

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตนี้เทคโนโลยีได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว เข้ามามีบทบาทและความสำคัญเป็นอย่างมาก ในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ หลายองค์กรได้นำเอาเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดการ อำนวยความสะดวก รวดเร็ว ความถูกต้องแม่นยำในกระบวนการทำงาน เพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จึงนำเอาคอมพิวเตอร์ช่วยผ่อนแรงในการทำงานได้อย่างมาก เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ได้ถูกนำมาใช้ในการพัฒนาความรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา จัดการกับสื่อต่าง ๆ เพื่อให้เกิดรูปแบบที่ก้าวหน้าตามยุคสมัยและทันเทคโนโลยี การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมนับเป็นวิถีทางอีกอย่างหนึ่งในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการนำเสนอสื่อต่าง ๆ เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology) หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า AR เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกความเป็นจริง และโลกเสมือนที่สร้างขึ้นมาผสานเข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชัน โดยรับข้อมูลผ่านกล้องมือถือ คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งภาพเสมือนจริงจะปรากฏบนจอมือถือ จอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์แสดงผลอื่น ๆ ภาพเสมือนจริงที่ปรากฏขึ้นนี้จะสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ทันที ทั้งในภาพสามมิติ ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ ซึ่งการนำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อหนึ่งถือเป็นการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้ที่สนใจอย่างเต็มศักยภาพ โดยใช้วิวัฒนาการทางเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อ เพิ่มความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และเปิดใจรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ (ปิยะมาศ แก้วเจริญ และวริศรา ธีรธัญปิยสุภร, 2559)

บ้านสวนนอก เป็นชุมชนเขมรท้องถิ่น รู้จักกันดีในฐานะแหล่งท่องเที่ยวชุมชนที่มีชื่อเสียงด้านการจัดการท่องเที่ยวของจังหวัด และยังได้รับการคัดเลือกให้เป็นชุมชนคุณธรรมน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบ จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์ของกระทรวงวัฒนธรรมจากข้อมูลบ้านสวนนอก เป็นชุมชนเก่าแก่ตั้งขึ้นเมื่อประมาณ 150 ปีก่อน มีประเพณีและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เชื้อสายชาติพันธุ์เขมร (สยามรัฐ, 2562) นอกจากนี้ ชาวบ้านสวนนอกได้ร่วมกันอนุรักษ์อาชีพการทอผ้าไหม เป็นอีกหนึ่งจุดขายที่นักท่องเที่ยวนิยมชมชอบเมื่อมาเยือนถึงเรือน จะได้เห็นภูมิปัญญาท้องถิ่นทุกขั้นตอนของการผลิตผ้าไหม ที่สวยงามหลากหลายลวดลาย มีจุดเด่นตรงที่ชายผ้าเป็นสีแดง เป็นจุดแรกๆ ที่มีเสน่ห์ของชุมชนไว้ต้อนรับนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ศูนย์ทอผ้าไหมแล้ว ยังได้เรียนรู้ฐานบ้านนกและปั้น แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิต ฐานจักสาน ฐานบ้านกระดิ่ง ชมกระบวนการทำกระดิ่งจากไม้ วัสดุที่หาได้จากท้องถิ่น และชมเกษตรแบบผสมผสานที่ฐานเศรษฐกิจพอเพียง

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาค้นคว้า นำเอาเทคโนโลยีความจริงเสริมมาถ่ายทอดเรื่องราวการท่องเที่ยวแบบวิถีชุมชน และได้ทำการพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำไปใช้ ประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ มีเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology AR) ในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งจะทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเรียนรู้ และเข้าใจด้วยตนเองได้ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ การท่องเที่ยวแบบวิถีชุมชนที่ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงบรรยากาศแบบชนบท เรียนรู้วิถีชีวิตของคนในชุมชน ความเป็นอยู่ วัฒนธรรมของชุมชน และยังทำให้ได้สัมผัสถึงกลิ่นไอของการใช้ชีวิตแบบบ้าน ๆ ซึ่งปัจจุบันหาได้ยากมากจากสภาพความเป็นอยู่ในปัจจุบัน และยังได้รู้จักเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology AR) ไปด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

การพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

1.3.1.1 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาชมสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และทำการประเมินออนไลน์ผ่าน google site จำนวน 50 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

1.3.2 ส่วนการนำเสนอสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

1.3.2.1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

1.3.2.2 แต่ละฉากมีการเคลื่อนไหวตามเนื้อเรื่อง

1.3.2.3 มีเสียงดนตรีประกอบประกอบฉาก

1.3.2.4 เนื้อเรื่องมีความยาวประมาณ 10 นาที

1.3.2.5 ใช้ในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพ 2 มิติ โดยใช้เทคนิคในการสร้างแบบ Flash Animation หรือ animate Animation

1.3.2.6 การ์ตูนแอนิเมชันจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการประวัติความเป็นมาของหมู่บ้านสนวนนอก การเรียนรู้ฐานการปลูกหม่อนไหม ฐานบ้านกระดัง ฐานบ้านจ๊กสาน ฐานบ้านนก ฐานเศรษฐกิจพอเพียง และบ้านโบราณ

