บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งทางด้านฮาร์ดแวร์ และทางด้านซอฟแวร์ ส่งผลให้การออกแบบและพัฒนามัลติมีเดียสำหรับการนำเสนอมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยการนำเอาองค์ประกอบมัลติมีเดียหลายๆด้านมานำเสนอ เช่น ด้านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือแอนิเมชันวิดีโอ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ และผู้รับชมสื่อ ปัจจุบันต้นทุนการผลิต หรือการจัดหามัลติมีเดียถูกลง ส่งผลให้มัลติมิเดียได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในด้านต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านภูมิศาสตร์ ด้านความบันเทิงนันทนาการ ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายในสถานที่ต่างๆ โดยผ่านสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (แอนนา พายุพัด, 2558, หน้า30)

วัณโรค (Tuberculosis) เป็นโรคติดต่อที่เกิดจากการติดเชื้อแบคทีเรีย ปัจจุบันวัณโรคได้รับความสนใจจากองค์การอนามัยโรค เนื่องจากมีผู้ติดเชื่อเพิ่มมากขึ้นและเชื้อเริ่มดื้อยาเพิ่มมากขึ้น ในระยะเวลาประมาน1 ปี มีผู้ติดเชื่อเพิ่มมากถึง 8 ล้านคนและเสียชีวิตประมาน 3 ล้านคนต่อปี วัณโรค เป็นโรคติดต่อทางการหายใจโดยการสูดเอาอากาศที่มีตัวเชื้อวัณโรคเข้าไป ปกติเชื้อจะแพร่จากผู้ป่วยวัณโรคปอด ไปสู่บุคคลอื่นทางละอองเสมหะขนาดเล็ก ซึ่งอาจจะเกิดจากการไอ จาม หรือพูด ซึ่งละอองเสมหะเหล่านี้สามารถมีชีวิตลอยอยู่ในอากาศหลายชั่วโมง และเมื่อมีผู้สูดเข้าไปจะเข้าไปจนถึงถุงลมปอดจนเกิดการอักเสบ ซึ่งพบว่าการไอหนึ่งครั้งนั้น สามารถก่อให้เกิดละอองเสมหะมากถึง 3,000 ละอองเสมหะ เมื่อพูดถึงวัณโรค ชาวบ้านทั่วไปมักจะนึกถึงโรคปอด คือวัณโรคปอด แต่ความจริงวัณโรคอาจเป็นได้ในทุก ๆ อวัยวะของร่างกาย เช่น ลำไส้ ตับ ม้าม ต่อมน้ำเหลือง ผิวหนังเละเยื่อหุ้ม ไม่เพียงเท่านั้น เด็กและผู้สูงอายุยังเป็นวัยที่เสี่ยงต่อการติดเชื้อวัณโรค เนื่องจากทั้ง 2 วัยนี้มีสุขภาพที่อ่อนแอกว่าคนในวัยผู้ใหญ่ (วีระเดช สุวรรณลักษณ์, 2558)

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าวัณโรคเป็นโรคที่ใกล้ตัวและสามารถติดต่อกันได้ง่าย คณะผู้จัดทำจึงมีความคิดในการศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทัน“วัณโรค” เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการดูแลปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากโรควัณโรค โดยนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และ เสียง

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทัน “วัณโรค”

1.2.2 เพื่อการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทัน “วัณโรค”

1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทัน “วัณโรค”

1.3 ขอบเขตของโครงการ/วิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อการนำเสนอ โดยนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันแบบต่อเนื่อง ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และ เสียง เวลาในการดำเนินเรื่อง 5.03 นาที

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการแนะนำเกี่ยวกับโรควัณโรค ได้แก่

1) ความรู้เรื่องวัณโรค

2) สาเหตุของวัณโรค

3) อาการของวัณโรค

4) วิธีป้องกันและวิธีรักษา

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 คณะผู้จัดทำได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อมัลติมีเดียรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน รวมถึงได้รับความรู้เกี่ยวโรควัณโรค เพิ่มทักษะและความรู้ในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

1.4.2 ได้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง รู้ทัน “วัณโรค”

1.4.3 อาจใช้เผยแพร่แก่ผู้ให้ความสนใจเกี่ยวกับโรค “วัณโรค”

1.5 นิยามคำศัพท์

1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง รู้ทัน “วัณโรค”

1.5.2 วัณโรค หรือ Tuberculosis เป็นโรคติดต่อที่เกิดจากการติดเชื้อแบคทีเรีย

1.5.3 ผู้ใช้ หมายถึง ครู ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป