

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งทางด้านฮาร์ดแวร์ และทางด้านซอฟต์แวร์ ส่งผลให้การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดีย สำหรับการนำเสนอ มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยการนำเอาองค์ประกอบมัลติมีเดียหลายๆ ด้านมานำเสนอ เช่น ด้านข้อความ ด้านภาพนิ่ง ด้านภาพเคลื่อนไหว หรือแอนิเมชันวิดีโอ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ และผู้รับชมสื่อ ปัจจุบันต้นทุนการผลิต หรือการจัดทำมัลติมีเดียถูกลง ส่งผลให้มัลติมีเดียได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในด้านต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านภูมิศาสตร์ ด้านความบันเทิง นันทนาการ ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายในสถานที่ต่างๆ โดยผ่านสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ ( แอนนา พายุพัต, 2558, หน้า 1 )

โรคไข้เลือดออก คือ โรคติดต่อซึ่งมีสาเหตุมาจาก ไวรัสเดงกี (Dengue virus) อาการของโรคนี้นั้นมีความคล้ายคลึงกับโรคไข้หวัดในช่วงแรก จึงทำให้ผู้ป่วยเข้าใจคลาดเคลื่อนได้ว่าเป็นเพียงโรคไข้หวัด และทำให้ไม่ได้รับการรักษาที่ถูกต้องในทันที โรคไข้เลือดออกมีอาการและความรุนแรงของโรคหลายระดับตั้งแต่ไม่มีอาการหรือมีอาการเล็กน้อยไปจนถึงเกิดภาวะช็อกซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้ป่วยเสียชีวิต สถิติในปี พ.ศ. 2554 รายงานโดย กลุ่มโรคไข้เลือดออก สำนักโรคติดต่อ นำโดยแมลงกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข พบว่า มีอัตราป่วย 107.02 และอัตราป่วยตาย 0.10 ซึ่งหมายความว่า ในประชากรทุก 100,000 คน จะมีผู้ที่ป่วยเป็นไข้เลือดออกได้ถึง 107.02 คน และมีผู้เสียชีวิตจากโรคนี้นั้น 0.1 คน (คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2561)

ที่มาและปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าโรคไข้เลือดออกเป็นโรคที่ใกล้ตัว และสามารถติดต่อกันได้ง่าย คณะผู้จัดทำจึงมีความคิดในการศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคไข้เลือดออก” เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการดูแลปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากโรคไข้เลือดออก โดยนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

### 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคไข้เลือดออก”

1.2.2 เพื่อการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคไข้เลือดออก”

1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคไข้เลือดออก”

### 1.3 ขอบเขตของโครงการ/วิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เวลาในการดำเนินเรื่อง 5 นาที

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับ “โรคไข้เลือดออก” มีเนื้อหา ดังนี้

- 1) ความรู้ของโรคไข้เลือดออก
- 2) สาเหตุของโรคไข้เลือดออก ได้แก่
  - 2.1.1) เกิดจากเชื้อไวรัสเด็งกี
  - 2.1.2) เกิดจากยุงตัวเมียที่เป็นพาหะ
- 3) อาการของโรคไข้เลือดออก ได้แก่
  - 3.1.1) มีไข้สูงลอย 39 – 40 องศา
  - 3.1.2) คลื่นไส้ อาเจียน
  - 3.1.3) มีผื่นแดงตามตัว
- 4) วิธีป้องกันโรคไข้เลือดออก ได้แก่
  - 4.1.1) ปกป้องร่างกาย ใช้อาบทากันยุง สวมใส่เสื้อผ้าให้มิดชิด นอนในมุ้ง
  - 4.1.2) กำจัดแหล่งเพาะพันธุ์ยุงลาย ปิดฝาภาชนะ พ่นสารเคมีที่ทำลายยุงในที่

อยู่อาศัย

### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคไข้เลือดออก”

1.4.2 คณะผู้จัดทำได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน รวมถึงได้รับความรู้เกี่ยวกับโรคไข้เลือดออก เพิ่มทักษะและความรู้ในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

1.4.3 สามารถนำไปเผยแพร่สำหรับผู้สนใจ เรื่อง “โรคไข้เลือดออก”

### 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคไข้เลือดออก”

1.5.2 ผู้ใช้ หมายถึง ครู ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา และคนทั่วไปที่สนใจ