1.3.2.7 ตัวละครในการดำเนินเรื่อง นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบไปด้วย

- 1) หนูแดง ตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง
- 2) หนูหน้อย ตัวละครหลักในการพาเที่ยวชมชุมชนบ้านสวนนอก
- 3) รถกระสวยอวกาศ พาหนะพาไปชมฐานต่าง ๆ

1.3.2.8 ส่วนของเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) นำเสนอออกมาในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยการใช้โปรแกรม ROAR ในการสร้าง

1.3.2.9 ส่วนการนำเสนอบน google site

- 1) Title บ้านสวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์
- 2) มีลิงค์ไปยังแบบประเมินความพึงพอใจ
- 3) แผนที่
- 4) รูปภาพเพิ่มเติมเกี่ยวกับชุมชนบ้านสวนนอก
- 5) ข้อมูลการติดต่อ

1.3.3 ส่วนของเนื้อหาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

1.3.3.1 ส่วนของเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โปรแกรม ROAR ในการสร้าง AR มีขอบเขตดังนี้

1) อธิบายเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของหมู่บ้านสวนนอก

1.1) ประวัติบ้านสวนนอก

1.1.1) ผู้ก่อตั้ง

1.1.2) อธิบายว่าทำไมถึงตั้งชื่อว่าบ้านสวนนอก

1.1.3) หลักฐานทางโบราณคดี

1.1.4) คำขวัญประจำหมู่บ้าน

1.2) ศาลหลวงปู่อุดม โดยอธิบายถึงความเป็นมาของศาลหลวงปู่อุดม

1.3.3.2 ฐานสาวไหม นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบไปด้วย

1) การปลูกหม่อนไหม

1.1) อธิบายพันธุ์หม่อนที่ใช้ในการทอผ้าไหม

1.2) การเลือกพื้นที่

1.3) การเตรียมดิน

1.4) ระยะเวลาการปลูก

1.5) การเตรียมหลุม

1.6) วิธีการปลูก

2) การเลี้ยงหม่อนไหม โดยอธิบายการเลี้ยงหม่อนไหม

3) กระบวนการผลิตผ้าไหม โดยอธิบายถึงวิธีการสาวไหมแบบพื้นบ้าน

4) กระบวนการทอผ้าไหม โดยอธิบายถึงขั้นตอนในการทอผ้าไหม

5) ผลิตภัณฑ์ที่ได้

5.1) ผ้าไหม

5.2) หมอน

5.3) เครื่องนุ่งห่ม

1.3.3.3 ฐานบ้านกระดิ่ง นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบไปด้วย

1) องค์ความรู้ เรื่องกระดิ่ง โดยอธิบายเนื้อหา ดังนี้

1.1) เจ้าขององค์ความรู้

1.2) เหตุจูงใจที่ดำเนินการจนเกิดบทเรียน

1.3) รายละเอียดการดำเนินงาน

2) ผลลัพธ์ที่ได้ ได้แก่ กระดิ่งไม้สำหรับคล้องคอวัว, ควาย

1.3.3.4 ฐานบ้านจักสาน นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบไปด้วย

1) องค์ความรู้ เรื่องการจักสาน โดยอธิบายเนื้อหา ดังนี้

1.1) เจ้าขององค์ความรู้

1.2) เหตุจูงใจที่ดำเนินการจนเกิดบทเรียน

1.3) รายละเอียดการดำเนินงาน

2) ผลลัพธ์ที่ได้จากการสานไม้ไผ่

2.1) ตะกร้า

2.2) สุ่มตักปลา

2.3) กระดิ่ง

2.4) พัด

1.3.3.5 ฐานบ้านนก นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบไปด้วย

1) องค์ความรู้ เรื่องนกทะเล โดยอธิบายเนื้อหา ดังนี้

1.1) เจ้าขององค์ความรู้

1.2) เหตุจูงใจที่ดำเนินการจนเกิดบทเรียน

1.3) รายละเอียดการดำเนินงาน

2) ผลลัพธ์ที่ได้จากทะเลมะพร้าว ได้แก่ นกทะเลมะพร้าว

1.3.3.6 ฐานสวนเกษตรวิถีพอเพียง นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบไปด้วย เรียนรู้การปลูกพืชผักตามวิถีเศรษฐกิจพอเพียง โดยอธิบายการปลูกพืชผักแบบผสมผสาน

1.3.3.7 บ้านพักโฮมสเตย์แบบโบราณ นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบไปด้วย บ้านโบราณ โดยอธิบายถึงลักษณะของบ้านโบราณ

1.3.4 ผู้ให้ข้อมูล

นายบุญทิพย์ กระรัมย์ ผู้ใหญ่บ้านสวนนอก

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อให้ได้สื่อที่มีความน่าสนใจ

1.4.2 ได้ประชาสัมพันธ์สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ให้เป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไปมากยิ่งขึ้น

1.4.3 เป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ให้มากขึ้น