



การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์
Development of Public Relations Media in Augmented Reality for Promote
Tourism in phuthai people Community, kalasin Province.

ภูสิตา เห็นประเสริฐ^{1*}, ดวงพร ศรีหาคา¹ และ ทนันทยา คำคุ้ม¹
Pusita Henprasert^{1*}, Duangporn Srihata¹ and Tananya Khamkhum¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ 2. เพื่อศึกษาการหาคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1. สื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ 2. แบบประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ คณะองค์การบริหารส่วนตำบลหนองห้าง พร้อมกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ตำบลหนองห้าง อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ประจำปี 2565

ผลการวิจัยพบว่า 1.) สื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ มีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวของตำบลหนองห้าง อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ 2.) การหาคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยค่า (\bar{X} = 4.60 , S.D. = 0.13) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการออกแบบ โดยค่า (\bar{X} = 4.65, S.D. = 0.26) อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหาโดยค่า (\bar{X} = 4.63 , S.D. = 0.22) อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) โดยค่า (\bar{X} = 4.60, S.D. = 0.06) อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านการใช้งานในภาพรวม โดยค่า (\bar{X} = 4.50, S.D. = 0.00) อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่าการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : สื่อประชาสัมพันธ์,เทคโนโลยีความจริงเสริม,ศึกษาการหาคุณภาพสื่อ

Received : 3 เมษายน 2566

Revised: 24 เมษายน 2566

Accepted : 27 เมษายน 2566

¹ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, Department of Computer Education, Faculty of Education, Roi Et Rajabhat University

*Corresponding author : earnnonghanh16@gmail.com



ABSTRACT

The objectives of this research are 1.) To develop public relations media for truth technology to enhance the way of tourism of the Phu Thai community. Kalasin Province. 2.) To study the quality of public relations media, technology, reality to enhance the way of tourism of the Phu Thai community. Kalasin Province The tools used consisted of: 1.) Public relations media for technology that enhances the way of tourism of the Phu Thai community. Kalasin Province 2.) Assessment of the quality of augmented reality technology public relations media Phu Thai community way of life tourism Kalasin Province The samples used were Nong Hang Sub-District Administrative Organization with village headman, Nong Hang sub-district, Kuchinarai District. Kalasin Province for the year 2022

The research results showed that 1.) Augmented reality technology public relations media Phu Thai community way of life tourism Kalasin Province is appropriate can be used to publicize the tourism of Nong Hang Subdistrict Kuchinarai District Kalasin Province 2.) Finding the quality of augmented reality technology public relations media Phu Thai community way of life tourism Kalasin Province Overall, it was at the highest level with the value ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.13). In terms of design, the value ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.26) was at the highest level. The content aspect by value ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.22) was at the highest level. In terms of using augmented reality (AR) technology, the value ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.06) was at the highest level. And in terms of usability as a whole, the value ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.00) is at the highest level. show that the development of augmented reality technology Phu Thai community way of life tourism Kalasin Province at the highest level

Keywords : public relations media, augmented reality technology, media quality study

บทนำ

กระทรวงวัฒนธรรม เป็นส่วนงานหนึ่งที่สำคัญของรัฐบาลที่มีการขับเคลื่อนการดำเนินงานตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ด้านวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมและการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรมและบริการที่มีมูลค่าสูงหากจะพัฒนาตามแนวทางประเทศไทย 4.0 ต้องมีการวิจัยและพัฒนาการนำเทคโนโลยี สมัยใหม่มาใช้ และพัฒนานวัตกรรมเพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าให้แก่สินค้าและบริการทางวัฒนธรรมดังกล่าวเพิ่มมากขึ้นใน 4 ลักษณะที่สำคัญ คือ อยู่บนพื้นฐานของความรู้และภูมิปัญญา (Knowledge Based) มีความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative & Innovation) มีความโดดเด่นหรือสร้างความแตกต่าง (Differentiation) รวมทั้งมีตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) กระทรวงวัฒนธรรม

ได้ดำเนินโครงการหมู่บ้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยมอบหมายให้สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดคัดเลือกหมู่บ้านที่มีความโดดเด่นและมีความพร้อมในเรื่องศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมให้มีการฟื้นฟู อนุรักษ์ ขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่น นำไปประยุกต์ให้หมู่บ้านมีลักษณะที่ร่วมสมัย โดยนำทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่มาสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจด้วยการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ตามนโยบายมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน ของรัฐบาลที่ส่งเสริมให้ประชาชนมีความอยู่ดีกินดี สังคมมีความเสมอภาคบนพื้นฐานของความปรองดอง ขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจของประเทศยั่งยืน และอยู่บนพื้นฐานของความพอเพียง โดยจะพัฒนาหมู่บ้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับการส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีไทย (อินันท์ โปษยานนท์, 2558)



