

## โมชันอินโฟกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม

นายอิสระ ดาสุโพธิ์<sup>1</sup>, นายนาวี ดวงฤทัย<sup>2</sup>, พิศาล ทองนพคุณ<sup>3</sup> และ สุทธิพงษ์ คล่องดี<sup>4</sup>

สาขาวิชาระบบสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจันทบุรี  
Emails: aissara011@gmail.com, naveza30@gmail.com, pisandesign@gmail.com, stp.suttipong@gmail.com

### บทคัดย่อ

การศึกษาโครงการครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในคณะเทคโนโลยีสังคม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) โมชันกราฟิก 2) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการศึกษา คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษามีดังนี้ 1) ได้สื่อโมชันอินโฟกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม ที่มีความยาว 4.00 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวทางการเรียนการสอนของสาขาต่าง ๆ ในคณะเทคโนโลยีสังคม และ แนวทางการประกอบอาชีพของแต่ละสาขา ภายในคณะเทคโนโลยีสังคม 2) ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม ในภาพรวมมีระดับความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.82$ , S.D.=0.89 )

**คำสำคัญ**-โมชันอินโฟกราฟิก; คณะเทคโนโลยีสังคม

### ABSTRACT

The Project Research Objective 1) Development Infographic guide Faculty of Social Technology 2) Research satisfaction students Faculty of Social Technology the target is students from different of each in faculty of social technology Tools for Research 1) Motion Graphic 2) Satisfaction evaluation form the chart of research is Average and Deviation Result of Research 1) Infographic Media guide Faculty of Social Technology this media have length 4 minutes by this content include how to goal to career of each faculty in Faculty of Social Technology 2) Result of Infographic Media satisfaction for Motion Infographic

Media to guide Faculty of Social Technology Overview have much level of satisfaction ( $\bar{x} = 3.72$ , S.D.=0.86 )

**Keywords**-Motion Infographic; Faculty of Social Technology

### 1. บทนำ

ในอดีตข้อมูลที่มีประโยชน์และส่งเสริมความรู้ให้กับเยาวชนและบุคคลทั่วไป ได้ถูกบันทึกโดยข้อมูลอื่นๆโดยเฉพาะข้อมูลโฆษณาที่เข้าครอบครองสื่อแทบจะทุกรูปแบบ จนถูกเรียกว่าข้อมูลแออัด ซึ่งแตกต่างกับข้อมูลที่ส่งเสริมความรู้ ที่ยังคงอยู่ในแบบฟอร์มที่เป็นการพิมพ์และมีเนื้อหาจำนวนมาก จนทำให้เยาวชนและบุคคลทั่วไปอาจจะไม่มีเวลาหรือแรงบัลดาลใจที่มากพอที่จะตั้งใจอ่านและทำความเข้าใจกับข้อมูลเหล่านี้ในขณะที่เดียวกันข้อมูลที่สื่อสารด้านโฆษณาและบันเทิง ได้ใช้เทคโนโลยีรูปแบบใหม่ที่สามารถเข้าถึงเยาวชนและบุคคลทั่วไปอย่างง่ายดายเป็นข้อมูลสารสนเทศที่เคลื่อนไหวได้ หรือ Motion Infographic ซึ่งเป็นการนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนในรูปแบบที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ และสามารถเข้าถึงผ่านทางอินเทอร์เน็ต อีกทั้งผู้ชมยังสามารถเลือกเวลาที่จะรับชมได้ตามความสะดวก รวมถึงยังสามารถส่งต่อไปยังกลุ่ม เพื่อนหรือบุคคลอื่นได้ง่ายอีกด้วย

ดังนั้น การทำความเข้าใจในกระบวนการออกแบบข้อมูลสารสนเทศที่ เคลื่อนไหวได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาช่วยองค์กรหรือสถาบันส่งเสริมการเรียนรู้ ให้สามารถส่งเสริม และสื่อสารข้อมูลที่สำคัญที่มีประโยชน์ ในรูปแบบที่น่าสนใจและสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทั้งนี้การนำเทคโนโลยี Motion Infographic มาใช้ในการนำเสนอสาขาต่างๆ ของสถาบันจะช่วยเพิ่มความมั่นใจในการตัดสินใจเลือกสาขาของนักศึกษาใหม่ และยังช่วยถึงความมีมาตรฐานความก้าวหน้าคุณภาพให้กับสถาบัน ข้อมูลสารสนเทศที่เคลื่อนไหวได้ หรือ

