การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก กรณีศึกษา: บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด

A Study of Satisfaction for the Presentation of Information in the Media Format Motion Graphics. Case Study: Absolute World Group co., Ltd.

นพดล สายคติกรณ์* และ ศิริรัตน์ จับใจ

[1]สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล

Email: noppadol.sai@rmutr.ac.th, Email: sj28noi@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อรูปแบบโมชันกราฟิกสำหรับนำเสนอข้อมูลองค์กร กรณีศึกษา บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด 2) ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อรูปแบบโมชันกราฟิกสำหรับนำเสนอข้อมูลองค์กร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อโมชันกราฟิกการนำเสนอข้อมูลองค์กร กรณีศึกษา: บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด 2) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อโมชันกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาฝึกงานและพนักงาน ของบริษัท แอบโซลูท เวิลด์ มีเดีย จำกัด จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) ผลการวิจัย พบว่า ผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกการนำเสนอข้อมูลองค์กร มีความยาว 3.22 นาที การดำเนินเรื่องประกอบด้วยหัวข้อหลัก คือ โลโก้ของบริษัท, ประวัติความเป็นมาของบริษัท, วิสัยทัศน์, พันธกิจ, ค่านิยม, แนะนำธุรกิจต่างๆของบริษัท, ระเบียบข้อบังคับของบริษัท, ที่อยู่ของบริษัท และช่องทางการติดต่อของบริษัท การประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อการสื่อโมชันกราฟิกการนำเสนอข้อมูลองค์กร แบ่งผลการประเมินออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการออกแบบ 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านการดำเนินเรื่อง 4) ด้านเสียงบรรยายและเสียงประกอบ 5) ด้านประโยชน์การใช้งาน ซึ่งมีค่าระดับความพึงพอใจเฉลี่ยรวมทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.39, S.D. = 0.46) โดยด้านประโยชน์การใช้งาน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = 0.45)

คำสำคัญ: ความพึงพอใจ ข้อมูลองค์กร สื่อโมชันกราฟิก

Abstract

This research aims to develop 1) media, motion graphics for the presentation of information on the organization. Case Study of The Absolute World Group Co., Ltd. 2) satisfaction toward the media, motion graphics for the presentation of information on the organization. Research tools include: 1) to the media motion graphics to present information. Case Study of The Absolute World Group Co., Ltd. 2) satisfaction of users of the media, motion graphics. Samples used in research, include student and employee of the company. Absolute world, media, limited number of 30 people with a specific selection method using the statistical analysis is the average value ($\bar{X}$) and standard deviation (S.D.) The results of this research have found that the results of the development of the media, motion graphics, presentation of information. 3.22 min-length contains the main topic is the company logo, company history, vision,

*Corresponding auther, e-mail: noppadol.sai@rmutr.ac.th

mission, core values, business activities of the company guide, the regulations of the company, company address and contact of the company. To assess the satisfaction of users of the media, motion graphics, the presentation of information on the organization. Break out the assessment result is 5 1) design 2) content 3) story 4) operation of the audio narration and sound effects 5) utility, which has a value, the average satisfaction level, including a 5-level side ($\bar{X}$ = 4.39, S.D. = 0.46) by the beneficial use. Average satisfaction ($\bar{X}$= 4.60, S.D. = 0.45)

Keywords: Satisfaction, Corporate Information, Motion Graphics

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทมากในธุรกิจหลายๆรูปแบบ ทั้งนี้ในปัจจุบันการอ่านข้อมูลผ่านตัวหนังสือได้รับความนิยมน้อยลง จึงต้องมีตัวช่วยในการเพิ่มความน่าสนใจของข้อมูลเดิมๆ นั่นคือ รูปภาพ สี และเอฟเฟคต่างๆเข้ามาช่วยให้ข้อมูลนั้นช่วยดึงดูดความสนใจของผู้อ่านมากขึ้น อีกหนึ่งทางเลือกที่น่าสนใจคือ การทำสื่อแบบโมชันกราฟิก โดยโมชันกราฟิกจะเป็นการนำกราฟิกต่างๆมาขยับและเคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิก ที่เป็นภาพนิ่งและบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่างๆได้ดี มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้การสื่อสารเรื่องราวต่างๆนั้นมีประสิทธิภาพดีมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม

