

โครงการวิจัยระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา ๒๕๖๐
สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

หัวข้อเรื่อง : การพัฒนาการ์ตูนอนิเมชันเพื่อกำลังใจแก่ผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว

The development of cartoon animation for encouraging the physically impaired.

จำนวนผู้วิจัย ๑ คน

ความนำ

คนเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่า ทั้งนี้ เพราะคนเป็นกำลังสำคัญในการ พัฒนาประเทศในทุกๆ ด้านแต่ในทุกๆ สังคมมิได้มีบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ เท่าเทียมกันทั้งหมดยังมีบุคคลประเภทหนึ่ง ซึ่งมีความผิดปกติหรือความบกพร่องทางด้านร่างกาย ทางสติปัญญา หรือทางด้านสภาพจิตใจ ทำให้เป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของสังคม ซึ่งเราเรียกบุคคลเหล่านี้ว่าเป็นผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและเข้ามามีบทบาทสำคัญ และช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านการสื่อสาร ทั้งนี้ด้วยเทคโนโลยีการสร้างสื่อความรู้จะเห็นได้ว่า แอนิเมชัน มีความสำคัญมากขึ้น และแอนิเมชันนี้ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น เพราะแอนิเมชันสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชันในการช่วยจดจำ และดึงดูดความสนใจ แอนิเมชันสามารถยิบย่อยเรื่องราวที่ซับซ้อน ด้วยความที่อยากรู้เข้าใจเนื้อเรื่อง ทำให้เข้าใจง่าย แล้วก็สามารถกระตุ้นความสนใจ ให้เข้าใจและกระตุ้นความสนใจของประโภคนั้นๆ

ดังนั้นจุดประสงค์ของการวิจัยนี้คือ ศึกษาและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับการให้กำลังใจแก่ผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการรับชมสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ในอีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งเล็งเห็นประโยชน์ที่มีต่อสังคมไทยที่จะมุ่งเน้นให้ผู้บกพร่องทางด้านการเคลื่อนไหวได้รับทราบแนวคิดผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชันนั้นเอง

.....
๗๘๙๙ ๔๔๗๙๔๖

ผู้เสนอโครงการ
(นาย วีระพงษ์ ศิริชุมแสง)

.....
.....
ประธานสาขาวิชานี้เห็นชอบโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพจิตร สุสมบูรณ์)

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อใช้ออนไลน์เป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลร่วมทางด้านการเคลื่อนไหว
๒. เพื่อแสดงศักยภาพของสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ โดยกำหนดให้น้องซอฟต์อิงเป็นตัวแทนของสาขาให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น
๓. เพื่อให้ผู้บุคคลร่วมทางด้านการเคลื่อนไหว และเยาวชนได้นำข้อคิดในสื่อออนไลน์เป็นตัวแทนชีวิตประจำวัน
๔. เพื่อสามารถนำผลงานที่ผลิตเผยแพร่สู่สาธารณะ

ขอบเขตโครงการ

๑. การผลิตต้องประกอบด้วยโครงเรื่องการตูนที่จะสร้างได้ โดยจะรับผิดชอบในการสร้าง ๑ เรื่อง
๒. การผลิตต้องมีระยะเวลาของการนำเสนอไม่ต่ำกว่า ๕ นาทีเต็มไม่น่าเกิน ๑๕ นาที
๓. การผลิตต้องมีการออกแบบตัวการตูนที่เกี่ยวข้องในเรื่องที่สร้าง
๔. การผลิตต้องจัดทำสถาบันรีบอร์ด ของออนไลน์ที่จะสร้างมาเรียงต่อ กันเป็น列 โดยลำดับจากแต่ละจุดไว้ตั้งแต่จุดเริ่มเรื่องจนถึงจุดจบเรื่องตามบทดำเนินเรื่อง
๕. การผลิตต้องสามารถสร้างเสียงประกอบในการตูนให้ได้ตามบทดำเนินเรื่องในแต่ละจุดและกำหนดให้เป็นเสียงเฉพาะแก่ตัวการตูนนั้นๆ
๖. การผลิตต้องสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องตามสถาบันรีบอร์ด
๗. การผลิตต้องมีการทดสอบจังหวะการเคลื่อนไหวของ การตูน กับเสียงประกอบภายในของฉากนั้นๆ
๘. เมื่อเสร็จสิ้นการผลิตต้องสามารถนำออนไลน์เรื่องดังกล่าว ผนวกกันเว็บสาขาวิชาเพื่อนำเสนอผลงาน โดยร่วมกันสร้างพื้นที่โครงงาน สื่อการให้กำลังใจแก่ผู้บุคคลร่วมทางด้านการเคลื่อนไหว และกำหนดให้น้องซอฟต์อิงเป็นตัวการตูนกลางที่เสนอเนื้อหาสาระในฐานะตัวแทนของสาขาวิชา วิศวกรรมซอฟต์แวร์

วีระพงษ์ ศิริชุมแสง

ผู้เสนอโครงการ
(นาย วีระพงษ์ ศิริชุมแสง)

.....
.....

ประธานสาขาวิชานี้
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพจิตร สุขสมบูรณ์)

จากการเสนอโครงการ (ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา ๒๕๖๐) ฉบับนี้ ข้าพเจ้าและคณะขอยืนยันว่า
ได้รับดำเนินการจัดทำโครงการเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตโครงการที่ได้ระบุไว้ข้างต้น¹
ทุกประการ

.....
นาย วีระพงษ์ ศิริชุมแสง

ผู้เสนอโครงการ
(นาย วีระพงษ์ ศิริชุมแสง)

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
(ศิริพัฒน์ เสนจันทร์มิไชย)

.....
ประธานสาขาวิชาผู้เห็นชอบโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพจิตร สุขสมบูรณ์)