

ภาคผนวก ง
วิธีการสร้างสื่อดิจิทัล

วิธีการสร้างสื่อดิจิทัล

หลังจากที่ได้เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณจากผู้มีส่วนได้เสียกลุ่มตัวอย่างแล้ว นำข้อมูลเบื้องต้นมาวิเคราะห์และสร้างนวัตกรรมโดยทำให้เป็นสื่อดิจิทัล ที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน โดย

สื่อดิจิทัลที่สร้างมี 3 อย่างคือ แผนที่ประกอบความจริงเสริม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ และหนังสือมัลติมีเดียการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ

แผนที่ประกอบความจริงเสริม : แผนที่วัดมเหยงคณ์

ข้อมูลเบื้องต้นแสดงให้เห็นว่าวัดมเหยงคณ์มีความกว้างใหญ่ และมีสถานที่ต่างๆ มากมาย และไม่มีแผนที่บอกพิกัดของสถานที่ต่าง ๆ ในวัดให้ผู้มาวัดได้ศึกษา ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการสร้างแผนที่ขึ้น โดยดูรูปแบบของแผนที่วัดตาลเอนมาเป็นต้นแบบ



1. คณะผู้วิจัยได้ขออนุญาตจากทางวัดเพื่อทำแผนที่ขึ้น โดยจะต่อยอดจากแผนที่แบบดั้งเดิม มีการใช้สื่อดิจิทัลเข้ามาประกอบเพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน
2. หลังจากที่ได้รับอนุญาต คณะผู้วิจัยทำการสำรวจสถานที่โดยละเอียด มีการถ่ายภาพ และจดบันทึก พิกัดต่างๆ

3. จากนั้นนำภาพถ่ายจากดาวเทียมมาเป็นต้นแบบ





4. นำภาพถ่ายต้นแบบมาตกแต่งและกำหนดตำแหน่งสิ่งปลูกสร้างต่างๆ โดยใช้โปรแกรมแต่งภาพ Adobe Photoshop
5. มีการกำหนดตำแหน่งของสถานที่ต่าง ๆ ด้วยหมายเลข จากนั้นนำแผนที่ไปให้ผู้ที่อยู่ในวัดตรวจสอบความถูกต้อง



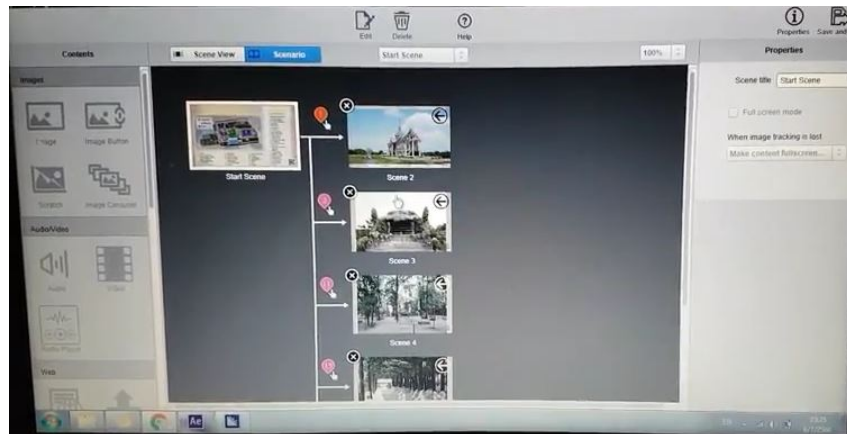
6. หลังจากที่ได้แก้ไขจากการตรวจสอบในข้อ 5 ให้ถูกต้องแล้วจึงตกแต่งแผนที่ให้สวยงาม มีการใส่ป้ายชื่อกำกับ



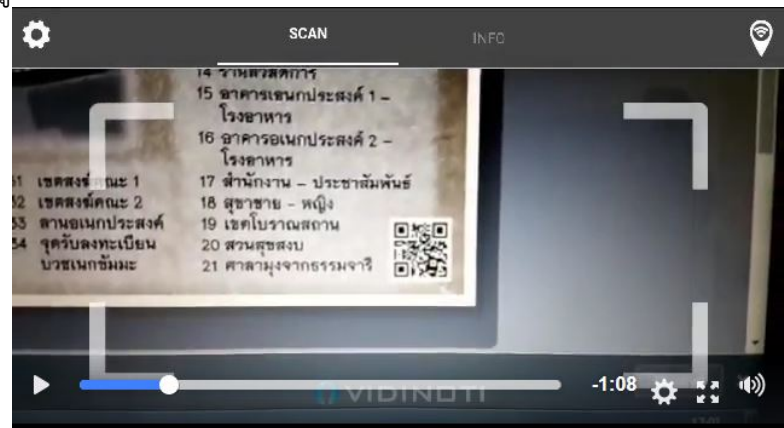
7. จากนั้นนำแผนที่ไปประกอบกับความจริงเสริม โดยใช้โปรแกรม Pixlive ผู้ใช้งานเข้าถึงความจริงเสริมที่ประกอบแผนที่โดยการสแกน QR Code ที่ Pixlive สร้างขึ้น