เนื่องจากปัจจุบันบริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด มีนักศึกษาฝึกงานเข้ามาฝึกงานกันเป็นจำนวนมาก ทางบริษัทจึงต้องมีการแนะนำผู้บริหาร แนะนำบริษัทในเครือทั้งหมด และมีจัดทำคู่มือสำหรับนักศึกษาฝึกงานเพื่อแนะนำกฎระเบียบต่างๆ รวมไปถึงประวัติและธุรกิจต่างๆของบริษัท ทำให้เสียเวลาในการอธิบายและทำให้คู่มือดูไม่น่าสนใจ ดูเข้าใจยากสำหรับผู้อ่าน

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนาสื่อการนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก กรณีศึกษา บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด โดยการนำเอาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวกับบริษัท ซึ่งประกอบด้วยประวัติความเป็นมา ผู้ก่อตั้งบริษัท วิสัยทัศน์ พันธกิจ ค่านิยม และธุรกิจต่างๆในเครือของบริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด มาจัดทำเป็นสื่อโมชันกราฟิก เพื่อให้นักศึกษาฝึกงานที่เข้ามาฝึกงานบริษัทได้รับข้อมูลของบริษัทในรูปแบบของสื่อโมชันกราฟิก โดยนำเอารูปภาพ กราฟิกต่างๆ และเสียงบรรยาย มาประกอบกับข้อมูลเดิม ให้ดูมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นกว่าแบบเดิมและง่ายต่อการรับชมมากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อรูปแบบโมชันกราฟิกสำหรับนำเสนอข้อมูลองค์กร กรณีศึกษา บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด

3. ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 ความหมายของโมชันกราฟิก

โมชันกราฟิกเกิดมาจากการผสมคำ 2 คำคือ โมชัน (Motion) ที่หมายถึง การเคลื่อนไหว และคำว่า กราฟิก (Graphic) หมายถึง ภาพ ซึ่งภาพในที่นี้เป็นได้หลายอย่างไม่ใช่แค่เพียง ภาพถ่าย เท่านั้น แต่ไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เส้น ทุกอย่างล้วนนับเป็นภาพกราฟิกได้หมด โดยโมชันกราฟิกจะเป็นการนำกราฟิกต่างๆมาขยับและเคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิก ที่เป็นภาพนิ่งและบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่างๆได้ดี มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น (เวชยันต์, 2560)

3.3 ทฤษฎีคอมพิวเตอร์กราฟิก

กฤติยา (2558) ได้กล่าวถึงคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics) ไว้ว่าการสร้างการจัดการ การใช้คอมพิวเตอร์ในกาสร้างภาพกราฟิก โดยการนำข้อมูลมาสร้างเป็นภาพ เส้นกราฟ แผนภาพ แผนภูมิ หรืออาจนำภาพมาจากสื่ออื่นๆ เช่น ภาพจากกล้องดิจิทัล จากวีดีทัศน์หรือจากภาพยนตร์มาทา การตัดต่อให้เป็นไปตามต้องการ หรือตกแต่งภาพให้ดีขึ้น ภาพกราฟิกเหล่านี้จะประกอบด้วยเส้น สีแสงและเงาต่างๆ สามารถแสดงออกมาทางจอภาพหรือพิมพ์ออกมาทางอุปกรณ์ เช่น เครื่องพิมพ์ได้นอกจากนั้นยังใช้ในความหมายอื่น เช่น คอมพิวเตอร์วาดภาพ ซึ่งหมายถึงการใช้ซอฟต์แวร์เกี่ยวกับการวาดภาพสำหรับวาดภาพต่างๆ ในคอมพิวเตอร์

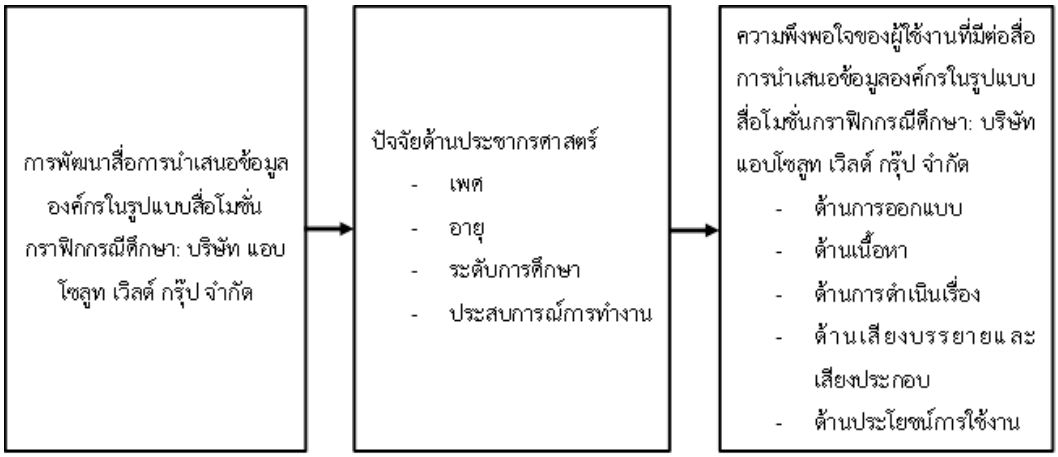
3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พงษ์พิพัฒน์ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม 2) เพื่อพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายหลังทดลองใช้โมชันอินโฟกราฟิกประชาสัมพันธ์หลักสูตร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรระดับ ปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม 2) ครูแนะแนว และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน พบว่าครูแนะแนวมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก

(เบญจวรรณ และธวัชชัย, 2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น และ 2) ศึกษาความ พึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น กลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) โมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น 2) แบบประเมินคุณภาพ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ โมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น มีความยาว 2.58 นาที ผลการวิจัย พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมาก และ 2) กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมาก

(สุโรทัย และธวัชชัย, 2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การเลิกทาสในสมัยรัชกาลที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่องการ เลิกทาสในสมัยรัชกาลที่ 5 ให้มีคุณภาพ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีโมชันกราฟิก เรื่องการเลิก ทาสในสมัยรัชกาลที่ 5 กลุ่มเป้าหมายได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านโมชันกราฟิกประเมินคุณภาพเครื่องมือ จำนวน 3 คน และ นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นด้วยเกี่ยวกับโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมาก และกลุ่มเป้าหมาย มีความพึงพอใจต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมากที่สุด

4. วิธีดำเนินการวิจัย

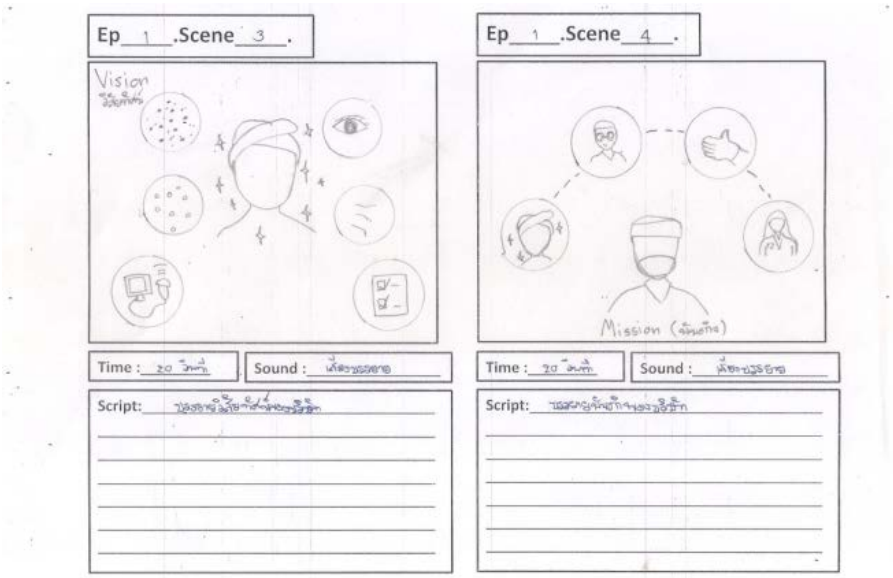


รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

4.1 การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวกับ บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด ทั้งหมด ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของบริษัท ปีที่ก่อตั้ง ผู้บริหาร วิสัยทัศน์ พันธกิจ ค่านิยม ธุรกิจต่างๆในเครือของบริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด ทั้งหมด ระเบียบข้อบังคับของบริษัท ที่อยู่ของบริษัท และช่องทางการติดต่อของบริษัท

