทราบผลกระทบของการ Cyber bully
- 1.2.4 เพื่อให้ตระหนักถึงปัญหาของการ Cyber bully

1.3 กลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ

- 1.3.1 กลุ่มคนที่ใช้สื่อมัลติมีเดียในชีวิตประจำวัน

1.4 เครื่องมือที่ใช้

- 1.4.1 โปรแกรม Premier Pro ตัดต่อวิดีโอ
- 1.4.2 โทรศัพท์มือถือ Iphone 11 promax ใช้ถ่ายวิดีโอ
- 1.4.3 โน้ตบุ๊ก

1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1.5.1 เลือกหัวข้อที่สนใจ
- 1.5.2 เลือกแนวคลิปวิดีโอที่สนใจ
- 1.5.3 คัดเนื้อหาหรือบท
- 1.5.4 เลือกเนื้อหาหรือบทที่น่าสนใจ
- 1.5.5 แบ่งหน้าที่ที่รับผิดชอบ
- 1.5.6 วาดสตอรี่บอร์ด
- 1.5.7 คัดเนื้อหาในวิดีโอ Teaser ทำวิดีโอ Teaser และตัดต่อวิดีโอ Teaser
- 1.5.8 ถ่ายคลิปวิดีโอ
- 1.5.9 ตัดต่อคลิปวิดีโอ

1.6 แผนการดำเนินงาน

ตารางกิจกรรมการดำเนินงาน	ระยะเวลาการดำเนินงาน															
	ธ.ค. 2564				ม.ค. 2565				ก.พ. 2565				มี.ค. 2565			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. เลือกหัวข้อที่สนใจ			↔													
2. เลือกแนวคลิปวิดีโอที่สนใจ				↔												
3. คิดเนื้อหาหรือบท					←	→	→									
4. เลือกเนื้อหาหรือบทที่น่าสนใจ					←	→	→									
5. แบ่งหน้าที่ที่รับผิดชอบ					↔											
6. วาดสตอรี่บอร์ด						←	→									
7. คิดเนื้อหาในวิดีโอ Teaser ทำวิดีโอ Teaser และตัดต่อวิดีโอ Teaser									↔							
8. ถ่ายคลิปวิดีโอ									←	→						
9. ตัดต่อคลิปวิดีโอ												←	→	→		

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการ Cyber bully ต่อบุคคลที่รู้จักและไม่รู้จักเป็นการส่วนตัว

1.7.2 เพื่อให้ทุกคนได้ตระหนักถึงปัญหาและช่วยกันสนับสนุนให้หยุดการ Cyber bully

บทที่ 2

ทฤษฎีและผลงานที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีทั่วไป

2.1.1 การสร้างสื่อมัลติมีเดีย

2.1.1.1. การกำหนดหัวเรื่อง

2.1.1.2. เป้าหมาย

2.1.1.3. วัตถุประสงค์

2.1.1.4. กลุ่มเป้าหมาย

2.1.1.5. การวิเคราะห์

2.1.1.6. ทารออกแบบ

2.1.1.7. การพัฒนา

2.1.1.8. การสร้าง

2.1.1.9. การประเมินผล

2.1.1.10. นำออกมาเผยแพร่

2.1.2 ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

2.1.2.1. ขั้นตอนการเตรียมงาน

- กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ (Determine Goals and Objectives)
- รวบรวมข้อมูล (Collect Resources) หมายถึง การเตรียมพร้อมทางด้านของเอกสาร

สนเทศ (Information) ทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง

- เนื้อหา (Materials)
- การพัฒนาและออกแบบบทเรียน (Instructional Development)
- สื่อในการนำเสนอบทเรียน (Instructional Development System)
- เรียนรู้เนื้อหา (Learn Content)
- สร้างความคิด (Generate Ideas)

2.1.2.2. ขั้นตอนการออกแบบบทเรียน (Design Instruction)

- ทอนความคิด (Elimination of Ideas)
- วิเคราะห์งานและแนวความคิด (Task and Concept Analysis)
- ออกแบบบทเรียนขั้นแรก (Preliminary Lesson Description)
- ประเมินและแก้ไขการออกแบบ (Evaluation and Revision of the Design)

2.1.2.3. ขั้นตอนการเขียนผังงาน (Flowchart Lesson) คือการนำเสนอลำดับขั้นตอนของโครงสร้างผังงานทำหน้าที่เสนอข้อมูล

2.1.2.4. ขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด (Create Storyboard) เป็นขั้นตอนการเตรียมการนำเสนอข้อความ ภาพ รวมทั้งสื่อในรูปแบบมัลติมีเดียต่าง ๆ ลงบนกระดาษเพื่อให้การนำเสนอข้อความและรูปแบบต่าง ๆ เหล่านี้เป็นไปอย่างเหมาะสม

2.1.2.5. ขั้นตอนการสร้างและการเขียนโปรแกรม (Program Lesson) เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงสตอรี่บอร์ดให้กลายเป็น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.1.2.6. ขั้นตอนการประกอบเอกสารประกอบบทเรียน (Produce Supporting Materials) เอกสารประกอบบทเรียนอาจแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท คือ คู่มือการใช้ของผู้เรียน คู่มือการใช้ของผู้สอน คู่มือสำหรับแก้ปัญหาเทคนิคต่าง ๆ และเอกสารประกอบเพิ่มเติมทั่ว ๆ ไป

2.1.2.7. ขั้นตอนการประเมินผลและแก้ไขบทเรียน (Evaluate and Revise) บทเรียนและเอกสารประกอบทั้งหมดควรที่จะได้รับการประเมิน โดยเฉพาะการประเมินการทำงานของบทเรียน ในส่วนของการนำเสนอสมควรจะทำการประเมินก็คือ ผู้ที่มีประสบการณ์ในการออกแบบมาก่อนในการประเมินการทำงานของบทเรียนนั้นจากนั้นก็เอาผลประเมินมาดำเนินการแก้ไข

2.1.3 ข้อดี

2.1.3.1. เทคโนโลยีด้านสื่อมัลติมีเดียช่วยให้การออกแบบบทเรียน ตอบสนองต่อแนวคิด และทฤษฎีการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2.1.3.2. สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของซีดีรอม ใช้ง่าย เก็บรักษาง่าย พกพาได้สะดวก

2.1.3.3. สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพ ความต้องการ และความสะดวกของตนเอง

2.1.3.4. ในปัจจุบันมีโปรแกรมช่วยสร้างบทเรียน (Authoring Tools) ที่ง่ายต่อการใช้งานทำให้บุคคลที่สนใจทั่วไปสามารถสร้างบทเรียนสื่อมัลติมีเดียใช้เองได้

2.1.3.5. ผู้สอนสามารถใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อสอนเนื้อหาใหม่ เพื่อการฝึกฝน เพื่อเสนอสถานการณ์จำลอง และเพื่อสอนการคิดแก้ปัญหา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้เป็นประการสำคัญ

2.1.3.6. สื่อมัลติมีเดียช่วยสนับสนุนให้มีสถานที่เรียนไม่จำกัดอยู่เพียงห้องเรียน

2.1.3.7. เทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดีย สนับสนุนให้เราสามารถใช้สื่อมัลติมีเดียกับผู้เรียนได้

2.1.3.8. สื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ นอกจากจะช่วยให้เกิดความคุ้มค่าในการลงทุนของโรงเรียนหรือหน่วยงานแล้ว ความก้าวหน้าของระบบเครือข่าย

2.1.4 ข้อเสีย

2.1.4.1. ราคาของคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์บางรุ่นมีค่าใช้จ่ายที่สูง

2.1.4.2. การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพเหมาะสมตามหลักทางจิตวิทยา และการเรียนรู้ว่ายังมีน้อย เมื่อเทียบกับการออกแบบโปรแกรมเพื่อใช้ในการด้านอื่น ๆ

2.1.4.3. ในขณะนี้ยังขาดอุปกรณ์ที่ได้คุณภาพมาตรฐานระดับเดียวกัน เพื่อให้สามารถใช้ได้กับ เครื่องคอมพิวเตอร์ต่างระบบกัน

2.1.4.4. การที่จะให้ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษานั้นเป็นงานที่ต้องอาศัยเวลา สติปัญญา และความสามารถเป็นอย่างยิ่ง

2.1.4.5. คอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีความยุ่งยากในการใช้งาน และความซับซ้อนของระบบการทำงานมาก เมื่อเทียบกับสื่ออื่น ๆ

2.1.4.6. มีตัวแปรที่เป็นปัญหามากเนื่องจากการควบคุมมาก

2.1.4.7. เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดียมีการเปลี่ยนแปลงเร็วมาก ทำให้ผู้ผลิตสื่อ มัลติมีเดียต้องหาความรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงเสมอ

2.1.4.8. ในการผลิตสื่อมัลติมีเดียนั้นต้องการทีมงานที่มีความชำนาญในแต่ละด้านเป็นอย่างมาก อีกทั้งต้องมีการประสานงานกันในการทำงานสูง

2.2 ทฤษฎีด้านจิตวิทยาในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย

2.2.1 มีการสร้างอารมณ์ เล่นกับความรู้สึกตัวละครโดยที่พูดจาไม่ให้เกียรติและไม่นึกถึงจิตใจของตัวละคร อีกฝ่าย

2.2.2 มีการใช้เสียงในการสร้างอารมณ์ ฉากบทนำในช่วงแรกใช้อารมณ์เพลงสงบ ฉากเนื้อเรื่องและไคลแมกซ์ใช้อารมณ์เพลงระทึก

2.3 ผลงานของผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง

ชื่อเรื่อง: save ตูตคอร์รี่

กำกับโดย: แคลร์ จิรัชยา วงษ์สุทิน

เรื่องย่อ: โบล่า หญิงสาววัย 20 ผู้ยึดมั่นในหลักการความเท่าเทียมกันของทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกมนุษย์ โบล่าทนไม่ได้เมื่อเห็นใครโพสต์ข้อความที่แสดงให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมลงในโซเชียล เธอจะเข้าไปคอมเมนต์ดักเตือน และให้ความรู้กับคนนั้นทันที วันหนึ่งโบล่าเห็นเพื่อนในเฟซบุ๊กคนหนึ่งโพสต์รูปตูตหมาคอร์รี่ โบล่าทนไม่ได้ที่เห็นหมากำลังโดนคุกคามทางเพศ เธอจึงเข้าไปคอมเมนต์เพื่อทวงคืนความปลอดภัยให้กับหมาคอร์รี่

ลิงก์วิดีโอ: https://www.youtube.com/watch?v=P_zsdZgT3yo

(แพลตฟอร์มที่ลงผลงานเรื่องนี้ได้ทำการปิดไปแล้วลิงค์นี้เป็น Teaser ของผลงานนี้)

2.3.1 ข้อเด่น

มีการนำเสนอผลงานที่ให้ทั้งความรู้และความเข้าใจ ทางผลงานมีการทำสื่อออกมาให้วัยรุ่นที่กำลังอยู่ในภาวะการเข้าสู่การ Cyber Bully ได้ง่าย เพื่อให้วัยรุ่นมีการเข้าถึงได้ง่ายและเข้าใจผลงานที่นำเสนอออกมาอย่างดี

2.3.2 ข้อด้อย

ผลงานนี้มีการใช้สื่อออกมาอย่างชัดเจนแต่มีบางฉากที่ยังสื่อออกมาไม่ชัดเจน ทำให้คนดูไม่เข้าใจ จึงต้องกลับไปดูฉากนั้นซ้ำ ๆ บางฉากมีการหลุดโฟกัสทำให้มองเห็นได้ไม่ชัดเจน และอาจมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเด็กเนื่องจากมีการใช้คำที่ไม่สุภาพในบางตอน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการ และ Storyboard

3.1 คำโครงเรื่อง

ตัวละครเอกตื่นมาแปรงฟัน และเดินมาที่โน้ตบุ๊กเปิด Facebook เล่นเลื่อนไปเลื่อนมาเจอโพสต์เกี่ยวกับ Cyber Bully และได้เจอรูปที่เพื่อนโพสต์ลงบน Facebook เห็นแล้วดูเช็กซีแต่อ่านไปจึงคอมเมนต์ไปว่าในเชิงลบ หลังจากนั้นก็ปิดโน้ตบุ๊กและเดินไปนอนเล่นโทรศัพท์และเพื่อนที่ตัวละครเอกไปคอมเมนต์ได้ทักแชทมาเรื่องคอมเมนต์ หลังจากนั้นเกิดการทะเลาะกันจนเพื่อนที่โพสต์ได้ทำการบล็อก Facebook ไป ตัวละครเอกจึงทำการโทรไปหาด้วยเบอร์โทรศัพท์เพื่อที่จะคุยแต่ก็ทะเลาะหนักกว่าเดิม ตัวละครเอกจึงมานอนเล่นโทรศัพท์ที่เตียงนอนอีกครั้ง และทำการโพสต์ Facebook รูปตัวเองและบ่นว่าถ้าใครมาคอมเมนต์เหมือนที่ตัวเองคอมเมนต์จะขอบคุณ เมื่อโพสต์รูปเสร็จได้เคลิ้มหลับไปได้ไม่นาน ก็ได้ยินเสียงแจ้งเตือน Facebook ดังขึ้นและได้เจอคอมเมนต์ใต้โพสต์เชิง Bully ตัวเอง ตัวละครเอกจึงสับสนออกมา

3.2 รายละเอียดการดำเนินการ

3.2.1 งบประมาณ

500 บาท

3.2.2 รูปแบบในการนำเสนอ

หนังสือ

3.2.3 ทีมงานผลิต

- ฝ่ายรายการ : นางสาวสุกัสนัน เนตรบรรเทิง
- ฝ่ายเทคนิค : นายพลารธร ตั้งเกษม
- ฝ่ายสนับสนุน : นางสาวนฤกร เลิศเบญจมงคล

นางสาวธนัชพร เอกอุดม

3.3 การดำเนินเรื่อง

3.3.1 บทนำ

ออยกับแตงโมเป็นเพื่อนที่สนิทกันมาก เคยเรียนโรงเรียนเดียวกัน ต่อมาออยและแตงโมได้เข้าศึกษาระดับมหาวิทยาลัยและได้เข้าคณะมหาวิทยาลัย ออยกับแตงโมเลยไม่ค่อยได้เจอกันอีก หลังจากแยกย้ายกันไปเรียนแต่ละมหาวิทยาลัยของตนเอง

3.3.2 ขยายความ

ตอนเรียนโรงเรียนเดียวกันออยจะเป็นคนพูดตรงๆ อยู่บ่อยครั้งและมักพูดไม่คิดกับเพื่อนสนิทตัวเอง จนบางครั้งแตงโมก็รู้สึกไม่ดีแต่ไม่ได้เตือนอะไรออยไป ออยชอบ Cyber Bully คนอื่น บางครั้งก็เอามาพูดกับแตงโม แตงโมเคยพูดกับออยไปบ้าง เรื่องการพูดจาวาร้ายคนอื่นไม่ดีแต่ออยไม่ฟังและยังปฏิบัติตัวแบบเดิม

3.3.3 เนื้อเรื่อง

ออยได้มาเปิดโน้ตบุ๊กเล่น Facebook และได้เลื่อนไปเจอข่าว Cyber Bully แต่ออยรู้สึกว่าคุณเราไม่ควรจริงจังอะไรเกินไปและได้เลื่อนผ่านไปแบบไม่ได้สนใจ ต่อมาได้เลื่อนไปเจอโพสต์ของแตงโม โพสต์รูปตัวเอง ออยจึงเข้าไปคอมเมนต์แต่คอมเมนต์ไม่ดี หลังจากนั้นออยก็ได้ปิดโน้ตบุ๊กและไปนอนเล่นที่เตียง

3.3.4 ไคลแมกซ์

เสียงแจ้งเตือนดังขึ้นเป็นเสียงแชทแตงโมทักมา เมื่อกดเข้าไปอ่านแตงโมไม่โอเคกับสิ่งที่ออยพิมพ์ เลยบอกออยแต่ออยก็ยังไม่สนใจจนแตงโมกับออยทะเลาะกันและแตงโมได้บล็อก Facebook ออย พอออยรู้ว่าแตงโมบล็อก Facebook ออย ออยจึงโทรศัพท์ไปหาแตงโมเพื่อที่จะเคลียร์แต่กลับทะเลาะหนักกว่าเดิมและตัดเพื่อนกันในที่สุด

3.3.5 สรุป

ออยมานอนเล่นบนที่นอนและโพสต์ Facebook รูปตัวเองและคิดว่าถ้ามีคนมาคอมเมนต์แบบตัวเองจะขอบคุณเขา ออยได้เคลิ้มหลับไปตื่นมาอีกทีเพราะได้ยินเสียงแจ้งเตือน Facebook จึงเข้าไปอ่าน มีคนมาคอมเมนต์แบบเดียวกับที่ตัวเองไปคอมเมนต์กับแตงโม ออยแต่งตัวขึ้นพร้อมกับสับถอกออกมา

3.4 บทโทรทัศน์

ลำดับ	เวลา (วินาที)	ภาพ	กล้อง	คำบรรยาย	ดนตรี/เสียงประกอบ
1	50	ออยตื่นมา เดินไปแปรงฟันและ มานั่งที่โต๊ะ	Planning ตาม ออย	ออยตื่นมา เดินไปแปรงฟันและ มานั่งที่โต๊ะเปิดโน้ตบุ๊กเล่น Facebook	เสียงดนตรี เปียโน
2	32	ออยเลื่อนไปเจอ โพสต์ Facebook เกี่ยวกับ Cyber Bully	Zooming เข้า หาโพสต์	ออยเลื่อนไปเจอโพสต์ Facebook เกี่ยวกับ Cyber Bully และรู้สึกที่เราไม่ควร จริงจังอะไรแบบนั้น	-
3	35	เจอโพสต์แถมโม	Zooming เข้า หาโพสต์	ออยเลื่อนโพสต์ไปเจอของ แถมโมและคิดจะคอมเมนต์ โพสต์ของแถมโมในเชิงลบ	-
4	60	แชทคุยกัน ระหว่างออยกับ แถมโม	Zooming เข้า หาแชทที่คุยกัน	ออยกับแถมโมทะเลาะกันจากที่ ออยไปคอมเมนต์เชิงลบใส่โพสต์ ของแถมโม และแถมโมบล็อก ออย	เสียงดนตรี ระทึก
5	2	ออยรู้ว่าแถมโม บล็อก	Zooming เข้า หาหน้าจอ	ออยอุทานออกมาแบบงงงวย และได้รู้ว่าแถมโมบล็อก Facebook ออย	-
6	32	ออยโทรไปหา แถมโมเพื่อที่จะ เคลียร์	Zooming เข้า ปากกับ โทรศัพท์ออย	ออยได้โทรไปหาแถมโมเพื่อที่จะ เคลียร์ แต่ทะเลาะกันหนัก กว่าเดิมถึงขั้นตัดเพื่อนกัน	เสียงดนตรี ระทึก
7	3	ออยมานอนเล่น ที่เตียง	-	ออยมานอนเล่นที่เตียงและได้ เข้ามาเล่น Facebook	-
8	24	ออยโพสต์รูป ภาพใน Facebook	Zooming เข้า ที่ออยกำลัง โพสต์	ออยได้โพสต์รูปตัวเองลง Facebook และพูดอีกว่าถ้ามี คนมาคอมเมนต์จะขอบคุณ	-

ลำดับ	เวลา (วินาที)	ภาพ	กล้อง	คำบรรยาย	ดนตรี/เสียงประกอบ
9	7	ออยเผลอหลับไป	Tilting ตอน ออยนอน	ออยได้เผลอหลับไปและตื่น ขึ้นมาจากเสียงแจ้งเตือน Facebook	-
10	15	ออยดูแจ้งเตือน	Zooming เข้า แจ้งเตือนและ คอมเมนต์	ออยเปิดการแจ้งเตือนที่จ๊อบ ได้มาคอมเมนต์ได้รูปในเชิงแบบ ที่ออยไปคอมเมนต์แต่งโม	ดนตรีระทึก
11	2	ออยสับสน ออกมา	Zooming เข้า หน้าออย	ออยดึงตัวขึ้นและสับสนออกมา	ดนตรีเปียโน

3.5 Storyboard

No 1 Scene ออยนอน



Description: เสียงนาฬิกาปลุกในตอนเช้า

Duration: 0.19 – 0.39 นาที

Shot size: Long shot

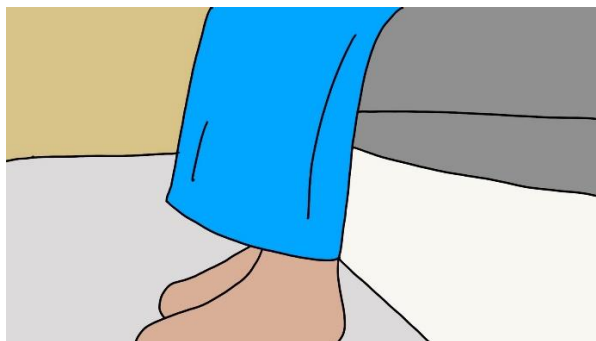
Angle: Normal angle shot

Transition: CUT

Sound FX: เสียงนาฬิกาปลุก

Music BG: ดนตรีเปียโน

No 2 Scene ออยลุกไปเข้าห้องน้ำ



Description: ออยลุกขึ้นมาจากเตียงเดินไปเข้าห้องน้ำ

Duration: 0.40 - 0.44 นาที

Shot size: Extreme close-up

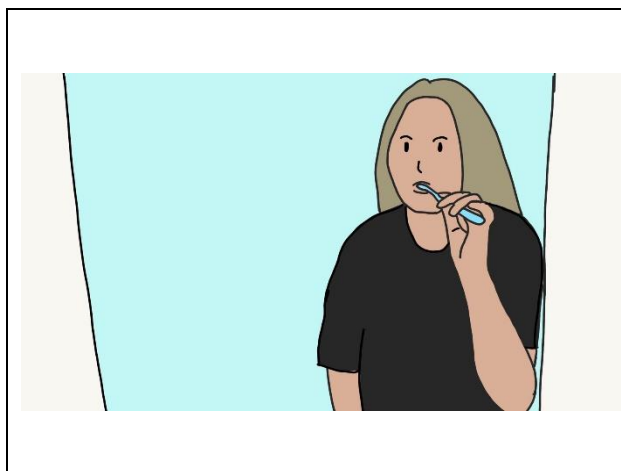
Angle: Normal angle shot

Transition: CUT

Sound FX: -

Music BG: ดนตรีเปียโน

No 3 Scene ออยแปรงฟัน



Description: แปรงฟันล้างหน้า

Duration: 0.45 - 1.04 นาที

Shot size: Medium shot

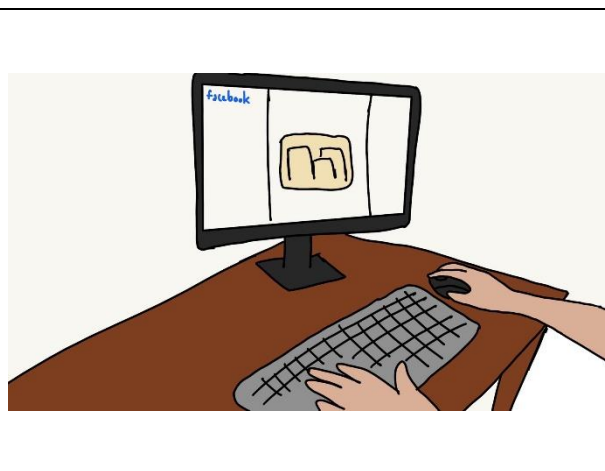
Angle: Normal angle shot

Transition: CUT

Sound FX: -

Music BG: ดนตรีเปียโน

No 4 Scene โพสต์เกี่ยวกับ Cyber Bully



Description: ออยเลื่อนไปเจอโพสต์ Facebook
เกี่ยวกับ Cyber Bully

Duration: 1.05 – 1.52 นาที

Shot size: Close-up

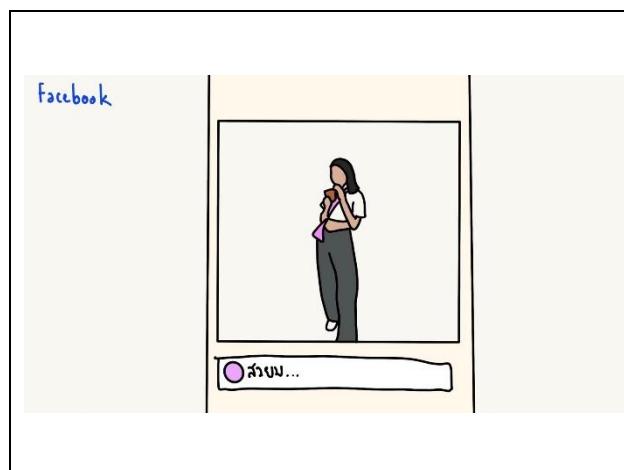
Angle: Normal angle shot

Transition: CUT

Sound FX: -

Music BG: -

No 5 Scene ออยเจอโพสต์แต่งโม



Description: เลื่อนมาเจอโพสต์ของแต่งโมแล้วจะคอมเมนต์ว่าสวยมาก

Duration: 1.53 – 1.59 นาที

Shot size: Screen shot

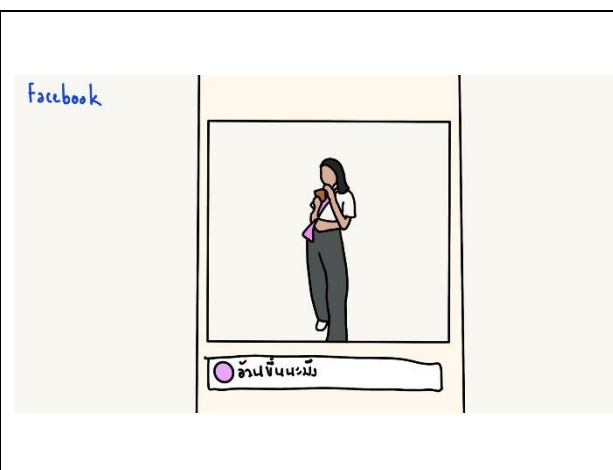
Angle: Normal angle shot

Transition: CUT

Sound FX: เสียงแป้นพิมพ์

Music BG: -

No 6 Scene ออยคอมเมนต์โพสต์แต่งโม



Description: ในความคิดของออยเห็นว่าอ้วนขึ้นเลยลบคอมเมนต์แล้วคอมเมนต์ว่าอ้วนขึ้น

Duration: 2.00 – 2.35 นาที

Shot size: Screen shot

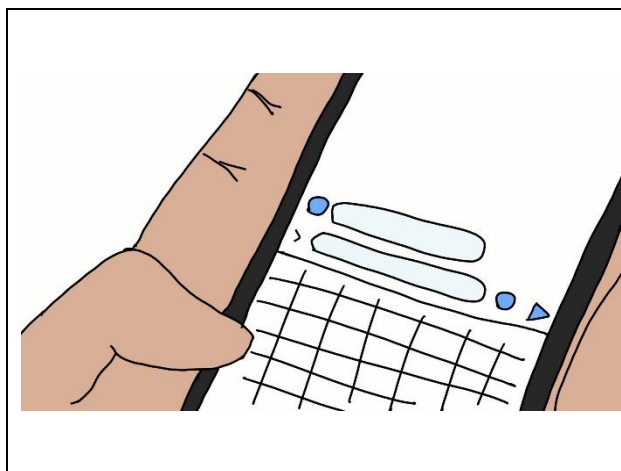
Angle: Normal angle shot

Transition: CUT

Sound FX: เสียงแป้นพิมพ์

Music BG: เสียงกีตาร์

No 7 Scene ออยแชทกับแตงโม



Description: ออยกับแตงโมทะเลาะกันจากที่ออยไปคอมเมนต์เชิงลบใส่โพสต์ของแตงโม และแตงโมบไล่อออย

Duration: 2.36 – 3.54 นาที

Shot size: Close-up

Angle: Hight angle shot

Transition: CUT

Sound FX: เสียงแป้นพิมพ์โทรศัพท์, เสียงแจ้งเตือน

Music BG: ระทึก

No 8 Scene ออยไปคุยโทรศัพท์กับแตงโม



Description: ออยได้โทรไปหาแตงโมเพื่อที่จะเคลียร์ แต่ทะเลาะกันหนักกว่าเดิมถึงขั้นตัดเพื่อนกัน

Duration: 3.55 – 4.28 นาที

Shot size: Medium close-up

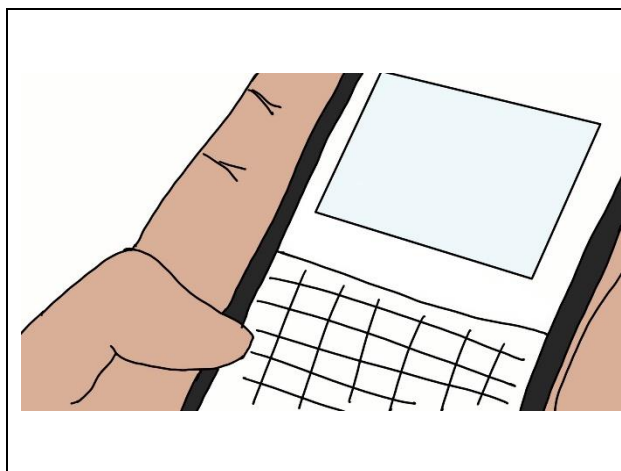
Angle: Normal angle shot

Transition: CUT

Sound FX: เสียงโทรศัพท์

Music BG: -

No 9 Scene ออยโพสต์รูปภาพ



Description: ออยโพสต์รูปตัวเองลง Facebook และกลับไป

Duration: 4.29 – 4.50 นาที

Shot size: Close-up

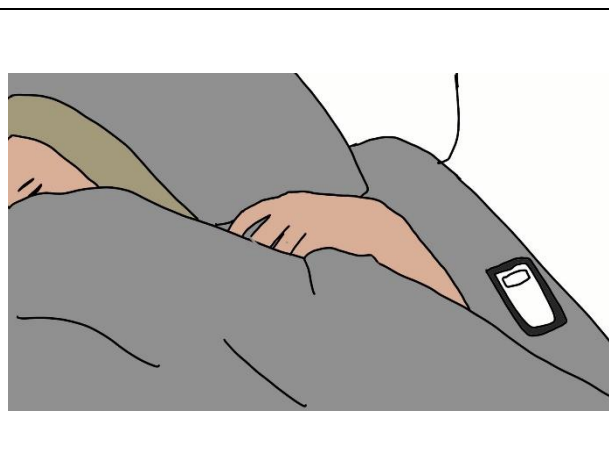
Angle: Hight angle shot

Transition: CUT

Sound FX: เสียงแป้นพิมพ์โทรศัพท์

Music BG: เสียงกีตาร์

No 10 Scene จีบคอมเมนต์ออย



Description: จีบมาคอมเมนต์ในรูปที่ออยโพสต์
เลยทำให้ออยตื่น

Duration: 4.51 – 5.14 นาที

Shot size: Close-up

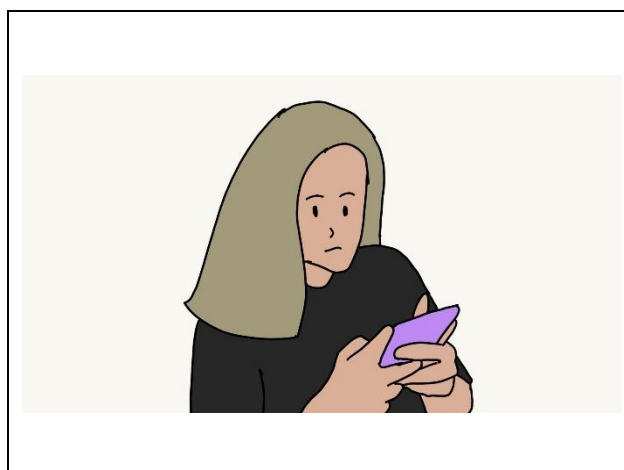
Angle: Hight angle shot

Transition: CUT

Sound FX: เสียงแจ้งเตือน

Music BG: -

No 11 Scene ออยด้าจ๊อบ



Description: ออยเลื่อนดูคอมเมนต์เลยสบบ
ออกมา

Duration: 5.15 – 5.23 นาที

Shot size: Medium Close - up

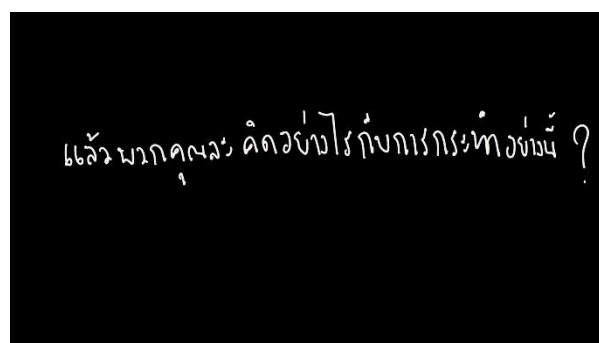
Angle: Normal angle shot

Transition: CUT

Sound FX: เสียงระทึก

Music BG: ดนตรีสงบ

No 12 Scene คำถาม



Description: ตั้งคำถามกับคนดูว่าคิดอย่างไรกับ
การกระทำอย่างนี้

Duration: 5.24 – 5.30 นาที

Shot size: -

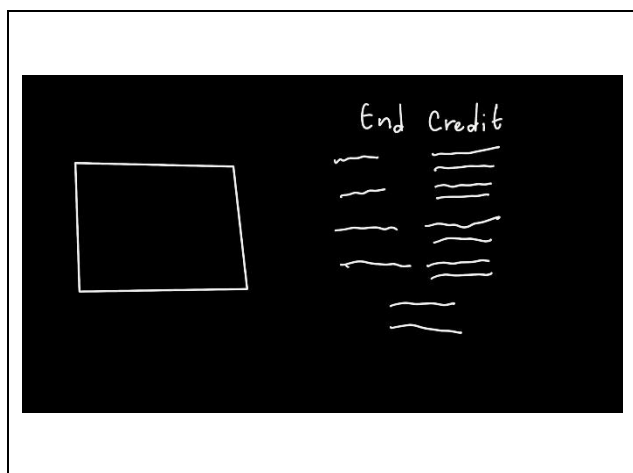
Angle: -

Transition: CUT

Sound FX: เสียงแป้นพิมพ์

Music BG: ดนตรีสงบ

No 13 Scene End Credit



Description: End Credit และภาพเบื้องหลัง

Duration: 5.31 – 5.44 นาที S

Shot size: -

Angle: -

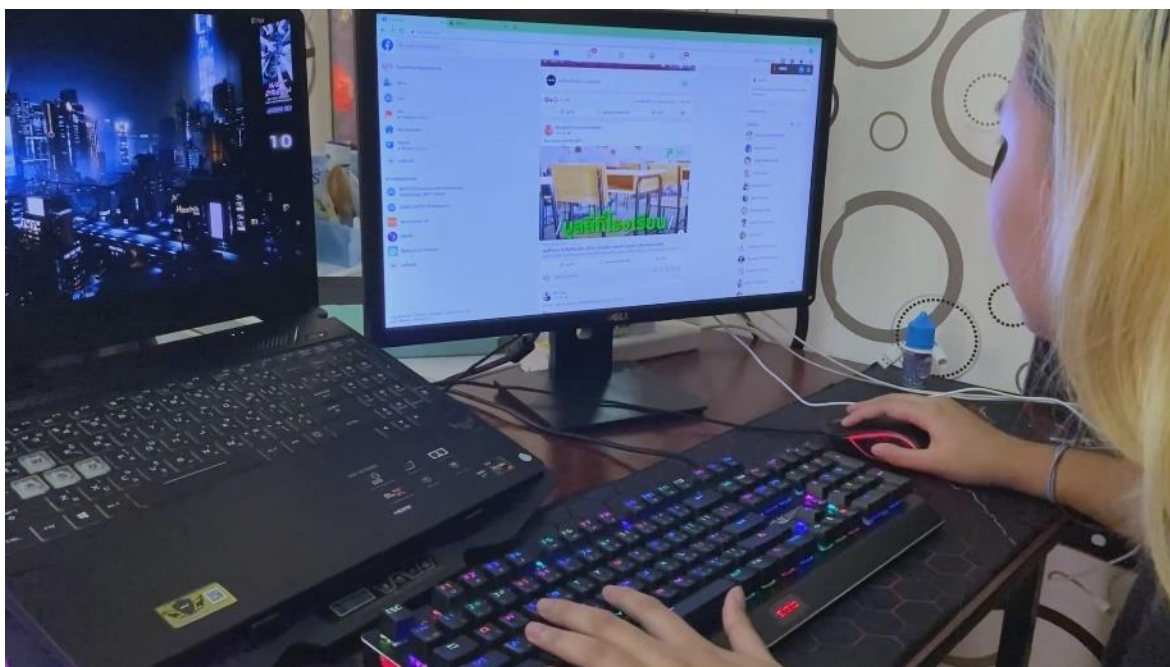
Transition: -

Sound FX: -

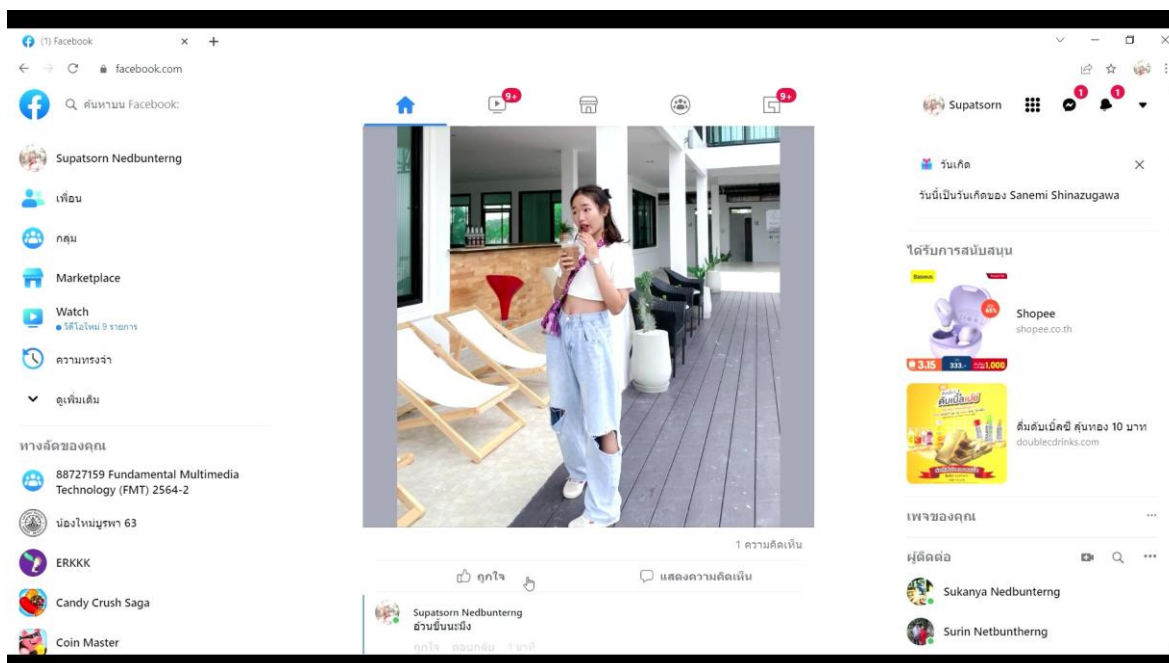
Music BG: ดนตรีสงบ

บทที่ 4 ผลลัพธ์

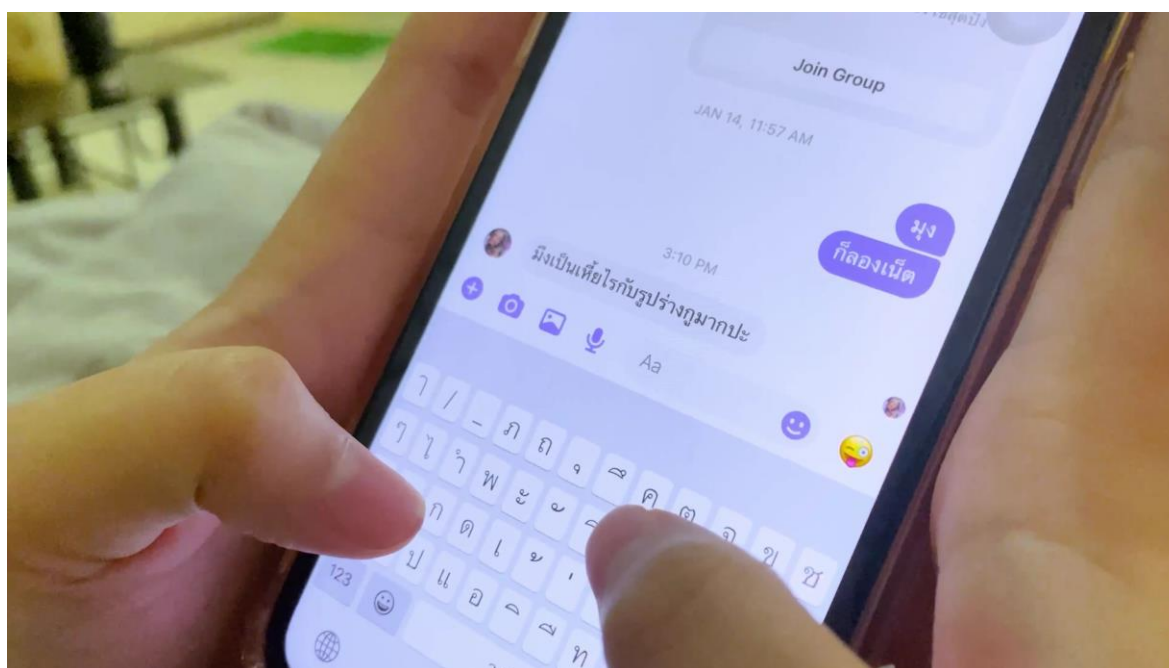
4.1 ภาพสำคัญ



รูปที่ 1 คือเจอโพสต์เรื่องราวเกี่ยวกับ Cyber bully แต่ตัวละครกลับไม่สนใจ



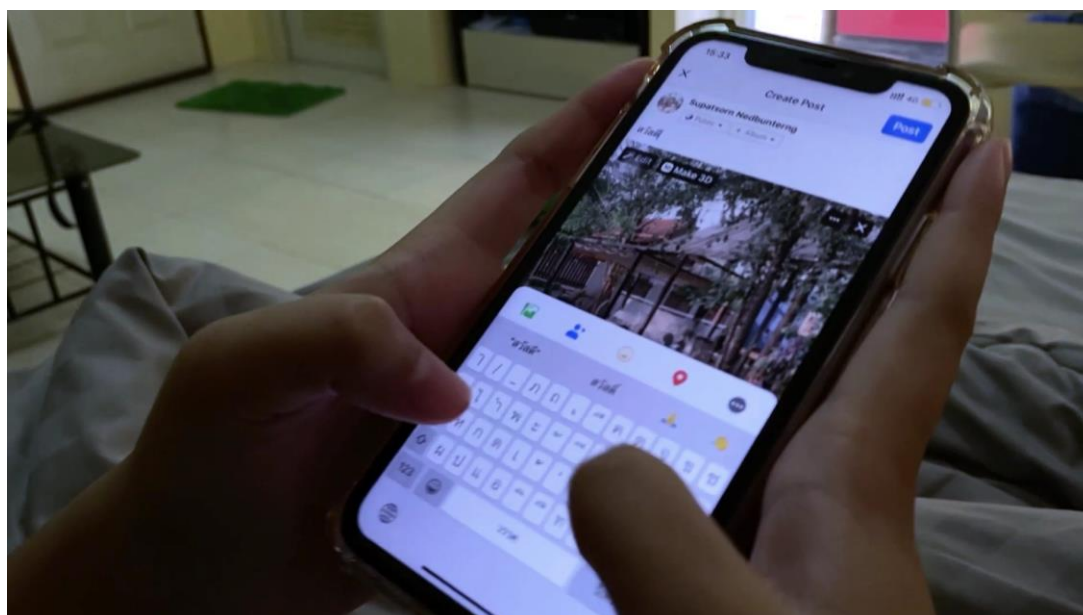
รูปที่ 2 คือตัวละครที่ 1 ไปคอมเมนต์บูลลี่ตัวละครที่ 2 จึงทำให้เกิดเรื่องขึ้น



รูปที่ 3 คือตัวละครที่ 2 ทักแชทมาหาตัวละครที่ 1 และเกิดการทะเลาะกันขึ้น



รูปที่ 4 คือตัวละครที่ 1 ได้โทรคุยกับตัวละครที่ 2 แต่ไม่เป็นผลจึงเกิดเหตุการณ์เล็กเป็นเพื่อนกัน



รูปที่ 5 คือตัวละครที่ 1 โพสต์รูปตนเองพร้อมกับพูดว่าใครมาคอมเมนต์ก็จะขอบคุณ



รูปที่ 6 คือตัวละครที่ 3 มาคอมเมนต์เหมือนที่ตัวละครที่ 1 ไปคอมเมนต์กับตัวละครที่ 2

4.2 ลิงก์ไปที่ไฟล์ผลงานคุณภาพเต็ม

Google Drive :

<https://drive.google.com/file/d/1zphPYJ7WRo30ydZR0o4DyRcg6PEK01rZ/view?usp=sharing>

4.3 ลิงก์ไปที่แหล่งเผยแพร่สาธารณะ

Youtube:

<https://youtu.be/O-ZNXSqr2wl>

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

ผลงานนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ข้างต้นว่า มีการรู้จักรูปแบบ Cyber Bully ในการ Body Shaming ร่างกายคนอื่นหรือการพูดไม่คิดในสื่อโซเชียลมีเดียหรือสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram เป็นต้น คณะผู้จัดทำจึงได้ตระหนักถึงปัญหาทางด้านนี้จึงทำสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบหนังสือ เรื่อง การ Cyber Bully ออกมานำเสนอเพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้และให้ประโยชน์ต่อสังคม

