

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ไม่เพียงแต่สามารถติดต่อสื่อสารผ่านทางเสียงเท่านั้น แต่ยังสามารถสื่อสารในรูปแบบ Video call หรือแม้กระทั่งการบริโภคข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่รวดเร็วและสะดวกมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้รวมถึงข่าวสารระดับท้องถิ่นในรูปแบบดิจิทัล จะเห็นได้จากการที่ผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่สามารถอัปโหลดรูปของตัวเองไปบน face book ได้ หรือแม้แต่กระทั่ง สามารถแชทคุย หรือการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าชมเว็บไซต์

ทั้งนี้ เป็นผลมาจากการพัฒนาด้านการสื่อสารไร้สาย ซึ่งปัจจุบันนี้เทคโนโลยี 3G กำลังเข้ามามีบทบาทอย่างมากในประเทศไทย ทำให้ความเร็วในการส่งข้อมูลของเครือข่ายไร้สายได้สูง จึงเกิดรูปแบบของการสื่อสารหลากหลายรูปแบบซึ่งรูปแบบหนึ่งคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) โดยเป้าหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น เพื่อให้ผู้รักในการอ่านสามารถเข้าถึงสื่อหนังสือได้หลายทางอย่างสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น อย่างไรก็ตามจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติในปี 2551 พบว่าคนไทยใช้เวลาในการอ่านหนังสือนอกเวลาเรียนและนอกเวลาทำงานเฉลี่ย 39 นาทีต่อวัน และคนไทยอ่านหนังสือผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์จำนวน 3.2 ล้านคนหรือคิดเป็นร้อยละ 8.1 ของคนที่อ่านหนังสือ จะเห็นว่าคนไทยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการอ่านหนังสือยังมีน้อยอยู่

เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางในการอ่านของคนไทยให้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงคิดจัดทำโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ทั้งนี้เนื่องจากโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ และเป็นเทคโนโลยีที่ใช้สำหรับการติดต่อสื่อสารปัจจุบันและอนาคต จึงน่าจะเป็นช่องทางที่สามารถช่วยเพิ่มการอ่านหนังสือของผู้อ่านในประเทศไทยได้ จึงเป็นที่มาของงานวิจัยนี้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. เพื่อวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่
2. เพื่อจัดทำและทดสอบโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่

1.3 ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมีพื้นฐานการทำงานบนระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่สนับสนุน J2ME
2. เว็บเซิร์ฟเวอร์สนับสนุนการทำงานกับ Sun J2ME Wireless Toolkit และ Emulator S60
3. โปรแกรมทำงานกับไฟล์การ์ตูนประเภท GIF

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีดังต่อไปนี้

1. เป็นต้นแบบที่ใช้ภาษา J2ME ในการพัฒนาโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่
2. เป็นการนำประโยชน์จากเครื่องมือสื่อสารมาประยุกต์ให้เข้ากับการใช้ชีวิตประจำวัน และยังส่งเสริมสำหรับผู้รักการอ่านหนังสือผ่านอิเล็กทรอนิกส์
3. การสร้างโปรแกรมตัวนี้จะสามารถดึงดูดผู้อ่านได้มากขึ้น โดยเฉพาะวัยเด็ก เพราะตัวโปรแกรมมีลูกเล่นสร้างความแปลกตาให้กับผู้อ่านทำให้เกิดความสนุกมากขึ้น และเป็นการเพิ่มช่องทางในการอ่านหนังสือของคนไทย