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่นำมาใช้งาน โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลองค์กรของบริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด ทั้งหมด และนำมาจัดเรียงเนื้อหาตามลำดับความสำคัญ ดังนี้ 1) ประวัติความเป็นมาของบริษัท 2) วิสัยทัศน์ (Vision) ของบริษัท 3) พันธกิจ (Mission) ของบริษัท 4) ค่านิยม (Core Values) ของบริษัท 5) แนะนำธุรกิจต่างๆของบริษัท 6) ระเบียบข้อบังคับของบริษัท 7) ที่อยู่ของบริษัท 8) ช่องทางการติดต่อของบริษัท และ9) โลโก้บริษัท

4.3 การจัดทำ Story Board ทำการเขียน Story Board โดยการวางโครงเรื่อง ประกอบไปด้วยรูปภาพ และเนื้อหาที่บอกถึงข้อมูลทั้งหมดของบริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด การกำหนดเวลาในการดำเนินงานแต่ละฉากของโมชันกราฟิก การใช้เอฟเฟค รวมไปถึงการเรียงลำดับความสำคัญของเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้ใช้สื่อสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น



รูปที่ 2 สตอรี่บอร์ด โครงร่างของสื่อโมชันกราฟิก

4.4 การจัดทำสื่อโมชันกราฟิก ทำการพัฒนาโมชันกราฟิก โดยแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่

4.4.1 การสร้างภาพและฉากต่าง ๆที่จะใช้ใน โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator

4.4.2 การสร้างโมชันกราฟิก ด้วยการนำภาพและฉากที่ประกอบแล้วมาเรียงตามเรื่องที่วางไว้ในโปรแกรม Adobe After Effect

4.4.3 การนำโมชันกราฟิกที่ประกอบเสร็จแล้วในแต่ละหัวข้อมาเรียงเป็นวิดีโอเดียวกัน ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

4.4.4 การใส่เสียงบรรยาย เสียงดนตรี และซาวด์เอฟเฟค ประกอบการบรรยาย

4.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

4.5.1 สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง การนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก กรณีศึกษา: บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด โดยประกอบด้วยข้อมูลของบริษัท คือ โลโก้ของบริษัท, ประวัติความเป็นมาของบริษัท, วิสัยทัศน์, พันธกิจ, ค่านิยม, แนะนำธุรกิจต่าง ๆของบริษัท, ระเบียบข้อบังคับของบริษัท, ที่อยู่ของบริษัท และช่องทางการติดต่อของบริษัท

4.5.2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก โดยรายละเอียดของแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้งาน ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา และประสบการณ์การทำงาน

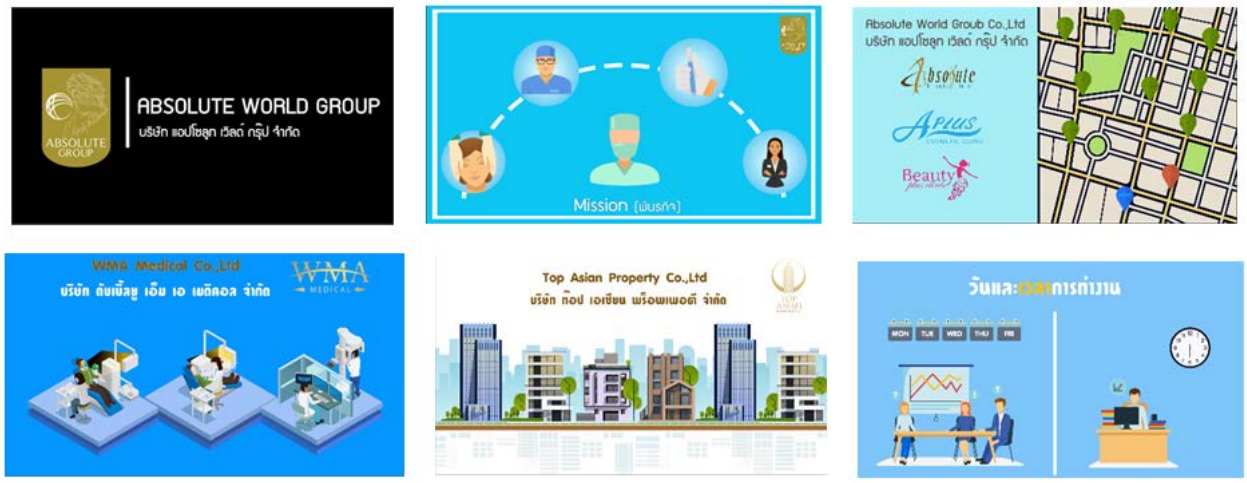
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก ประกอบด้วย ด้านการออกแบบ ด้านเนื้อหา ด้านการดำเนินเรื่อง ด้านเสียงบรรยายและเสียงประกอบ และด้านประโยชน์การใช้งาน