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

1. ช่วงนี้เป็นช่วงโควิด-19 แพร่ระบาดทำให้การนัดกันมาถ่ายทำเกิดความล่าช้า
2. มีหน้าที่รับผิดชอบงานหลายวิชาจึงทำให้เป็นอุปสรรคในการแบ่งเวลาการทำงาน
3. ตอนถ่ายทำผลงานนี้มีเสียงรบกวนแทรกเข้ามา จึงทำให้การถ่ายทำหยุดชะงัก

5.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. มีสวัสดิการในการเรียนการสอน เช่น ให้ E-mail ของมหาวิทยาลัยมีสวัสดิการในการใช้โปรแกรมตัดต่อที่มีประสิทธิภาพและเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่ายและสะดวกในการตัดต่อหรือทำงานทางด้านสื่อมัลติมีเดีย
2. การเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่ามีผลการเรียนที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากนิสิตสามารถเข้าไปใช้บทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา มีอิสระในการเลือกเรียนตามความสนใจ ความถนัด ดังนั้นการจัดการเรียนนี้จึงสามารถที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ได้เช่นกัน

บรรณานุกรม

- FILLGOODS. Cyberbullying คืออะไร วิธีรับมือการกลั่นแกล้งและระรานบนโซเชียลแบบอยู่หมัด [ออนไลน์].2564, แหล่งที่มา : <https://www.fillgoods.co/facebook-marketing/no-shop-what-is-cyberbullying/> [03 มีนาคม 2565]
- scimovie.ข้อดีและข้อจำกัดของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา[ออนไลน์].2551, แหล่งที่มา : <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=free4u&month=11-2008&date=23&group=62&gblog=13> [03 มีนาคม 2565]
- กระทรวงดิจิทัล.Cyberbullying : ระรานออนไลน์ ร้ายล้านวิว[ออนไลน์].2562, แหล่งที่มา : <https://www.etda.or.th/th/Knowledge-Sharing/Cyberbullying-in-IFBL.aspx> [03 มีนาคม 2565]
- ดร.ธีรศานต์ สหสสพาศน์.Cyberbullying การกลั่นแกล้งทางโซเชียล[ออนไลน์].2561, แหล่งที่มา : <https://www.prachachat.net/columns/news-229510> [03 มีนาคม 2565]
- ศุภกร ขอนแก่น.สื่อประสม[ออนไลน์].2561, แหล่งที่มา : <https://sites.google.com/site/maltimideiyc/system/app/pages/recentChanges> [03 มีนาคม 2565]

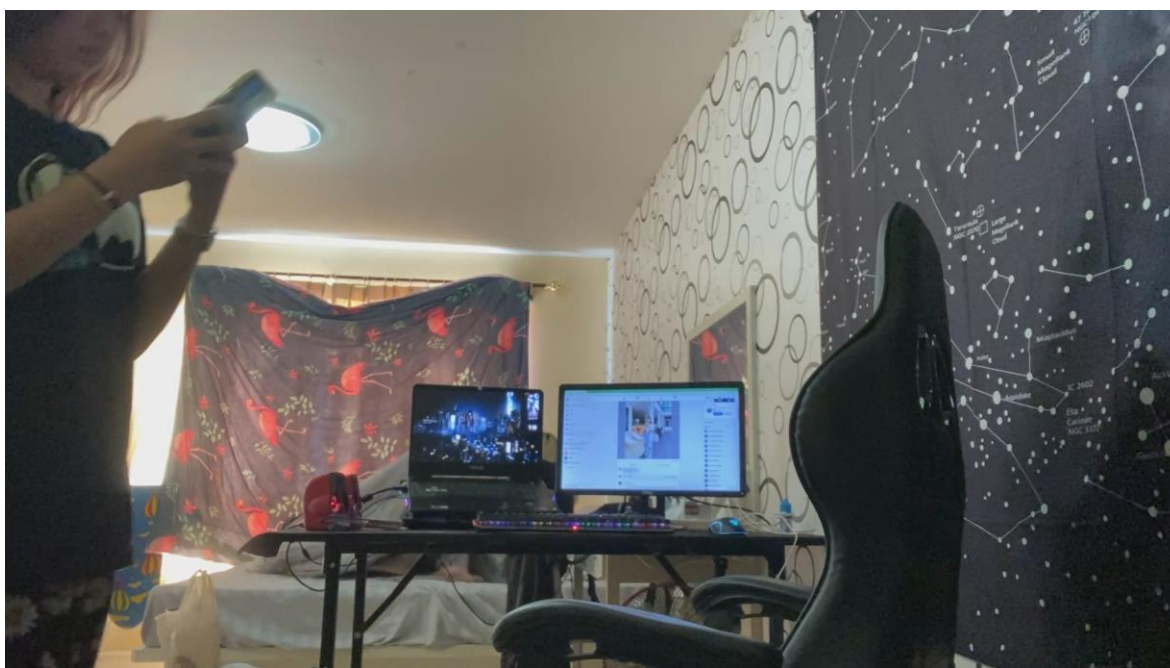
ภาคผนวก



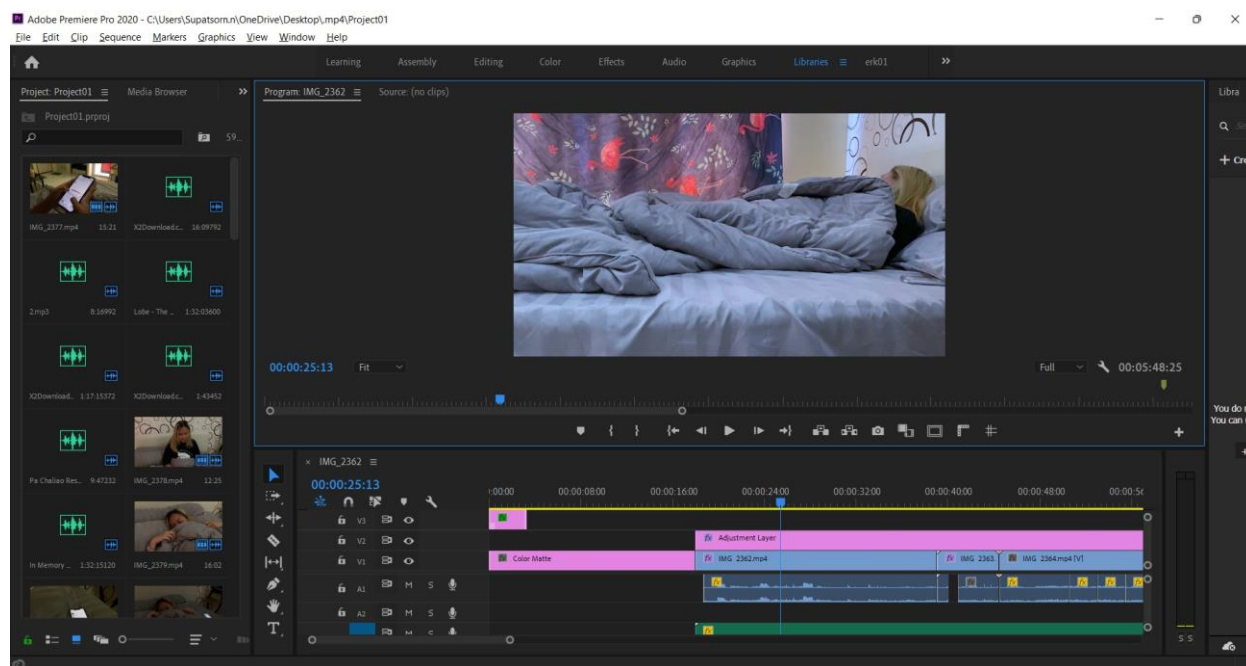
รูปที่ 7 ออยโทรศัพท์ในฉากที่ทะเลาะกับแตงโม