Motion Infographic จึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทางสถาบันต้องการ เราจึงได้จัดทำการใช้ Motion Infographic แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เพื่อใช้ในการแนะนำสาขาแต่ละสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคมในรูปแบบที่เข้าใจง่าย บ่งบอกถึงแนวทางการประกอบอาชีพของแต่ละสาขา รวมไปถึงการโปรโมตคณะของเราเพื่อหานักศึกษาใหม่ และยังทำให้นักศึกษาใหม่ที่เข้าเลือกสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม มีความมั่นคงและการตัดสินใจเลือกสาขาที่ดี ไม่ทำให้เกิดการเสียเวลาเพราะฉะนั้นการมีสื่อ Motion Infographic จึงมีความจำเป็นอย่างมากต่อคณะเทคโนโลยีสังคม

## 2. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการ โฆษณานิโกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม นี้ ต้องทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้โครงการบรรลุตามวัตถุประสงค์ และเป็นไปตามขอบเขตที่กำหนดไว้ และสามารถจัดทำโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังหัวข้อต่อไปนี้

### 2.1 ข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1.1 ข้อมูลสาขาในคณะเทคโนโลยีสังคม

- สาขาวิชาระบบสารสนเทศ[1]
- สาขาวิชาการจัดการ[2]
- สาขาวิชาการบัญชี[3]
- สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์[4]
- สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์[5]
- สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์[6]

#### 2.1.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโมชันอินโฟกราฟิก[7]

#### 2.1.3 ทฤษฎีสี่[8]

#### 2.1.4 การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก ตามหลัก 3 P[9]

### 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ยอมนรเทพ (2559) ได้วิจัยเรื่อง วิดีโออินโฟกราฟิกจรรยาบรรณในวิชาชีพคอมพิวเตอร์[10] โครงการงานวิดีโออินโฟกราฟิกจรรยาบรรณในวิชาชีพคอมพิวเตอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณวิชาชีพคอมพิวเตอร์ ซึ่งโครงการที่จัดทำขึ้น มีการนำเสนอในรูปแบบวิดีโอ อินโฟกราฟิกทำให้มีความน่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ทศพล (2559) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง GARBAGE MAN[11] วัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง GARBAGE MAN 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง GARBAGE MAN สถิติที่ใช้ในการศึกษา คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษามีดังนี้ 1) ได้สื่อกา์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง GARBAGE MAN ที่มีความยาว 3.00 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับขยะและความคิดที่สร้างสรรค์ทางสังคมสามารถคิดในสิ่งที่คนอื่นมองข้ามได้ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อกา์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง GARBAGE MAN ในภาพรวมมีระดับความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.81$ , S.D.=0.89)

## 3. วิธีการดำเนินงาน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม ตามหลัก 3 P ดังนี้

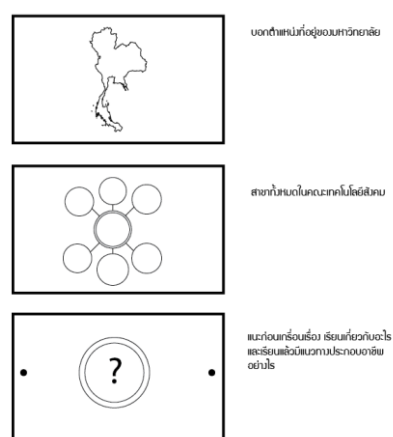
### 3.1 ขั้นตอนการเตรียมการผล (Pre-Production)

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

3.1.1 เขียนบทโมชันอินโฟกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม

3.1.2 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างโมชันกราฟิก

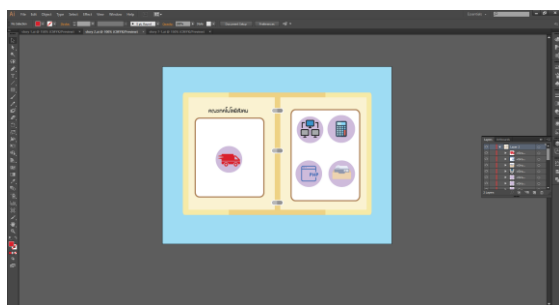
3.1.3 ออกแบบ Story Board ตามตัวอย่างดังนี้