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โดยการเก็บข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อการนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ได้ มาจากนักศึกษาฝึกงาน และพนักงานฝ่ายโปรดักชั่น บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ มีเดีย จำกัด จำนวน 30 คน

5. ผลและวิจารณ์

5.1 ผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การดำเนินเรื่องประกอบด้วยหัวข้อหลัก คือ โลโก้ของบริษัท, ประวัติความเป็นมาของบริษัท, วิสัยทัศน์ (Vision), พันธกิจ (Mission), ค่านิยม (Core Values), แนะนำธุรกิจต่างๆของบริษัท, ระเบียบข้อบังคับของบริษัท, ที่อยู่ของบริษัท และช่องทางการติดต่อของบริษัท มีความยาว 3.22 นาที



รูปที่ 3 ตัวอย่างโมชันกราฟิกการนำเสนอข้อมูลองค์กร (สามารถรับชมสื่อได้ที่ https://youtu.be/Mi-Aj25OMFE)

5.2 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก กรณีศึกษา: บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักศึกษาฝึกงานและพนักงานในบริษัท จำนวน 30 คน พบว่า

ตารางที่ 1 แสดงผลข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป		
รายการ	**จำนวน**	**ร้อยละ**
เพศ		
ชาย	16	53.3
หญิง	14	46.7
อายุ		
ต่ำกว่า 20 ปี	3	10.0
20 – 30 ปี	17	56.7
31 – 40 ปี	8	26.7
41 – 50 ปี	2	6.7
51 ปีขึ้นไป	0	0
3.ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	0	0
มัธยมศึกษา / ปวช. หรือเทียบเท่า	3	10
อนุปริญญา / ปวส. หรือเทียบเท่า	0	0
ปริญญาตรี	27	90
สูงกว่าปริญญาตรี	0	0
4.ประสบการณ์การทำงาน		
ต่ำกว่า 5 ปี	24	80
6-10 ปี	6	20
11-15 ปี	0	0
16-20 ปี	0	0
มากกว่า 20 ปี	0	0

จากตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวนทั้งหมด 30 ท่าน แบ่งเป็น เพศชาย 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.3 และเพศหญิง 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 โดยมีช่วงอายุต่ำกว่า 20 ปี 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 อายุ 20–30 ปี 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.7 อายุ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 26.7 และอายุ 41-50 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 ระดับการศึกษามัธยมศึกษา / ปวช. หรือเทียบเท่า 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 และปริญญาตรี 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90 ด้านประสบการณ์การทำงาน ต่ำกว่า 5 ปี 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 และ 6-10 ปี 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก

ตารางที่ 2 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานในแต่ละด้าน

รายการประเมิน	($\bar{x}$)	(S.D.)	ความหมาย
1. ด้านการออกแบบ	**4.35**	**0.52**	**คุณภาพดีมาก**
1.1 การออกแบบฉากมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.30	0.65	คุณภาพดีมาก
1.2 แสงและสีสันในฉากมีความเหมาะสมและสอดคล้องกัน	4.33	0.55	คุณภาพดีมาก
1.3 การออกแบบจัดวางองค์ประกอบของสื่อโมชันกราฟิกมีความเหมาะสม	4.13	0.50	คุณภาพดี
1.4 ภาพกราฟิกที่ใช้มีความสวยงาม เหมาะสมกับเนื้อหา	4.20	0.48	คุณภาพดี
1.5 รูปแบบตัวอักษรและขนาดของตัวอักษรสามารถอ่านได้ง่ายและชัดเจน	4.80	0.41	คุณภาพดีมาก
2. ด้านเนื้อหา	**4.57**	**0.34**	**คุณภาพดีมาก**
2.1 เนื้อหามีความถูกต้องตรงตามข้อมูลของบริษัท	5.00	0	คุณภาพดีมาก
2.2 เนื้อหาที่นำเสนอมีความเหมาะสมกับหัวข้อเรื่อง	4.90	0.31	คุณภาพดีมาก
2.3 ภาษาที่ใช้ในการนำเสนอมีความถูกต้องและเหมาะสม	4.30	0.40	คุณภาพดีมาก
2.4 มีการสรุปเนื้อหาและหัวข้อเรื่องอย่างชัดเจน	4.30	0.47	คุณภาพดีมาก
2.5 เนื้อหามีปริมาณที่เหมาะสมและน่าสนใจ	4.37	0.49	คุณภาพดีมาก
3. ด้านการดำเนินเรื่อง	**4.19**	**0.51**	**คุณภาพดี**
3.1 มีการวางโครงเรื่องที่น่าสนใจ ตรงตามวัตถุประสงค์การนำเสนอข้อมูลขององค์กร	4.30	0.54	คุณภาพดีมาก
3.2 การเรียงลำดับฉากที่นำเสนอมีความถูกต้องและเหมาะสม	4.00	0.59	คุณภาพดี
3.3 ระยะเวลาในการนำเสนอสื่อมีความเหมาะสม	4.13	0.35	คุณภาพดี
3.4 มีความสอดคล้องระหว่างภาพกับบทการดำเนินเรื่อง	4.37	0.49	คุณภาพดีมาก
3.5 การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม	4.13	0.57	คุณภาพดี
4. ด้านเสียงบรรยายและเสียงประกอบ	**4.26**	**0.49**	**คุณภาพดีมาก**
4.1 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบเนื้อหามีน้ำเสียงที่ชัดเจน น่าฟัง	3.77	0.50	คุณภาพดี
4.2 เสียงบรรยายมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.17	0.46	คุณภาพดี
4.3 เสียงบรรยายสอดคล้องกับภาพและเสียงดนตรีประกอบ	4.53	0.51	คุณภาพดีมาก
4.4 เสียงดนตรีประกอบสร้างความน่าสนใจ ชวนติดตาม	4.57	0.50	คุณภาพดีมาก
5. ด้านประโยชน์การใช้งาน	**4.60**	**0.45**	**คุณภาพดีมาก**
5.1 การนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก มีประโยชน์ต่อผู้ต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท	4.80	0.41	คุณภาพดีมาก
5.2 การนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก ทำให้ผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลของบริษัทมากขึ้น	4.40	0.50	คุณภาพดีมาก
สรุปผลการประเมิน	**4.39**	**0.46**	**คุณภาพดีมาก**

จากตารางที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจของแต่ละด้าน พบว่า

ด้านการออกแบบ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.35 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่ามีความพึงพอใจในระดับดีมากทุกข้อตามลำดับ ได้แก่ รูปแบบตัวอักษรและขนาดของตัวอักษรสามารถอ่านได้ง่ายและชัดเจน แสงและสีสันในฉากมีความเหมาะสมและสอดคล้องกัน การออกแบบฉากมีความสวยงามและน่าสนใจ ภาพกราฟิกที่ใช้มีความสวยงาม เหมาะสมกับเนื้อหา และการออกแบบจัดวางองค์ประกอบของสื่อโมชันกราฟิกมีความเหมาะสม โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ พงษ์พิพัฒน์ (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม” ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจด้านคุณภาพการออกแบบสื่อ อยู่ในระดับดีมาก

ด้านเนื้อหา ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในระดับดีมากทุกข้อตามลำดับ ได้แก่ เนื้อหามีความถูกต้องตรงตามข้อมูลของบริษัท เนื้อหาที่นำเสนอมีความเหมาะสมกับหัวข้อเรื่อง เนื้อหามีปริมาณที่เหมาะสมและน่าสนใจ ภาษาที่ใช้ในการนำเสนอมีความถูกต้องและเหมาะสม และมีการสรุปเนื้อหาและหัวข้อเรื่องอย่างชัดเจน โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ พงษ์พิพัฒน์ (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม” ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อ อยู่ในระดับดีมาก

ด้านการดำเนินเรื่อง ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.19 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในระดับดีทุกข้อตามลำดับ ได้แก่ มีความสอดคล้องระหว่างภาพกับบทการดำเนินเรื่อง มีการวางโครงเรื่องที่น่าสนใจ ตรงตามวัตถุประสงค์การนำเสนอข้อมูลขององค์กร ระยะเวลาในการนำเสนอสื่อมีความเหมาะสม การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม และการเรียงลำดับฉากที่นำเสนอมีความถูกต้องและเหมาะสม

