

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางด้านฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ซึ่งส่งผลให้การออกแบบและพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอมีประสิทธิภาพในการแสดงผลได้ดียิ่งขึ้น โดยนำเอาองค์ประกอบมัลติมีเดียด้านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันวิดีโอ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้มีคุณภาพสูงขึ้น ต้นทุนการผลิต หรือการจัดการมัลติมีเดียถูกลง ส่งผลให้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในด้านต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา การฝึกอบรม ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านภูมิศาสตร์ ด้านความบันเทิงนันทนาการ ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายในสถานที่ต่างๆ โดยผ่านสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (แอนนา พายุพัทธ์, 2558 : 1)

“เศรษฐกิจพอเพียง” เป็นพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๙ ให้พสกนิกรชาวไทยให้พ้นจากวิกฤตการณ์เศรษฐกิจของประเทศไทยในปีพ.ศ. 2540 ซึ่งเป็นแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนทุกระดับตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ทั้งในการพัฒนาและบริหาร ประเทศให้ดำเนินไปในทางสายกลาง เพื่อให้ประชาชนรอดพ้นจากวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจ และ สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมั่นคงและยั่งยืนภายใต้การเปลี่ยนแปลงต่างๆ แต่ในปัจจุบันปัญหาที่พบประชาชนโดยทั่วไปไปบางกลุ่มขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ เรื่องเกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง และขาดการประชาสัมพันธ์อย่างทั่วถึง มีเพียงแค่มือถือและข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากคนไทยมีแนวโน้มในการอ่านหนังสือลดลงทำให้การเข้าถึงข้อมูล เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงเป็นไปได้ยาก ทำให้ทางคณะผู้จัดทำได้ศึกษาเรื่องเกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อที่จะเผยแพร่เป็นสื่อให้เป็นที่รู้จักกับประชาชนทั่ว ๆ ไป และเป็นการช่วยประชาสัมพันธ์แนะนำแนวทางปฏิบัติเกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงให้ผู้คนทั่วไป ได้รู้จักมากยิ่งขึ้น

จากที่มาและสภาพปัญหาดังกล่าว คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง" เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ และเป็นแนวทางในการปฏิบัติ โดยนำเสนอด้วยการใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ/การวิจัย

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “เกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง”

1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “เกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง”

1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “เกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง”

1.3 ขอบเขตโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย

1) ขอบเขตด้านการนำเสนอในรูปแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

2) ขอบเขตด้านเนื้อหาของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “เกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง” โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ แนวคิด และ การจัดสรรที่ดิน ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “เกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง”

1.4.2 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรูปแบบสื่อนำเสนอ

1.4.3 ครู ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา และ ผู้สนใจทั่วไปสามารถนำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันไปเผยแพร่และปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง

1.4.4 ครู ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา และ ผู้สนใจทั่วไปอาจใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องต่อไป

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เกษตรทฤษฎีใหม่ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง โดยนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดียประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.5.2 เกษตรทฤษฎีใหม่ หมายถึง แนวคิดในการจัดสรรพื้นที่ให้เป็นประโยชน์ออกเป็นส่วนๆ เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการดูแล

1.5.3 เศรษฐกิจพอเพียง หมายถึง ปรัชญาที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ทรงชี้
แนวทางการดำเนินชีวิตให้แก่ปวงชนชาวไทยมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ในช่วงตั้งแต่ก่อนการเกิดวิกฤต
เศรษฐกิจ

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี