บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางด้านฮาร์ดแวร์ และซอฟแวร์ ซึ่งส่งผลให้การออกแบบและพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอมีประสิทธิภาพในการแสดงผลได้ดียิ่งขึ้น โดยนำเอาองค์ประกอบมัลติมีเดียด้านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันวิดีโอ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้มีคุณภาพสูงขึ้น ต้นทุนการผลิต หรือการจัดหามัลติมีเดียถูกลง ส่งผลให้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในด้านต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการศึกษาการฝึกอบรม ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านภูมิศาสตร์ ด้านความบันเทิงนันทนาการ ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายในสถานที่ต่างๆ โดยผ่านสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (แอนนา พายุพัด, 2558 หน้า 30)

รู้ทันโรคเบาหวาน หรือ Diabetes Mellitus: DM, Diabetes เป็นภาวะที่ร่างกายมีน้ำตาลในเลือดสูงกว่าปกติ เนื่องจากการขาดฮอร์โมนอินซูลิน (Insulin) หรือการดื้อต่อฮอร์โมนอินซูลิน ส่งผลให้กระบวนการดูดซึมน้ำตาลในเลือดให้เป็นพลังงานของเซลล์ในร่างกายมีความผิดปกติหรือทำงานได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ จนเกิดน้ำตาลสะสมในเลือดปริมาณมาก หากปล่อยให้ร่างกายอยู่ในสภาวะนี้เป็นเวลานานจะทำให้อวัยวะต่าง ๆ เสื่อม เกิดโรคและอาการแทรกซ้อนขึ้น
(กรมควบคุมโรค, 2559)

จากที่มาและสภาพปัญหาดังกล่าว คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทันโรคเบาหวาน เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการดูแลการปฏิบัติตนเพื่อปลอดภัยจากโรคโรคเบาหวาน โดยการนำเสนอด้วยการใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทันโรคเบาหวาน

1.2.2 เพื่อการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทันโรคเบาหวาน

1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทันโรคเบาหวาน

1.3 ขอบเขตของโครงการ/วิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เวลาในการดำเนินเรื่อง 3.07 นาที

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ สาเหตุที่ทำให้เกิดโรคโรคเบาหวานอาการของโรคเบาหวานและการป้องกันโรคเบาหวาน

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทันโรคเบาหวาน

1.4.2 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์

1.4.3 อาจใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทันโรคเบาหวาน

1.5.2 โรคเบาหวาน หมายถึง เป็นภาวะที่ร่างกายมีน้ำตาลในเลือดสูงกว่าปกติ

1.5.3 ผู้ใช้ หมายถึง ครู ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี