

หัวข้อวิจัย	การสร้างสื่อมัลติมีเดีย 2 มิติเรื่อง "ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์"
ผู้ดำเนินการวิจัย	นางสาวศัชชญาส์ ดวงจันทร์ นางสาวอัจฉรา ลือชาติเมธีกุล นางสาววรรณพร นกอยู่
ที่ปรึกษา	รศ.ดร.ไพบุลย์ เกียรติโกมล
หน่วยงาน	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ปี พ.ศ.	2558

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย 2 มิติออนไลน์ เรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่ยังไม่ได้เรียนวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และคอมพิวเตอร์ หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 70 คน ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย 2 มิติออนไลน์ เรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 72.86 ของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

2) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.95, S.D. = 0.73) โดยมีความพึงพอใจระดับมากในด้านภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย = 4.10, S.D. = 0.65) ความเหมาะสมของรูปภาพต่อเนื้อหาของเรื่อง (ค่าเฉลี่ย = 4.05, S.D. = 0.75) และความเหมาะสมของจำนวนข้อในแบบฝึกหัด (ค่าเฉลี่ย = 4.04, S.D. = 0.70) ตามลำดับ

3) ผลการประเมินการพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเว็บไซต์เผยแพร่ความรู้ เรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.90, S.D. = 0.87) โดยมีความพึงพอใจต่อด้านสีสันทันการออกแบบเว็บไซต์มีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย = 4.18, S.D. = 0.80) หน้าโฮมเพจมีความสวยงาม มีความทันสมัย น่าสนใจ (ค่าเฉลี่ย = 4.08, S.D. = 0.89) และมีความเร็วการแสดงผลภาพ ตัวอักษรและข้อมูลต่างๆ (ค่าเฉลี่ย = 4.05, S.D. = 0.76) ในระดับมาก ตามลำดับ

คำสำคัญ : สื่อมัลติมีเดีย/การปฏิสัมพันธ์/มนุษย์และคอมพิวเตอร์

Research Title	The Development of Two-Dimensional Multimedia on Human Interaction Compute
Researcher	Miss. Shatchaya Duangchant Miss. Atchara Luechatmaytikul Miss. Wannaporn Nokyoo
Research Consultants	Assoc. Prof.Paiboon Kiattikomol.
Organization	Faculty of Science and Technology Suan Dusit University
Year	2015

This research was aimed to create an online 2D multimedia about human-computer interaction. The samples were 70 second-year students who study in Information Technology Program and have not enrolled the subject about human-computer interaction. Research results were as follow:

1) The comparative analysis between pre- and post-media trial presented that learning achievement of 72.86% of the samples significantly increased.

2) In overall, the students were highly satisfied the media ($\bar{x} = 3.95$ and S.D. = 0.73). Regard to satisfaction towards the media in each aspect; the students were mostly satisfied with proper language ($\bar{x} = 4.10$ and S.D. = 0.66), then consistency of images and content ($\bar{x} = 4.05$ and S.D. = 0.75), and proper exercise ($\bar{x} = 4.04$ and S.D. = 0.70) respectively.

3) In overall, the students were highly satisfied website where the media were publicized ($\bar{x} = 3.90$ and S.D. = 0.87). Regard to satisfaction towards the website in each aspect; the students were mostly satisfied with website color ($\bar{x} = 4.18$ and S.D. = 0.80), then website stylishness ($\bar{x} = 4.08$ and S.D. = 0.89), and display speed ($\bar{x} = 4.05$ and S.D. = 0.76) respectively.

Keywords: multimedia / interaction / human and computer