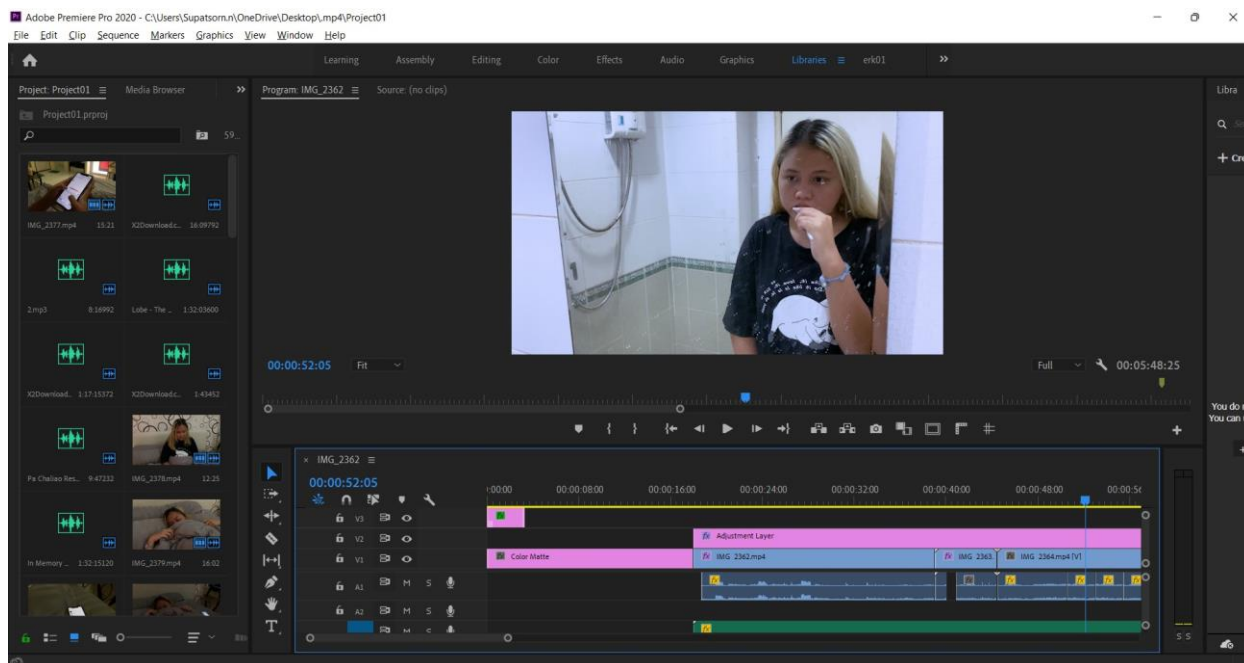
รูปที่ 8 กำลังตั้งกล้องถ่ายทำ



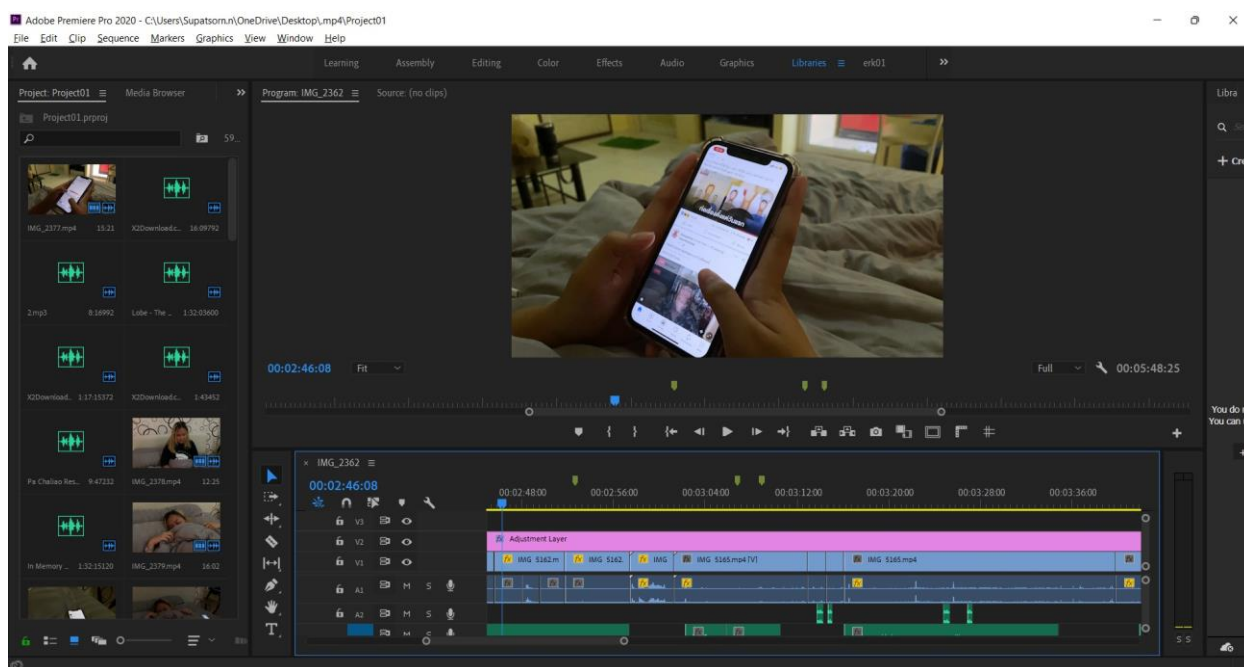
รูปที่ 9 แต่งโมเดิร์นเข้ากล้องตอนถ่ายทำ



รูปที่ 10 เป็นการตัดต่อหนังสือครั้งที่ 1



รูปที่ 11 เป็นการตัดต่อหนังสือครั้งที่ 2



รูปที่ 12 เป็นการตัดต่อหนังสือครั้งที่ 3

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนิสิต: 63160027

ชื่อ: นางสาวนฤกร เลิศเบญจมงคล

วัน/เดือน/ปีเกิด: 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2545

E-mail: 63160027@go.buu.ac.th

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา: โรงเรียนปรีชาานุศาสน์

มัธยมศึกษาตอนต้น: โรงเรียนชลกันยานุกูล

มัธยมศึกษาตอนปลาย: โรงเรียนชลกันยานุกูล

ศึกษาต่อ: มหาวิทยาลัยบูรพา

ความสามารถพิเศษ: เล่นกีฬา เขียนเว็บไซต์

HTML, CSS



รหัสนิสิต: 63160041

ชื่อ: นางสาวธนัชพร เอกอุดม

วัน/เดือน/ปีเกิด: 27 สิงหาคม พ.ศ. 2544

E-mail: 63160041@go.buu.ac.th

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา: โรงเรียนอารีย์วัฒนา

มัธยมศึกษาตอนต้น: โรงเรียนระยองวิทยาคม

มัธยมศึกษาตอนปลาย: โรงเรียนระยองวิทยาคม

ศึกษาต่อ: มหาวิทยาลัยบูรพา

ความสามารถพิเศษ: PowerPoint



รหัสนิสิต: 63160052

ชื่อ: นายพลธร ตั้งเกษม

วัน/เดือน/ปีเกิด: 31 ตุลาคม พ.ศ. 2544

E-mail: 63160052@go.buu.ac.th

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา: โรงเรียนกิตติวิทยา

มัธยมศึกษาตอนต้น: โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์

มัธยมศึกษาตอนปลาย: โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์

ศึกษาต่อ: มหาวิทยาลัยบูรพา

ความสามารถพิเศษ: เล่นกีฬา



รหัสนิสิต: 63160166

ชื่อ: นางสาวสุภัสสร เนตรบันเทิง

วัน/เดือน/ปีเกิด: 23 มิถุนายน พ.ศ. 2544

E-mail: 63160166@go.buu.ac.th

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา: โรงเรียนนาหลวง

มัธยมศึกษาตอนต้น: โรงเรียนนาหลวง

มัธยมศึกษาตอนปลาย: โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม

ศึกษาต่อ: มหาวิทยาลัยบูรพา

ความสามารถพิเศษ: เขียนเว็บ HTML, PHP, C++