

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันคงไม่มีใครปฏิเสธได้ว่า “คอมพิวเตอร์” มีความสำคัญกับชีวิตประจำวันของทุกคน ในยุคสมัยนี้ คอมพิวเตอร์ ได้เข้ามามีบทบาทใน ครอบครัวยุคใหม่ สถานที่ทำงานรวมถึงภาครัฐและภาคเอกชน ต่างต้องใช้คอมพิวเตอร์เป็นส่วนประกอบในการขับเคลื่อนกิจกรรมต่างๆ เพื่อความสะดวกรวดเร็วและแม่นยำในการให้ข้อมูลต่างๆ คอมพิวเตอร์จึงถูกออกแบบมาเพื่อให้เหมาะแก่การใช้งานตรงตามความต้องการของลักษณะงานนั้นๆ จึงทำให้บางครั้งการซื้อคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปจากผู้ผลิตยี่ห้อต่างๆ นั้นไม่ได้ชิ้นส่วนของคอมพิวเตอร์ที่ตรงตามความต้องการในทุกๆ ข้อ

การจัดประกอบชิ้นส่วนต่างๆ ขึ้นมาใหม่เพื่อให้ตรงตามความต้องการ แต่ในการจัดประกอบชิ้นส่วนต่างๆ นั้นเป็นเรื่องที่มีความละเอียดมาก มีขั้นตอนที่ค่อนข้างยุ่งยากและหากต้องจ้างช่างคอมพิวเตอร์ จัดประกอบคอมพิวเตอร์ขึ้นมานั้นมีมูลค่าค่อนข้างสูง และในปัจจุบันยังมีกลุ่มคนอีกมากที่ยังขาดความรู้และความเข้าใจรวมถึงขาดทุนทรัพย์ที่จะใช้ในการจัดซื้อและจัดจ้าง คอมพิวเตอร์แบบประกอบขึ้นส่วนจากช่างคอมพิวเตอร์ ทำให้มีการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยการแสวงหาความรู้และศึกษาด้วยตนเองได้ตามอัธยาศัย ทุกที่ ทุกเวลา และในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนั้น สื่อ (media) นับเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญในการนำความรู้ไปสู่ผู้ศึกษาค้นคว้าให้เกิดการจดจำที่คงทนและมีประสิทธิภาพ การนำเอาสื่อต่างๆ มาผสมเข้าด้วยกัน เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วีดีโอหรือข้อความซึ่งเป็นการนำเอาสื่อหลายชนิดมารวมกันให้อยู่ในรูปแบบของมัลติมีเดียจึงเข้ามามีบทบาทในการสื่อสารมากขึ้นและมีการใช้งานอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

จากที่มาและปัญหาดังกล่าวข้างต้น ทำให้ทางคณะผู้จัดทำได้นำเอาข้อมูลการประกอบคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เริ่มต้นหาแหล่งที่มาของอุปกรณ์รวมถึงการเลือกอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการใช้งาน ขั้นตอนและวิธีการประกอบอุปกรณ์ต่างๆ จนได้คอมพิวเตอร์ที่สมบูรณ์แบบตามความต้องการใช้งาน โดยพัฒนาสื่อขึ้นมาในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันร่วมกับคลิปวีดีโอสาธิตวิธีการต่างๆ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในรายละเอียดของการประกอบคอมพิวเตอร์ได้อย่างง่ายดาย ถูกต้องและชัดเจนแก่ผู้ศึกษาค้นคว้าจากสื่อมัลติมีเดียสอนการประกอบคอมพิวเตอร์นี้ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดีย “สอนประกอบคอมพิวเตอร์”
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย “สอนประกอบคอมพิวเตอร์”
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย “สอนประกอบคอมพิวเตอร์”

1.3 ขอบเขตของโครงการ/วิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านการนำเสนอ นำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง วีดีโอ และข้อความ ใช้เวลาในการนำเสนอ 6 นาที

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการเล่าเรื่องสมมุติเหตุการณ์ภายในบริษัทเปิดใหม่ที่ได้รับ การตอบรับจากลูกค้าที่เพิ่มมากขึ้นจึงต้องขยายกิจการโดยการจัดซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์ใหม่แต่ผู้ซื้อ ไม่มีความรู้ในเรื่องรายละเอียดการประกอบคอมพิวเตอร์ จึงได้ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญโดยตรง ทำให้ได้ ทราบถึงรายละเอียดและวิธีในการประกอบคอมพิวเตอร์

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดีย “สอนประกอบคอมพิวเตอร์”
- 1.4.2 ได้ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้การประกอบคอมพิวเตอร์สำหรับผู้สนใจการประกอบคอมพิวเตอร์
- 1.4.3 ผู้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียมีความรู้ความเข้าใจในการประกอบคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น

1.5 นิยามศัพท์

- 1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดีย “สอนประกอบคอมพิวเตอร์”
- 1.5.2 คอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องคำนวณ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ
- 1.5.3 ช่างคอมพิวเตอร์ หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในด้านทักษะเกี่ยวกับการใช้ การซ่อมแซมและการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ ตลอดจนส่วนประกอบต่างๆ ของเครื่องคอมพิวเตอร์
- 1.5.4 ผู้ศึกษา หมายถึง บุคคลที่ศึกษาหาข้อมูลการประกอบคอมพิวเตอร์อย่างถ่องแท้