

งานวิจัยเรื่อง : การผลิตสื่อแอนิเมชันรายวิชาเบคมินตันสำหรับนักศึกษา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ชื่อผู้วิจัย : อาจารย์ว่าที่เรื่อตรีอภิสิทธิ์ ชัยมัง

#### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งที่จะศึกษาการผลิตสื่อแอนิเมชันรายวิชาเบคมินตันสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเบคมินตัน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 55 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้เป็นสื่อแอนิเมชันรายวิชาเบคมินตัน

ผลการศึกษาวจัย พบว่า การออกแบบครอบคลุมเนื้อหาในการเรียน และค้นหาได้สะดวกรวดเร็ว โดยการผลิตสื่อแอนิเมชันสำหรับรายวิชาเบคมินตัน แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ วิธีการเล่นและกติกาเบคมินตัน, การแข่งขัน, ทักษะในการเล่นเบคมินตัน สื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นสามารถติดตั้งและเรียกใช้โปรแกรมได้สะดวกใช้ได้ง่าย โดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash Professional และโปรแกรม Microsoft FrontPage เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างโปรแกรมได้เป็นอย่างดี มีการยึดหยุ่นด้านฐานข้อมูลเป็นอย่างมาก และสามารถทำงานได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และระบบเครือข่าย อื่นๆ ผู้ใช้โปรแกรมส่วนใหญ่เห็นว่าสามารถใช้โปรแกรมได้เอง และเมนูแต่ละส่วนแยกได้ชัดเจน และมีความสะดวกในการใช้รูปแบบของเมนูการจัดเรียงของข้อมูลมีความเหมาะสม มีความซับซ้อนน้อย เกือบทุกเนื้อหาของโปรแกรมมีความครบถ้วนมีการแยกหมวดหมู่ดูได้ง่าย การเรียกใช้โปรแกรมมีความรวดเร็วประกอบกับโปรแกรมเข้าใจง่ายมีเนื้อหาครบและรูปแบบเหมาะสม โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นตรงตามความต้องการของนักศึกษา และสามารถจะนำไปประยุกต์ในการสอนในสถาบันการศึกษา อื่นๆ ได้เป็นอย่างดี

**The Title : The Development of Animation Media in Badminton  
Instruction for Students in Chiang Mai Rajabhat University**

**The Author : Altung Sub.LT. Apisit Chaiyamang**

#### ABSTRACT

This research aimed to develop practical software which promote an autonomous learning habit. The sample groups were 55 healthy which randomly selected base on purposive stratified random sampling technique.

The animation media Badminton software develop by using Macromedia Flash Professional and Microsoft FrontPage. The software is divided into 2 sections; input data and a sub-program. The sub-program is divided into modules which work independently. The development is divided into 3 steps, used with the sampling to evaluate and check contents and program feedback. As the complete development, the software is divided into 3 parts; the playing, rule and the events, and the skill. The results of the evaluation are as follows : The development is more efficient. Setting and Calling program is easy to use. Each menu is clearly separated. The form style is suitable; it is easy to fill up. As the result, the development of this program is suitable for students Chiang Mai Rajabhat University use and can also be used in university at the highest level.