

**โครงการวิจัยระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2560  
สาขาวิชาชีวกรรมซอฟต์แวร์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม**

**หัวข้อเรื่อง :** การผลิตการ์ตูนแอนิเมชั่นให้ความรู้ด้านสุขภาพ เรื่อง “มารู้จักกับโรคภูมิแพ้”  
 Production of cartoon animation to educate health issue "comes with allergies."

**จำนวนผู้วิจัย** 1 คน

**ความนำ**

ปัจจุบัน โรคภูมิแพ้พบมากขึ้นทั่วโลกรวมทั้งในประเทศไทย ส่วนใหญ่ที่เป็น คือ โรคหวัดภูมิแพ้ หรือ โรคแพ้อากาศ ซึ่งเป็นโรคที่พบบ่อยใน คนทุกเพศทุกวัย และมักจะเป็น ๆ หาย ๆ ไม่เปียงแต่สร้างความ รำคาญให้กับคนที่เป็นโรค เพราะอาจทำให้เกิดภาวะแทรกซ้อนที่ร้ายแรงได้ การใช้ยาแก้แพ้สามารถบรรเทา อาการได้เป็นครั้งคราว ผู้ที่เป็นโรคนี้จำเป็นต้องดูแลตนเองด้วยการหลีกเลี่ยงสิ่งที่แพ้ และขยันออกกำลังกาย สมำเสมอ non-allergen ให้เพียงพอ ก่อให้ช่วยให้โรคทุเลาไปได้ การที่พบโรคภูมิแพ้ของระบบการหายใจ เพิ่มขึ้นในประเทศไทย เพราะ วิถีของคนไทยเปลี่ยนไป ประชากรมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอยู่กันอย่างแออัด บ้านเรือนจากเดิมที่มีลักษณะโปร่ง โล่ง มีการถ่ายเทอากาศดี เปเลี่ยนไปเป็นแบบตะวันตกมากขึ้น มีพืดานเตี้ย ประดับประดาไปด้วยเครื่องเรือน ปิดหน้าต่างตลอดเวลา หรือ เปิดเครื่องปรับอากาศ ภายในห้องนอนมีพรม ซึ่งมีไรฝุ่นมาก มีต้นไม้ประดับ ซึ่งมีเชื้อรา นิยมเลี้ยงสุนัข แมวในบ้าน บางคนถึงกับเอาไปนอนด้วย สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนเป็นสารก่อภูมิแพ้ทั้งสิ้น คนก็ได้แต่สูดเอาสารก่อภูมิแพ้เข้าสู่ร่างกายตลอดเวลา ยิ่งกระตุ้นให้ ร่างกายสร้างภูมิแพ้มากขึ้นไปอีก

การให้ความรู้ในเรื่องโรคภูมิแพ้จึงเป็นสิ่งสำคัญ การเผยแพร่มีหลายช่องทาง แต่จากการศึกษาพบว่า สื่อที่จะทำให้ผู้รับรู้เข้าใจสารมักเป็นสื่อที่น่าสนใจ มีสิ่งดังดูด ซึ่งปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และสื่อมัลติมีเดีย จึงนิยม แอนิเมชั่น ให้เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ความรู้มากยิ่งขึ้น เพราะแอนิเมชั่น สามารถทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นในเด็ก ซึ่งเรามักเลือกที่จะมองรูปภาพหรืออะไรที่มีสีสันก่อนมอง เนื้อหาเสมอ แอนิเมชั่นนี้ได้เข้ามาวิบatha กับงานหลายด้าน ซึ่งแต่ละองค์กร/หน่วยงานก็นำไป ประยุกต์ใช้ในงานหลายประเภท และในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ก็ได้หันมาใช้งานแอนิเมชั่นในการ ผลิตมากขึ้น งานด้านแอนิเมชั่นจึงเป็นงานที่มีคุณค่า เนื่องจากประโยชน์ของสื่อแอนิเมชั่นมีมากมาย เช่น สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชั่นในการช่วยจำ และดึงดูดความสนใจ แอนิเมชั่นสามารถ อธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน เข้าใจยากให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพราะสื่อแอนิเมชั่นมีความน่ารักสดใส ในตัวของ มันเองอยู่แล้ว มีทั้งภาพ เสียง เป็นองค์ประกอบหลัก

๐ ๖ ๘  
กฤษติ รุ่งอรุณ

(นายกุนทิร์ รุ่งอรุณ)  
 (ผู้เสนอโครงการ)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพจิตร สุขสมบูรณ์)  
 (ประธานสาขาวิชา)

ดังนั้น ผู้จัดทำโครงการจึงได้มีแนวคิดในการจัดทำการตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับโรคภัยแพ้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการรักษาอย่างถูกต้อง เพื่อ เพราะในปัจจุบันการสร้างผลงาน ด้านแอนิเมชันนั้น สามารถทำขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับว่าจะประสัฐของขึ้นงานนั้นจะให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมหรือนำเสนอความรู้ความเข้าใจในรูปแบบไหน และนิเมชันจึงเหมาะสมแก่การนำเสนอ เพราะคนในยุคปัจจุบันนั้น เริ่มให้ความสำคัญกับการนำเสนอในรูปแบบสื่อใหม่ ๆ เช่น แอนิเมชัน เพราะแอนิเมชันนั้น สามารถสร้างได้ทั้งความบันเทิงหรือให้ความรู้ความเข้าใจตามผลงานชิ้นนั้น ดังนั้นจึงได้นำเสนอโรคภัยแพ้ เพื่อให้ได้ความรู้และความเข้าใจในแนวทางการรักษาถูกต้อง โดยจุดประสงค์ของโครงการนี้เกี่ยวกับการสร้าง การตูนแอนิเมชันให้ความรู้ด้านโรคภัยแพ้ ตอน มาเริ่มจักกับโรคภัยแพ้ โดยใช้รูปแบบของการตูนแอนิเมชัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการรับชมสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง และเป็นการเผยแพร่ เกี่ยวกับโรคภัยแพ้ ในอีก มุมมองหนึ่ง ซึ่งเล็งเห็นประโยชน์ต่อสังคมไทยที่จะมุ่งเน้นให้เยาวชนได้ทราบถึงความสำคัญเกี่ยวกับ โรคภัยแพ้และแนวทางการรักษาที่ถูกต้อง โดยรับทราบแนวคิดผ่านสื่อการตูนแอนิเมชันนั้นเอง

### วัตถุประสงค์

- เพื่อใช้แอนิเมชันเป็นสื่อกลางในการส่งเสริม ให้รู้จักกับโรคภัยแพ้ และ แนวทางการรักษาที่ถูกต้อง
- แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของโรคภัยแพ้
- เพื่อศึกษาค้นคว้าในเรื่องของโรคภัยแพ้ และ แนวทางการรักษาที่ถูกต้อง
- เพื่อแสดงศักยภาพของสาขาวิชาศิวกรรมซอฟต์แวร์ โดยกำหนดให้น้องซอฟต์อิ้งเป็นตัวแทนของ สาขาให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น
- เพื่อสามารถนำผลงานที่ผลิตเผยแพร่สู่สาธารณะ

### ขอบเขตโครงการ

- การผลิตต้องประกอบด้วยโครงเรื่องการตูนที่จะสร้างได้ โดยจะรับผิดชอบในการสร้าง 1 เรื่อง
- การผลิตต้องมีระยะเวลาของการนำเสนอไม่ต่ำกว่า 5 นาทีแต่ไม่เกิน 15 นาที
- การผลิตต้องมีการออกแบบตัวการตูนที่เกี่ยวข้องในเรื่องที่สร้าง
- การผลิตต้องจัดทำสตอรี่บอร์ด ของแอนิเมชันที่จะสร้างมาเรียงต่อ กันเป็นฉบับ โดยลำดับจากแต่ละ ฉบับไว้ตั้งแต่ฉบับเริ่มเรื่องจนถึงฉบับจบเรื่องตามบทดำเนินเรื่อง
- การผลิตต้องสามารถสร้างเสียงประกอบในการตูนให้ได้ตามบทดำเนินเรื่องในแต่ละฉบับ และ กำหนดให้เป็นเสียงเฉพาะแก่ตัวการตูนนั้นๆ
- การผลิตต้องสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องตามสตอรี่บอร์ด
- การผลิตต้องมีการทดสอบจังหวะการเคลื่อนไหวของการตูน กับเสียงประกอบภายในของฉากนั้น ๆ
- เมื่อเสร็จสิ้นการผลิตต้องสามารถนำเสนอในเรื่องดังกล่าว ผนวกกันเว็บสาขาวิชาเพื่อนำเสนอ ผลงาน โดยร่วมกันสร้างพื้นที่รู้จักกับโรคภัยแพ้ และ แนวทางการรักษาที่ถูกต้อง และกำหนดให้น้อง ซอฟต์อิ้งเป็นตัวการตูนกลางที่นำเสนอเนื้อหาสาระในฐานะตัวแทนของสาขาวิชาศิวกรรมซอฟต์แวร์

กิ่วินท์ รุ่นอาร์มณ์

(นายกิ่วินท์ รุ่นอาร์มณ์)

(ผู้เสนอโครงการ)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพชริตร สุสมบูรณ์

(ประธานสาขาวิชา)

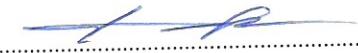
จากการเสนอโครงการ (ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2560) ฉบับนี้ ข้าพเจ้าและคณะขออภัยยัน ว่า  
ได้รับดำเนินการจัดทำโครงการเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตโครงการที่ได้ระบุไว้ข้างต้น ทุก  
ประการ

กรุงเทพฯ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๐

ผู้เสนอและจัดทำโครงการ  
(นายกвинท์ รีนาร์มณ์)



อาจารย์ปรีกษาโครงการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพบูลย์ สุขสมบูรณ์)



ประธานสาขาวิชานโยบายด้านมนุษย์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพบูลย์ สุขสมบูรณ์)