ด้านเสียงบรรยายและเสียงประกอบ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในระดับดีมากทุกข้อตามลำดับ ได้แก่ เสียงดนตรีประกอบสร้างความน่าสนใจ ชวนติดตาม เสียงบรรยายสอดคล้องกับภาพและเสียงดนตรีประกอบ เสียงบรรยายมีความสอดคล้องกับเนื้อหา และเสียงบรรยายที่ใช้ประกอบเนื้อหามีน้ำเสียงที่ชัดเจน น่าฟัง โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ (เบญจวรรณ และธวัชชัย, 2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจด้านเสียงบรรยายที่ใช้ประกอบเนื้อหาและเสียงบรรเลงมีความเหมาะสม อยู่ในระดับดีมาก

ด้านประโยชน์การใช้งาน ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.6 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่ามีความพึงพอใจในระดับดีมากทุกข้อตามลำดับ ได้แก่ การนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก กรณีศึกษา: บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด มีประโยชน์ต่อผู้ต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท และการนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก กรณีศึกษา: บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด ทำให้ผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลของบริษัทมากขึ้น โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ (สุโรทัย และธวัชชัย, 2559) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การเลิกทาสในสมัยรัชกาลที่ 5” ผลการวิจัยพบว่า ท่านได้รับประโยชน์จากโมชันกราฟิก เรื่อง การเลิกทาสในสมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ในระดับดีมาก

6. สรุปผล

การพัฒนาสื่อรูปแบบโมชันกราฟิกสำหรับนำเสนอข้อมูลองค์กร กรณีศึกษา บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด มีความยาวทั้งหมด 3.22 นาที การดำเนินเรื่องประกอบด้วยหัวข้อหลัก คือ โลโก้ของบริษัท, ประวัติความเป็นมาของบริษัท, วิสัยทัศน์ (Vision), พันธกิจ (Mission), ค่านิยม (Core Values), แนะนำธุรกิจต่างๆของบริษัท, ระเบียบข้อบังคับของบริษัท, ที่อยู่ของบริษัท และช่องทางการติดต่อของบริษัท

จากการวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นเพศชาย อายุระหว่าง 20-30 ปี ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี และมีประสบการณ์การทำงานต่ำกว่า 5 ปี มีความพึงพอใจด้านประโยชน์การใช้งานของสื่อโมชันกราฟิกมากที่สุด

ผลจากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้งาน พบว่า

ด้านการออกแบบ พบว่า ความพึงพอใจด้านรูปแบบตัวอักษรและขนาดของตัวอักษรสามารถอ่านได้ง่ายและชัดเจน ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านเนื้อหา ความพึงพอใจด้านเนื้อหามีความถูกต้องตรงตามข้อมูลของบริษัท ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านการดำเนินเรื่อง ความพึงพอใจด้านความสอดคล้องระหว่างภาพกับบทการดำเนินเรื่อง ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านเสียงบรรยายและเสียงประกอบ ความพึงพอใจด้านเสียงดนตรีประกอบสร้างความน่าสนใจ ชวนติดตามซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ด้านประโยชน์การใช้งาน ความพึงพอใจด้านการนำเสนอข้อมูลองค์กรในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก กรณีศึกษา: บริษัท แอบโซลูท เวิลด์ กรุ๊ป จำกัด มีประโยชน์ต่อผู้ต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท แอบโซลูท เวิลด์ มีเดีย จำกัดที่ให้คำแนะนำ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย และขอขอบคุณสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ที่สนับสนุนการวิจัยในครั้งนี้

8. เอกสารอ้างอิง

กฤติยา พลหาญ. (2558). **ทฤษฎีคอมพิวเตอร์กราฟิก**. www.krukikz.com/index.php?option=com_content&view=article&id=132&Itemid=180(10 มีนาคม 2562)

เบญจวรรณ จุปะมะตัง และธวัชชัย สหพงษ์ (2560). การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ตำนานพระธาตุขามแก่น. **การประชุมวิชาการระดับชาติ การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 3.** 1-6. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2560). การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. **วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปีที่ 10. ฉบับที่ 2.** 1330-1341.

เวชยันต์ ปั่นธรรม. (2560). **การผลิตสื่อโมชันกราฟิกเรื่องระบบเสียงรอบทิศทาง 7.1 ชาแนล.** วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน. คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยราชมงคลธัญบุรี.

สุโรทัย แสนจันทรแดง และธวัชชัย สหพงษ์. (2559). การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การเลิกทาสในสมัยรัชกาลที่ 5**. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 2.** 175-182. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.