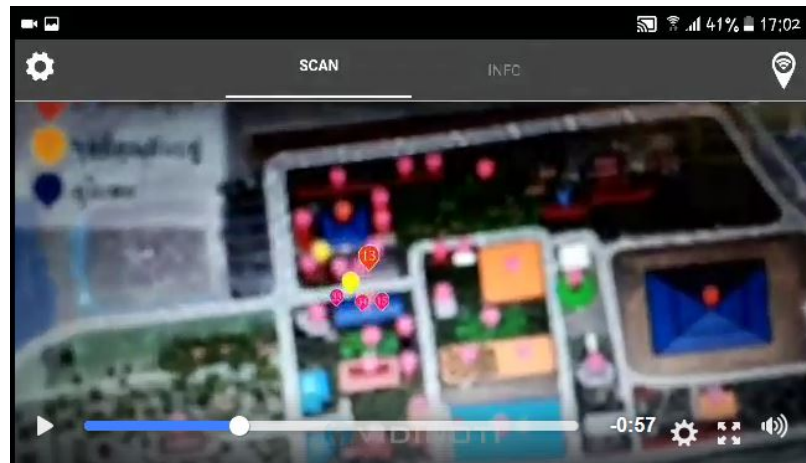
8. โดยความจริงเสริมที่นำไปประกอบนี้เป็นภาพของอาคาร สถานที่ และสิ่งปลูกสร้าง ที่ได้ติดตัวเลขไว้



9. เมื่อผู้ใช้งานใช้ Smart Phone ที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต สแกน QR Code ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าถึง Pixlive เพื่อติดตั้งโปรแกรมนี้บนมือถือของตนเองก่อน



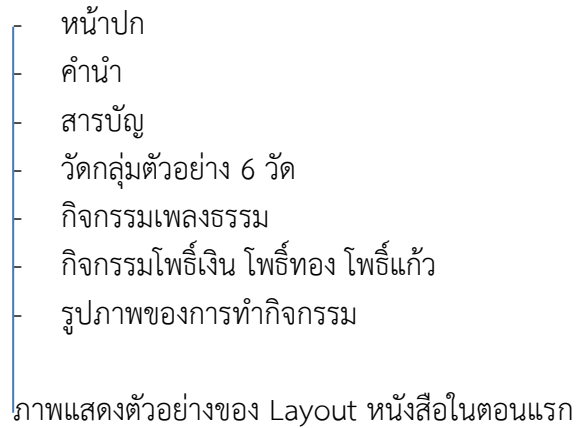
10. จากนั้นจึงเปิดโปรแกรม Pixlive บน Smart Phone เพื่ออ่านความจริงเสริมที่ซ่อนอยู่



ภาพของอาคาร สถานที่ และสิ่งก่อสร้างอื่นๆ จะแสดงออกมา

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1. เก็บข้อมูลที่จะต้องนำไปใช้ในการสร้างหนังสือ ซึ่งอาจเป็นรูปภาพ ข้อความ เรื่องราว ลิงค์ ธรรม และกิจกรรมที่นักวิจัยได้ทดลองทำกับกลุ่มตัวอย่างไว้
2. วางแผนการสร้างหนังสือ โดยกำหนด Layout ของหนังสือ



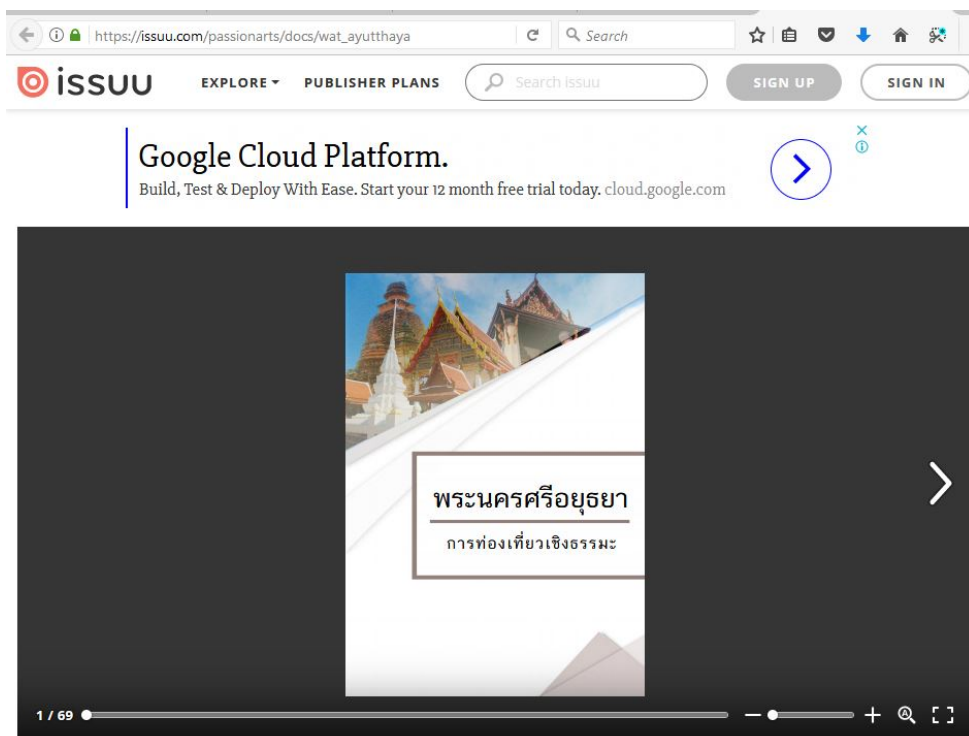
3. จากนั้นนำเอาข้อมูลไปลงตาม Layout ของหนังสือ โดยใช้ Adobe Illustrator



4. นำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญวิจารณ์และแก้ไข



5. ตรวจสอบ link ต่างๆ เช่น youtube links ว่าทำงานตามที่ได้วางไว้ และแปลงเป็นไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
6. จากนั้นนำไปฝากไว้ที่เว็บไซต์ issuu เพื่อแสดงผล



โดยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้สามารถเข้าถึงได้ด้วยอุปกรณ์พกพา และคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ผู้อ่านจะสามารถเข้าถึงสื่ออื่นๆ เช่น สื่อวีดิทัศน์ เว็บไซต์ และเพลง โดยการคลิก 2 ครั้งบนภาพนั้น

การสร้างหนังสือมัลติมีเดีย

1. หนังสือมัลติมีเดียนี้มีเนื้อหาเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทุกประการ เพียงแต่หนังสือมัลติมีเดียนี้ ผู้อ่านสามารถจับต้องรูปเล่มได้ โดยเมื่อทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เสร็จสิ้นแล้ว จะมีการนำเอา QR Code มาใส่ไว้ตรงส่วนที่ต้องการจะให้สื่อประสมต่างๆ เช่น วิดิทัศน์ เว็บไซต์ และเพลง แสดงผล

วัดพญางิ้ว

วัดพญางิ้ว เป็นพระอารามหลวงชั้นโท ชนิดวรวิหารแบบพม่ามิกาย สร้างก่อนการสถาปนากรุงศรีอยุธยา และไม่ปรากฏหลักฐานที่แน่ชัดว่าใครเป็นผู้สร้าง ตามหนังสือพงศาวดารเหนือกล่าวไว้ว่าพระเจ้าสุวมนัยมิตติวรมันที่ ๗ แห่งอาณาจักรขอมได้ทรงสร้างวัดพญางิ้ว และในพงศาวดารฉบับหลวงประเสริฐกล่าวไว้ว่า ได้มีการสถาปนาพระพุทธรูปพุทธ ชื่อ "พระเจ้าพญางิ้ว" เมื่อปี พ.ศ. ๑๘๖๗ ก่อนพระเจ้าอู่ทองจะสถาปนากรุงศรีอยุธยาถึง ๒๖ ปี

พระพุทธโคตรรัตนนายก หรือหลวงพ่อบ้างองค์ เป็นพระพุทธรูปขนาดใหญ่ และใหญ่ที่สุดในพระนครศรีอยุธยา เป็นพระพุทธรูปปูนปั้นปางมารวิชัย เคยได้รับความเสียหายในสมัยเสียกรุง แต่ก็ได้รับการบูรณะซ่อมแซมมาตลอด จนกระทั่งในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เมื่อ พ.ศ. ๒๓๙๔ ได้โปรดเกล้าให้บูรณะใหม่หมดทั้งองค์ และพระราชทานนามใหม่ว่า พระพุทธโคตรรัตนนายก หรือที่รู้จักกันในหมู่พุทธศาสนิกชนชาวไทยเชื้อสายจีนว่า หลวงพ่อบ้างองค์



วัดพญางิ้ว ตั้งอยู่หมู่ ๒ ตำบลคลองสวนพลู อำเภอพระนครศรีอยุธยา
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐
Website >> <http://www.watphanchoeng.com>
E-mail >> watphanchoeng@hotmail.com



2. จากนั้นแปลงไฟล์เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ แล้วพิมพ์หนังสือขนาด A4 มีความยาวทั้งสิ้น 69 หน้า
3. ผู้อ่านหนังสือนี้ สามารถเข้าถึงข้อมูลมัลติมีเดียโดยใช้อุปกรณ์พกพา เช่น Smart Phone ที่มีการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต สแกนที่ QR Code สื่อก็จะแสดงผลขึ้นมาบนอุปกรณ์พกพานั้น ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงสื่อที่หลากหลายได้ จากการอ่านหนังสือ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์มากขึ้น