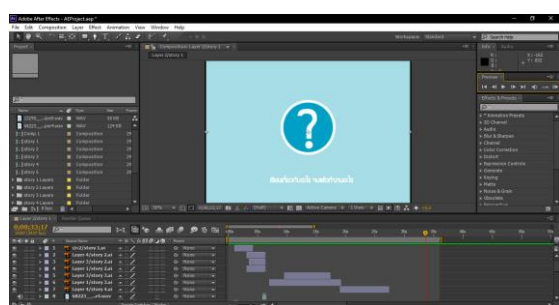
รูปภาพที่ 1 ตัวอย่าง Story Board

### 3.2 ขั้นตอนการแสดงผล(Production)

#### 3.2.1 วาดส่วนประกอบต่างๆ



รูปภาพที่ 2 ตัวอย่างส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ใช้เคลื่อนไหว



รูปภาพที่ 3 เริ่มต้นหัวข้อนำเสนอ

#### 3.2.2 นำส่วนประกอบต่างๆมาเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

### 3.3 ขั้นตอนหลังการแสดงผล(Post-Production)

#### 3.3.1 การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบกันโดยนำแต่ละชิ้นที่เคลื่อนไหวเรียบร้อยแล้วมาประกอบกันใส่ Sound Effect

#### 3.3.2 ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขสื่อโมชันกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคมให้เรียบร้อย

### 3.4 จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจ

#### 3.4.1 กำหนดกรอบเนื้อหาการประเมินโดยแบ่งประเด็นที่จะประเมินเป็น 3 ด้านดังนี้

1. ด้านการนำเสนอ
2. ด้านภาษาและเสียง
3. ด้านการออกแบบ

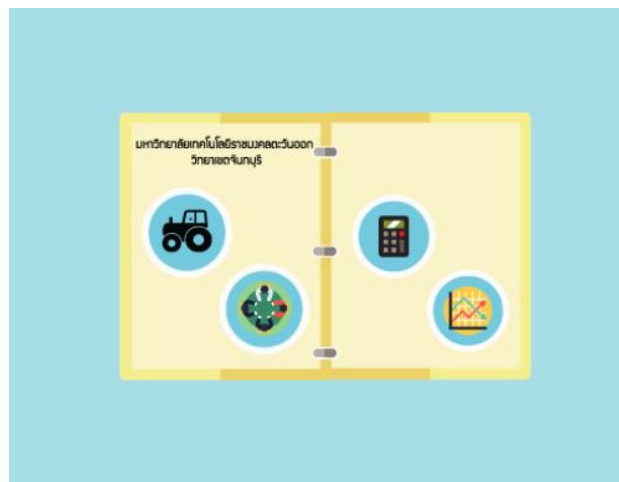
#### 3.4.2 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ออกแบบไว้ให้ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไข

#### 3.4.3 พิมพ์แบบประเมินความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์

### 4. ผลการดำเนินงาน

#### 4.1 ผลจากการพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก

แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม ทำให้ได้สื่อการนำเสนอที่สามารถนำมาประชาสัมพันธ์สาขาต่าง ๆ ตามภาพตัวอย่างดังต่อไปนี้



รูปภาพที่ 6 แนะนำคณะภายในมหาวิทยาลัย



รูปภาพที่ 5 ผลจากการพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิก

#### 4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

แนะนำสาขาในคณะเทคโนโลยีสังคม

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจ

รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการนำเสนอ	3.18	0.74	ปานกลาง
2. ด้านภาษาและเสียง	3.50	0.82	ปานกลาง
3. ด้านการออกแบบ	3.81	0.98	มาก
เฉลี่ยรวม	3.82	0.89	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิก แนะนำสาขาของคณะเทคโนโลยีสังคม ในภาพรวมมีระดับความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.82$ , S.D.=0.89) เมื่อพิจารณาเป็นด้านพบว่า ด้านการออกแบบ มีระดับความพึงพอใจมาก ( $\bar{x} = 3.81$ , S.D.=0.98) รองลงมาคือด้านภาษาและเสียง ( $\bar{x} = 3.50$ , S.D.=0.82) และด้านการนำเสนอ ( $\bar{x} = 3.18$ , S.D.=0.74) ตามลำดับ

## 5. สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

### 5.1 ปัญหาและอุปสรรค

5.1.1 การทำ Timing คือ การเคลื่อนไหวจะมีเรื่องของเวลาหรือความเร็วมาเกี่ยวข้อง เช่นการก้าวเดิน การขยับแขน เพื่อให้ดูเป็นธรรมชาติ จะค่อนข้างใช้เวลามากในการทำภาพเคลื่อนไหว

5.1.2 การสร้างบุคลิกนิสัยจะสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร ซึ่งมีทั้งหมด 6 สาขาจึงมีจำนวนมาก และทำให้สับสนได้

5.1.3 การสร้างคุณลักษณะตัวละครที่มีเสน่ห์ แปลกใหม่น่าสนใจ เพื่อสร้างความประทับใจ ให้แก่ผู้ชม ซึ่งมีความยากพอสมควรสำหรับมือใหม่

### 5.2 วิธีการแก้ปัญหา

5.2.1 หมั่นสังเกตและการลองฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

5.2.2 มีการจดจำ จดใส่กระดาษ หรือจำเป็นที่จะต้องตัดส่วนที่ไม่สำคัญบางส่วนออก เพื่อให้เหมาะสมกับเวลาในการนำเสนอ

5.2.3 มีผู้คนมากมายที่มีความชำนาญในการสร้างตัวละครให้มีเสน่ห์ ที่ใช้ในโมชันอินโฟกราฟิก อัด VDO ทำการสอนแบบง่าย เข้าใจง่าย จึงจำเป็นต้อง ค้นหา ฝึกฝน และ อดทน

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ควรเตรียมความพร้อมในการสร้างสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

5.3.2 เสียงบรรยายไม่เข้ากับงานที่ทำ ควรบรรยายให้ได้อารมณ์มากกว่านี้

5.3.3 ควรที่จะเรียนรู้เทคนิคการทำสื่ออินโฟกราฟิกมากยิ่งขึ้น เช่นการเคลื่อนไหวต่างๆ และการใช้สีให้เข้ากับงาน

## เอกสารอ้างอิง

- [1] สาขาวิชาระบบสารสนเทศ, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
[http://is.chan.rmutto.ac.th/index.php?madoo=detail&lstmenu\\_id=53](http://is.chan.rmutto.ac.th/index.php?madoo=detail&lstmenu_id=53)
- [2] สาขาวิชาการจัดการ, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
<http://social.chan.rmutto.ac.th/management/>
- [3] สาขาวิชาการบัญชี, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
<http://social.chan.rmutto.ac.th/account/>
- [4] สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
<http://social.chan.rmutto.ac.th/economics/>
- [5] โลจิสติกส์, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
<https://th.wikipedia.org/wiki/>
- [6] สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
<http://cs.chan.rmutto.ac.th/aboutus.php?mods=vision>
- [7] เบื้องหนังกการทำ Motion Graphic 1 ขึ้น, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
<http://infographic.in.th/infographic/>
- [8] ระบบสี, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
<https://sites.google.com/site/wbicomputergraphics/rabb-si-color-model>
- [9] 3 P กับการผลิตรายการโทรทัศน์, [สืบค้นวันที่ เมื่อ 20 กันยายน 2559]  
<https://www.gotoknow.org/posts/124467>
- [10] นายอมรเทพ ฤทธิทวี และ นายกรรตนรรต กันจิณะ, วิดีโออินโฟกราฟฟิคจรรยาบรรณในวิชาชีพคอมพิวเตอร์, The ASEAN Undergraduate Conference in Computing (2559) : 1420-1444
- [11] ทศพล ชื่นมาลา, การพัฒนากำตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง GARBAGE MAN, The ASEAN Undergraduate Conference in Computing (2559) : 1366-1370.