

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษาและผลิตสื่อแอนิเมชันรายวิชาแบบมินิตันสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ โดยการวิจัยครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาคือ

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาแบบมินิตัน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาแบบมินิตัน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 55 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. โปรแกรม Macromedia Flash Professional
2. การผลิตสื่อแอนิเมชันสำหรับรายวิชาแบบมินิตัน ใช้โปรแกรม Microsoft FrontPage

การออกแบบสื่อแอนิเมชัน

ผู้วิจัยออกแบบผลิตสื่อแอนิเมชันสำหรับรายวิชาแบบมินิตัน โดยกำหนดเมนูที่ต้องการ 3 เมนู ประกอบด้วย

1. วิธีการเล่นและกติกาแบบมินิตัน
2. การแข่งขัน
3. ทักษะในการเล่นแบบมินิตัน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดหาเครื่องมืออุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวก และทดลองระบบขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ประสานงานกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. กำหนดวัน เวลา สถานที่การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. เก็บรวบรวมข้อมูลตามวัน เวลา สถานที่ที่กำหนด
5. นำโปรแกรมที่ได้ไปทดลองใช้
6. จัดพิมพ์เป็นรูปเล่ม พร้อมโปรแกรมฯ เพื่อเผยแพร่ไปยังสถาบันการศึกษาต่าง ๆ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษารวบรวมข้อมูลครั้งนี้มีอุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวก ดังต่อไปนี้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีหน่วยประมวลผลกลาง รุ่น Pentium IV 1.6 GHz ขึ้นไป
2. หน่วยความจำหลัก 128 MB ขึ้นไป
3. ฮาร์ดดิสก์ ขนาดความจุ 20 GB ขึ้นไป โดยต้องมีพื้นที่ว่างของฮาร์ดดิสก์ อย่างน้อย 10 MB ขึ้นไป
4. จอภาพ ขนาด 15 นิ้ว ขึ้นไป โดยแสดงผลในความละเอียด 800 x 600 พิกเซล และแสดงสีได้ อย่างน้อย 256 สีขึ้นไป
5. มี CD-ROM Drive
6. ใช้ระบบปฏิบัติการ Windows XP ขึ้นไป
7. มีโปรแกรม Macromedia Flash Professional