

การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
The Development of media for promoting the Faculty of
Science and Technology Nakhon Ratchasima Rajabhat University

ปริญญ ชินจ่อ^{1*} อุษานาฏ เอื้ออภิสวัสดิ์² และทัศน์พล เห่งขุนทด²
Parinya chinjoho^{1}, Usanad Uaapisitwong² and Thassaphon Herngkhunthod²*

รับบทความ 31 มีนาคม 2569/ ปรับแก้ไข 8 กรกฎาคม 2569/ ตอรับบทความ 10 กรกฎาคม 2569

Received: March 31, 2026/ Revised: July 08, 2026 / Accepted: July 10, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ด้วยเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 2) พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้ชมสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยสื่อประชาสัมพันธ์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ชมสื่อจำนวน 30 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้สื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ที่มีความยาวเรื่องประมาณ 1 นาที 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 ค่า S.D. เท่ากับ 0.63 ทำให้ผู้ชมสื่อได้รับทราบการประชาสัมพันธ์และได้รับข้อมูลจากหลักสูตรต่างๆ ในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ: เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล คลิปวิดีโอสั้น สื่อประชาสัมพันธ์

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

Digital Media Technology Program, Faculty of Science and Technology, Nakhon Ratchasima Rajabhat University

²สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

Information Technology Program, Faculty of Science and Technology, Nakhon Ratchasima Rajabhat University

*Corresponding author E-mail; parinya.c@nrru.ac.th

Abstract

This research purposes to 1) study and design media for promoting the Faculty of Science and Technology Nakhon Ratchasima Rajabhat University 2) develop media for promoting the Faculty of science and Technology Nakhon Ratchasima Rajabhat University 3) assess the audience satisfaction of media for promoting the Faculty of Science and Technology Nakhon Ratchasima Rajabhat University The instruments used in this research include media for promoting the Faculty of Science and Technology Nakhon Ratchasima Rajabhat University the satisfaction assessment with 30 audiences. The statistical methods used for data analysis were percentage and mean

The results revealed that 1) the media for promoting the Faculty of Science and Technology Nakhon Ratchasima Rajabhat University was about 1 minutes long 2) Assessment of satisfaction media for promoting the Faculty of Science and Technology Nakhon Ratchasima Rajabhat University was about 1 minutes long had overall satisfaction at the high level with the average value of 4.48 S.D. value of 0.63 This allows media viewers to be more aware of promoting and gain knowledge from various Curriculum in Faculty of Science and Technology Nakhon Ratchasima Rajabhat University.

Keywords: Digital Media Technology, Short Video, Media for Promoting

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (Digital Media Technology) มีการพัฒนาขึ้นอย่างก้าวกระโดด โดยเฉพาะการพัฒนาแอปพลิเคชันและการประยุกต์ใช้ในงานต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่เป็นการทำงานบนสมาร์ตโฟน ซึ่งมีความสามารถในการเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารโดยเพิ่มข้อมูลเสริมเข้าไปในสิ่งที่ผู้ใช้งานเห็น ทำให้สามารถใช้ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้หรือการสื่อสารที่เป็นประโยชน์ในหลายด้าน โดยเป็นการแสดงภาพเคลื่อนไหว เสียงผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ทั้งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ตโฟน เป็นต้น ซึ่งการประยุกต์ใช้งานของสื่อดิจิทัลมีหลายรูปแบบ เช่น การใช้ในงานประเภทเกม งานบันเทิง การศึกษา หรือการโฆษณา นอกจากนี้ยังมีการนำไปใช้ในงานวิศวกรรมและการออกแบบต่างๆ อีกด้วย โดยเฉพาะปัจจุบันมีการนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการภาคการศึกษาซึ่งเป็นแนวคิดที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจ เนื่องจากสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ การจดจำเนื้อหาของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น และนำเข้ามาช่วยในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ในรูปแบบที่มีความน่าสนใจมากขึ้นทั้งความสามารถในการแสดงผลภาพสามมิติ แอนิเมชัน และสาธิตตัวอย่างที่ซับซ้อนได้ง่าย จึงช่วยสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน และมีการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าใจง่ายขึ้น (สมนึก เอื้อวิบูลย์วัฒน์, 2565)

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีการจัดการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาและในระดับปริญญาตรี โดยหลักสูตรปริญญาตรีมีจำนวนทั้งสิ้น 15 หลักสูตร ซึ่งในแต่ละปีการศึกษามีผู้สนใจเข้ารับการศึกษาคือเป็นจำนวนมาก แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการศึกษาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรต่างๆ คือ การผู้ที่สนใจเข้าศึกษาต่อไม่เข้าใจความแตกต่างหรือรูปแบบการเรียนของแต่ละหลักสูตร การเข้าถึงข้อมูลของแต่ละหลักสูตรเพื่อสอบถามรายละเอียดยังกระจัดกระจายไม่เป็นระบบและรูปแบบการนำเสนอข้อมูลยังเป็นรูปแบบข้อความและภาพนิ่ง อีกทั้งยังพบว่ามีการนำเสนอข้อมูลที่ไม่มีเพียงพอหรือไม่ครบถ้วนเกี่ยวกับโอกาสทางการงานที่ผู้เรียนสามารถได้รับหลังจากจบการศึกษาแล้ว ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนต้องการทราบเพื่อใช้ในการตัดสินใจเลือกหลักสูตรที่จะศึกษา (คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 2568)

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญและเสนอแนวคิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบของคลิปวิดีโอสั้น (Short Video) เพื่อแนะนำหลักสูตรต่างๆ ในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อช่วยให้การเข้าดูรายละเอียดเกี่ยวกับหลักสูตรต่างๆ ในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสามารถเข้าดูได้ผ่านบนระบบออนไลน์ นอกจากนี้สื่อประชาสัมพันธ์แบบคลิปวิดีโอสั้นที่ถูกพัฒนาขึ้นมาสามารถนำไปต่อยอดเพื่อแนะนำหลักสูตรต่างๆ และในระดับมหาวิทยาลัยต่อไปได้ โดยมีกรอบแนวคิดในการทำวิจัย ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 กรอบวิธีการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการดำเนินงานตามขั้นตอนในการวิจัย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นตอนวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูล

วิเคราะห์เนื้อหาจากการศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการทำสื่อของแต่ละหลักสูตร ในคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทั้งหมด 15 หลักสูตร โดยกำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย การเตรียมแหล่งข้อมูล การเตรียมทรัพยากรต่างๆ ที่จำเป็น และประกอบไปด้วยรายละเอียดข้อมูลหลักสูตร เช่น จุดเด่นของหลักสูตร การเรียนการสอน อาชีพที่เป็นโอกาสในการทำงานหลังจากจบการศึกษาและช่องทางการติดตาม

1.2 ขั้นตอนการออกแบบ

เป็นขั้นตอนการนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลมาสรุปผล เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ หน้าจอของแต่ละหลักสูตรและทำการออกแบบสื่อที่จะใช้สำหรับการนำเสนอข้อมูล ให้ตรงตามขอบเขตที่กำหนดไว้ โดยการ เขียนสตอรี่บอร์ด (กวิศรา เอี่ยมบรรณพงษ์ และคณะ, 2563) หรือการออกแบบหน้าจอสำหรับการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์บน สมาร์ทโฟนในแต่ละฉาก ก่อนที่จะลงมือสร้างสื่อ โดยวางโครงสร้างสตอรี่บอร์ดไว้ 10 ฉากหลัก เพื่อนำเสนอข้อมูลหลักสูตร ต่างๆ ในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดังนี้

- ฉากที่ 1 สตอรี่บอร์ด หน้าเปิด ชื่อเรื่อง
- ฉากที่ 2 สตอรี่บอร์ด แสดงชื่อสาขาที่เลือก
- ฉากที่ 3 สตอรี่บอร์ด แนะนำสาขา
- ฉากที่ 4 สตอรี่บอร์ด แนะนำวิชาเรียนที่น่าสนใจ
- ฉากที่ 5 สตอรี่บอร์ด เทคโนโลยีที่จะได้เรียนรู้
- ฉากที่ 6 สตอรี่บอร์ด แสดงเทคโนโลยีต่างๆ ที่จะได้เรียน
- ฉากที่ 7 สตอรี่บอร์ด อาชีพที่เรียนจบในหลักสูตรนี้
- ฉากที่ 8 สตอรี่บอร์ด แสดงอาชีพต่างๆ หลังเรียนจบ
- ฉากที่ 9 สตอรี่บอร์ด ชื่อเว็บไซต์สาขาที่เลือก
- ฉากที่ 10 สตอรี่บอร์ด ติดตามข่าวสารคณะ



Title:	หน้าเปิด ชื่อเรื่อง
Scene No.	1
Background	สีพื้น
Graphic	ภาพตัวอักษร
Text	แนะนำหลักสูตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Sound	เพลงประกอบ เสียงบรรยาย
Effect	ข้อความซูมเข้า

รูปที่ 2 ตัวอย่างการออกแบบสตอรี่บอร์ด

1.2.1 องค์ประกอบภายในสตอรี่บอร์ด

ในแต่ละฉากของสตอรี่บอร์ดมีการระบุรายละเอียดสำคัญ เพื่อให้เห็นลำดับก่อน-หลังของสิ่งที่สื่อสารออกมาจาก รูปที่2 ตัวอย่างการออกแบบสตอรี่บอร์ด โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักๆ เพื่ออธิบายการทำงานของฉากดังนี้ (Lankow & Ritchie et al., 2012)

1.2.1.1 ส่วนภาพจำลองหน้าจอ (ด้านซ้าย)

ภาพร่างหน้าจอสมาร์ทโฟนแนวตั้ง

ภายในจอภาพแสดงนักศึกษาสวมเครื่องแบบ

ด้านบนภาพมีข้อความปรากฏอยู่บนหน้าจอแสดง "การแนะนำหลักสูตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา"

1.2.1.2 ส่วนตารางรายละเอียดของฉาก (ด้านขวา) ตารางนี้เป็นตัวกำหนดว่าในภาพซ้ายมือจะต้องมีองค์ประกอบทางภาพ เสียง และเอฟเฟกต์อะไรบ้าง โดยระบุรายละเอียดดังนี้:

Title (ชื่อเรื่อง): หน้าเปิด ชื่อเรื่อง (บอกให้ทราบว่านี่คือหน้าแรกหรือฉากเปิดของสื่อนี้)

Scene No. (ลำดับฉาก): 1 (นี่คือฉากที่ 1)

Background (พื้นหลัง): สีพื้น (กำหนดให้ใช้ฉากหลังเป็นสีเรียบๆ ไม่มีลวดลาย)

Graphic (กราฟิก): ภาพตัวอักษร (มีการใช้ข้อความกราฟิกประกอบ)

Text (ข้อความ): แนะนำหลักสูตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (คือ คำที่จะต้องนำไปพิมพ์ขึ้นบนหน้าจอ)

Sound (เสียง): เพลงประกอบ เสียงบรรยาย (กำหนดให้ฉากนี้มีเสียงดนตรีคลอและมีเสียงคนพากย์หรือบรรยาย)

Effect (ลูกเล่น/เอฟเฟกต์): ข้อความซูมเข้า (กำหนดให้ข้อความด้านบนมีลูกเล่นค่อยๆ ขยายหรือซูมเข้ามาในฉาก)

1.3 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อดิจิทัล

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่ได้จากขั้นตอนการออกแบบ เป็นขั้นตอนสำคัญที่นำผลลัพธ์จากการออกแบบสตอรี่บอร์ดมาสร้างเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาสื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ เน้นการนำเสนอข้อมูลของหลักสูตรในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ให้อยู่ในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นที่มีความกระชับ เข้าใจง่าย และสามารถรับชมได้ผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟน (บดี ศรีสุคนธ์, 2556)

กระบวนการพัฒนาสื่อประกอบด้วยการจัดเตรียมองค์ประกอบสื่อ ได้แก่ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร เสียงบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบ โดยยึดตามลำดับฉากที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ดอย่างเคร่งครัด เพื่อให้การนำเสนอมีความต่อเนื่องและเป็นระบบกับลักษณะงานในแต่ละขั้นตอน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม ดังนี้

1.3.1 โปรแกรมที่ใช้ในการแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหวเป็น MP4 ใช้สำหรับการส่งออกผลงานสื่อประชาสัมพันธ์ให้อยู่ในรูปแบบไฟล์วิดีโอ MP4 ซึ่งเป็นรูปแบบมาตรฐานที่สามารถรองรับการแสดงผลได้บนอุปกรณ์และแพลตฟอร์มออนไลน์หลากหลาย เช่น สมาร์ทโฟน เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ โดยคำนึงถึงความคมชัดของภาพ ขนาดไฟล์ และความเหมาะสมต่อการเผยแพร่ (Hongsa & Thonggao, 2019)

1.3.2 โปรแกรมที่ใช้ในการแปลงไฟล์เสียงเป็น MP3 ใช้สำหรับจัดการและแปลงไฟล์เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบให้อยู่ในรูปแบบ MP3 เพื่อให้มีขนาดไฟล์ที่เหมาะสม คุณภาพเสียงชัดเจน ตัดเสียงรบกวน รักษามาตรฐานคุณภาพเสียงได้อย่างแม่นยำและสามารถนำไปใช้งานร่วมกับสื่อวิดีโอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.3 โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ถูกใช้หลังจากขั้นตอนการตัดต่อวิดีโอสำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษรเคลื่อนไหว แอพเพลตสำเร็จรูป ตามที่ออกแบบไว้ในสตอรี่บอร์ด เช่น การเคลื่อนที่ของข้อความ การซูมเข้า-ออก และการเปลี่ยนฉาก เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและช่วยดึงดูดความสนใจของผู้รับชม ทำให้สื่อมีความทันสมัยและสอดคล้องกับรูปแบบสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน (Songkram, 2011)

1.3.4 โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างและแก้ไขภาพนิ่ง ใช้สำหรับออกแบบและปรับแต่งภาพนิ่งที่นำมาใช้เป็นองค์ประกอบในสื่อ เช่น ภาพพื้นหลัง ไอคอน ภาพประกอบ และตัวอักษร โดยคำนึงถึงความสวยงาม ความชัดเจน และความเหมาะสมกับเนื้อหา รวมถึงการใช้โทนสีและรูปแบบตัวอักษรให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผลลัพธ์จากขั้นตอนการพัฒนาสื่อดิจิทัล คือ สื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรต่างๆ ของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นจะมีลักษณะเป็นรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นที่มีความยาวประมาณ 1 นาทีต่อเรื่อง พร้อมนำไปใช้ในขั้นตอนการทดสอบ ปรับปรุง และประเมินผลต่อไป (สุภัค ถาวรนิติกุล, 2557)



รูปที่ 3 การสร้างสื่อคลิปวิดีโอ

1.4 ขั้นตอนการทดสอบและปรับปรุงแก้ไข

เป็นขั้นตอนที่นำสื่อประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาเสร็จสิ้นในเบื้องต้น มาดำเนินการทดสอบระบบการทำงานเพื่อหาข้อบกพร่อง และนำไปสู่การพัฒนาให้มีความสมบูรณ์พร้อมใช้งาน โดยแบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ทดสอบสื่อเพื่อตรวจหาข้อผิดพลาดและทำการปรับปรุงแก้ไขจนสามารถทำงานได้ตามที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 2 นำสื่อที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปให้กลุ่มตัวอย่างได้รับชม เพื่อประเมินผลเกี่ยวกับการใช้รูปแบบตัวอักษร สี และขนาดตัวอักษร สีพื้น ภาพประกอบ เสียงบรรยาย การวางตำแหน่งบนหน้าจอและนำเสนอแนะที่ได้รับมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความสมบูรณ์ตามความต้องการของผู้ใช้งานมากที่สุด (อรุณรัตน์ ชินวรรณ, 2553)

1.5 ขั้นตอนการประเมินผล

เป็นขั้นตอนที่ได้ผลการประเมินผลจากการนำสื่อที่พัฒนานำไปใช้ในกลุ่มตัวอย่างให้รับชมและได้ทำการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หรือมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวนรวม 30 คนที่เข้าร่วมกิจกรรมประชาสัมพันธ์หลักสูตรในการรับสมัครนักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีการศึกษา 2569 ประกอบด้วยรายการประเมิน ด้านความน่าสนใจ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านภาพและเสียง จากนั้นจึงทำการสรุปผลความพึงพอใจที่ได้รับจากการใช้เครื่องมือเป็นแบบประเมินความพึงพอใจ ด้วยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) จากแบบสอบถามที่เป็นแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

5 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด



รูปที่ 4 การนำสื่อไปประชาสัมพันธ์



รูปที่ 5 ผลที่ได้จากสตอรี่บอร์ดหน้าเปิด ชื่อเรื่อง



รูปที่ 6 ผลที่ได้จากสตอรี่บอร์ดแสดงเทคโนโลยีต่างๆ ที่จะได้เรียน



รูปที่ 7 ผลที่ได้จากสตอรี่บอร์ดอาชีพที่เรียนจบในหลักสูตรนี้



รูปที่ 8 ผลที่ได้จากสตอรี่บอร์ดชื่อเว็บไซต์สาขาที่เลือก

ผลการวิจัย

ผลการประเมินความพึงพอใจสำหรับสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครราชสีมา แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามโดยกลุ่มเป้าหมาย จำนวนทั้งสิ้น 30 คน สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 1
2. ผลประเมินความพึงพอใจในส่วนของคุณลักษณะเกี่ยวกับความพึงพอใจของการใช้งานนวัตกรรมดิจิทัลต้นแบบ โดยนำผลวิเคราะห์ทางสถิติ สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 2 ถึงตารางที่ 5

ตารางที่ 1 ผลสรุปจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (30 คน)	ร้อยละ (N=30)
1. เพศ		
ชาย	17	57
หญิง	13	43
รวม	30	100
2. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย		
ปีที่ 5	4	13
ปีที่ 6	26	87
รวม	30	100

จากตารางที่ 1 มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวนทั้งสิ้น 30 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 57 และเพศหญิง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด ส่วนใหญ่อยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีที่ 6 จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 87 และระดับมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 13

ตารางที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจและระดับความพึงพอใจในการรับชมสื่อด้านความน่าสนใจ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ผลการประเมิน
1. การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ	4.34	0.71	มาก
2. เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความน่าสนใจ	4.20	0.71	มาก
3. ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ	4.54	0.51	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.36	0.65	มาก

จากตารางที่ 2 ผลความพึงพอใจต่อด้านความน่าสนใจ ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และ S.D. เท่ากับ 0.65 โดยหัวข้อที่มีระดับคุณภาพดีที่สุด คือ ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความพึงพอใจ ด้านความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 รองลงมาการดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 และด้านเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ผลประเมินความพึงพอใจและระดับความพึงพอใจในการรับชมสื่อด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ผลการประเมิน
1. เนื้อหามีความต่อเนื่อง	4.37	0.81	มาก
2. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.47	0.57	มาก
3. การเรียบเรียงเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.54	0.57	มากที่สุด
4. ความชัดเจนในการนำเสนอและอธิบายเนื้อหา	4.64	0.61	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.51	0.64	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจต่อด้านเนื้อหา ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และ S.D. เท่ากับ 0.64 โดยหัวข้อที่มีระดับคุณภาพดีที่สุด คือ ความชัดเจนในการนำเสนอและอธิบายเนื้อหา เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความพึงพอใจ ด้านความชัดเจนในการนำเสนอและอธิบายเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 รองลงมาการเรียบเรียงเนื้อหาเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 และด้านความเหมาะสมของเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ผลประเมินความพึงพอใจและระดับความพึงพอใจในการรับชมสื่อด้านการออกแบบ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ผลการประเมิน
1. สีพื้นหลังมีความสวยงาม	4.37	0.67	มาก
2. รูปแบบ ขนาดและสีตัวอักษรมีความสวยงาม	4.44	0.57	มาก
3. ระยะเวลาที่นำเสนอมีความเหมาะสม	4.67	0.48	มากที่สุด
4. การวางตำแหน่งบนหน้าจอได้อย่างเหมาะสม	4.47	0.68	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.49	0.60	มาก

จากตารางที่ 4 ผลความพึงพอใจต่อการออกแบบ ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 และ S.D. เท่ากับ 0.60 โดยหัวข้อที่มีระดับคุณภาพดีที่สุด คือ ระยะเวลาที่นำเสนอมีความเหมาะสม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความพึงพอใจ ด้านระยะเวลาที่นำเสนอมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 รองลงมาการวางตำแหน่งบนหน้าจอได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 และด้านรูปแบบ ขนาดและสีตัวอักษรมีความสวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 ผลประเมินความพึงพอใจและระดับความพึงพอใจในการรับชมสื่อด้านภาพและเสียง

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ผลการประเมิน
1. ความสัมพันธ์ของภาพกับบทพูด	4.54	0.57	มากที่สุด
2. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.40	0.72	มาก
3. ภาพที่ใช้ประกอบมีความสวยงาม	4.50	0.57	มาก
4. ความเหมาะสมของดนตรีประกอบกับเสียงบรรยาย	4.64	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.52	0.59	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลความพึงพอใจต่อด้านภาพและเสียง ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และ S.D. เท่ากับ 0.59 โดยหัวข้อที่มีระดับคุณภาพดีที่สุด คือ ความเหมาะสมของดนตรีประกอบกับเสียงบรรยาย เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความพึงพอใจ ด้านความเหมาะสมของดนตรีประกอบกับเสียงบรรยาย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 รองลงมาความสัมพันธ์ของภาพกับบทพูด อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 และด้านภาพที่ใช้ประกอบมีความสวยงาม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีวิธีศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์เนื้อหา ออกแบบด้วยสตอรี่บอร์ด พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ ทดสอบ และการประเมินคุณภาพ โดยผลการวิจัยพบว่า ระดับความพึงพอใจของสื่อด้านภาพและเสียง มีค่าคะแนนความพึงพอใจสูงสุด ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และ S.D. เท่ากับ 0.59 ซึ่งได้ผลวิจัยมีความสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง 10 วิธีป้องกันโควิด 19 ด้วยฐานวิถีชีวิตใหม่ กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน และจรัญ งามศิริ (2564) เพราะมีเนื้อหาที่กระชับชัดเจน เลือกใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจและใช้ระบบเสียงมาช่วยเพิ่มความน่าติดตาม ส่วนด้านความน่าสนใจ ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และ S.D. เท่ากับ 0.65 ด้านการออกแบบ ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 และ S.D. เท่ากับ 0.60 ส่วนด้านเนื้อหา ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และ S.D. เท่ากับ 0.64 ซึ่งการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เป็นไปตามขั้นตอนการดำเนินงานที่กำหนดไว้ ซึ่งมีสอดคล้องกับขั้นตอนการพัฒนางานวิจัยเรื่อง สื่อโมชันกราฟิกเสริมความรู้เรื่อง การป้องกันโรคโควิด-19 (สุชาติร์ จันทา พุนธยาน์ และณัฐพงษ์ บุญมี, 2564) เพราะได้ปฏิบัติตามขั้นตอนการผลิตสื่ออย่างมีระบบ ตั้งแต่การวางแผน เขียนบท ไปจนถึงการตัดต่อ ทำให้เนื้อหาที่สื่อสารออกมามีความเข้าใจง่าย ชัดเจน และตรงประเด็น

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อสำหรับประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานสื่อสำหรับประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น โดยมีวิธีศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์เนื้อหา ออกแบบด้วยสตอรี่บอร์ด พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทดสอบ และการประเมินคุณภาพโดยได้รับความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และความพึงพอใจของผู้ชมสื่อ

การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ประกอบด้วย ฉากหน้าเปิด(ชื่อเรื่อง), ฉากแสดงชื่อสาขาที่เลือกชม, ฉากแนะนำจุดเด่นสาขา, ฉากแนะนำวิชาเรียนที่น่าสนใจ, ฉากแสดงวิชาเรียนที่น่าสนใจ, ฉากเทคโนโลยีที่จะได้เรียนรู้, ฉากแสดงเทคโนโลยีต่างๆ ที่จะได้เรียน, ฉากอาชีพที่เรียนจบในหลักสูตรนี้, ฉากแสดงอาชีพต่างๆ หลังเรียนจบ, ฉากชื่อเว็บไซต์สาขาที่เลือก, ฉากติดตามข่าวสารคณะซึ่งการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับสร้างและแก้ไขรูปภาพ การสร้างภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียง โปรแกรมแปลงไฟล์เป็น MP4 โปรแกรมแปลงไฟล์เสียง ผลความพึงพอใจต่อชมสื่อประชาสัมพันธ์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา สามารถสรุปแยกตามด้านได้ 4 ด้าน คือ

1. ผลความพึงพอใจต่อด้านความน่าสนใจ ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 โดยหัวข้อที่มีระดับคุณภาพดีที่สุด คือ ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ
2. ผลความพึงพอใจต่อด้านเนื้อหา ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 โดยหัวข้อที่มีระดับคุณภาพดีที่สุด คือ ความชัดเจนในการนำเสนอและอธิบายเนื้อหา
3. ผลความพึงพอใจต่อการออกแบบ ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 โดยหัวข้อที่มีระดับคุณภาพดีที่สุด คือ ระยะเวลาที่นำเสนอมีความเหมาะสม
4. ผลความพึงพอใจต่อด้านภาพและเสียง ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 โดยหัวข้อที่มีระดับคุณภาพดีที่สุด คือ ความเหมาะสมของดนตรีประกอบกับเสียงบรรยายมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 และ S.D. เท่ากับ 0.63

จากผลการวิจัยสามารถวิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ในครั้งนี้ได้ว่า จุดแข็งสำคัญของสื่อชุดนี้คือ ด้านภาพและเสียง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 แสดงให้เห็นว่ากระบวนการวางแผน

เนื้อหาผ่านสตอรี่บอร์ดอย่างเป็นระบบ การคัดเลือกดนตรีประกอบที่เข้ากับเสียงบรรยาย และตัดต่อเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพและชัดเจน

อย่างไรก็ตาม จุดอ่อนหรือข้อจำกัดที่พบคือ ด้านความน่าสนใจ ซึ่งแม้จะมีภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 แต่ถือเป็นด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่นๆ สะท้อนให้เห็นว่า เทคนิคการนำเสนอหรือรูปแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ที่ใช้ แม้จะมีความถูกต้องตามหลักการออกแบบ แต่ในอนาคตอาจต้องมีการเพิ่มลูกเล่นเชิงปฏิสัมพันธ์ให้ทันสมัย และตรงกับพฤติกรรมที่เปิดรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนรุ่นใหม่มากยิ่งขึ้น เพื่อยกระดับความน่าสนใจให้ทัดเทียมกับด้านเนื้อหา

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำไปเผยแพร่ให้ผู้สนใจเข้ารับการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหลักสูตรต่างๆ ในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น
2. เพื่อเป็นแนวทางในการเริ่มศึกษาการทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้แก่หลักสูตรอื่นๆ
3. ควรเพิ่มหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) จำนวน 6 หลักสูตร จากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) จำนวน 15 หลักสูตร เพื่อให้ครบ 21 หลักสูตร ในระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยสำหรับบุคลากร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

เอกสารอ้างอิง

- กวิศรา เอี่ยมบรรณพงษ์, จุฑารัตน์ ลิ้มปานิษฐ์ และปรัชญนันท์ นิลสุข. (2563). การสร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) สำหรับผลิตรายการทางวิทยุ. *วารสารศึกษาศาสตร์, 13*(2), น. 141-147.
- กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน และจรรย งามศิริ (2564). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง 10 วิธีป้องกันโควิด 19 ด้วยฐานวิถีชีวิตใหม่. ใน *รายงานการประชุม การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 8*. น. 1344-1353. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. (2568). *ประวัติความเป็นมา*.
https://sciencetech.nrru.ac.th/show_subdata.php?page=d3d9446802a44259755d38e6d163e820
- คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. (2568). *สาขาวิชา/หน่วยงาน*.
https://sciencetech.nrru.ac.th/show_data.php?page=c81e728d9d4c2f636f067f89cc14862c
- บตี ตรีสุคนธ์. (2556). *กระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย*.
<https://kungsaychon.wordpress.com/กระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สมนึก เอื้อวิบูลย์วัฒน์. (2565). *สื่อดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์ และณัฐพงษ์ บุญมี (2564). สื่อโมชันกราฟิกเสริมความรู้เรื่อง การป้องกันโรคโควิด-19. *วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 7*(2), น. 1-11.
- สุภัค ถาวรนิติกุล. (2557). การศึกษาแนวทางเพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะเกษตรกำแพงแสน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร, 7*(2), น. 1137-1148.
- อรุณรัตน์ ชินวรรณ. (2553). *สื่อประชาสัมพันธ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Hongsa, A., & Thongngao, K. (2019). Public relations media in augmented reality for tourism in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. *UMT Poly Journal, 16*(1), pp. 126-130.
- Lankow, J., Crooks, R., & Ritchie, J. (2012). *The power of visual storytelling: How to use visuals, videos, and infographics to innovate your brand*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Songkram, N. (2011). *Digital video & digital storytelling*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.