ชาวบ้านหนองห้าง ตำบลหนองห้าง อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ยังคงใช้ชีวิตบนความเรียบง่ายในถิ่นฐานหมู่บ้านชาวภูไทโดยการพึ่งพิงกันและกันภายในชุมชน มีผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นเองเป็นรายได้ในการเลี้ยงชีพของครัวเรือนและเป็นรายได้ของชุมชน ชาวภูไทบ้านหนองห้าง ยังคงยึดมั่นในพระพุทธศาสนาถือได้ว่าเป็นชุมชนคุณธรรมและใช้ชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ใช้ลดรายจ่ายและสีของผ้าไหมมัดหมี่ของภูไทบ้านหนองห้างอำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ นี่ถือเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาที่ตกกรรมสิ่งทอที่มีมาแต่โบราณ คงความเป็นอัตลักษณ์ ซึ่งชุมชนมีการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างรายได้ให้กับครอบครัวอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงขาดสื่อการนำเสนอที่น่าสนใจ จึงไม่สามารถที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมความสวยงามของธรรมชาติได้ เพราะเหตุนี้ผู้วิจัยจึง อายากที่จะนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ให้มีความแพร่หลายและน่าสนใจเป็นที่รู้จักมากขึ้น

สื่อประชาสัมพันธ์เป็นหนึ่งในช่องทางการสื่อสารที่สำคัญถูกนำมาใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ โดยนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์การที่นำเทคโนโลยีมา สร้างสื่อประชาสัมพันธ์ ให้เหมือนจริงเพื่อดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยว ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการกำหนดทิศทางการปฏิบัติเพื่อให้การประชาสัมพันธ์เป็นไปตามเป้าหมายและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด (รุ่งนภา พิตรปรีชา, 2560)

ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่มีชื่อว่า ความจริงเสริม (AR) ที่จะช่วยให้ผู้ที่สนใจเข้าชมนิทรรศการสามารถรับชมสื่อได้อย่างสมจริง ผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟน สร้างความแปลกใหม่เพิ่มความรู้ทางวิทยาศาสตร์แก่ผู้รับชมสื่อและเกิดการเรียนรู้ โดยหลักการของเทคโนโลยีความจริงเสริม นั้นคือ การผสานเอาเทคโนโลยีโลกแห่งความจริงและความจริงเสมือนเข้าด้วยกัน ผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่างๆ ซึ่งภาพความจริงเสริมนั้นจะแสดงผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ บนหน้าจอหรืออุปกรณ์แสดงผลอื่นๆ โดยภาพความจริงเสริมที่ปรากฏขึ้นนั้นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ทันที อาจจะมีลักษณะที่เป็นภาพนิ่ง สองมิติหรืออาจจะเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ

จากความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงตระหนักที่จะพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริง

เสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ เพื่อที่จะช่วยแก้ปัญหาการขาดสื่อการนำเสนอที่น่าสนใจ จึงได้นำเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) มาพัฒนาศักยภาพเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของคนภูไท ตำบลหนองห้าง และสร้างความเข้าใจได้ง่ายแก่นักท่องเที่ยวและผู้รับชม รวมถึงใช้ในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ให้มีความแพร่หลาย และจัดระบบข้อมูลด้านการท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นและเข้าถึงได้ง่าย โดยการผสมผสานเทคโนโลยีการสร้างภาพความจริงเสริมผ่านสื่อที่มีการผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ มาช่วยสร้างความเข้าใจได้ชัดเจนและทำให้จินตนาการเป็นจริงได้ โดยนักท่องเที่ยวสามารถมองเห็นหน้าจอแสดงผลในโทรศัพท์มือถือที่ผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) เพื่อดูข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความสำคัญเอกลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยวในรูปแบบสื่อความจริงเสริม ที่ปรากฏออกมาจากสื่อสิ่งพิมพ์ของการท่องเที่ยว นั้น ๆ เพื่อเป็นการเพิ่มความน่าสนใจ งานวิจัยนี้จึงถือได้ว่ามีคุณค่าอย่างสูงสุด และมุ่งเน้นในการอำนวยความสะดวกให้แก่ นักท่องเที่ยวในการตัดสินใจ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวอีกทั้งยังเป็นแนวทางกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวของตำบลหนองห้าง อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ให้เกิดความยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์
2. เพื่อศึกษาการหาคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การท่องเที่ยว หมายถึง การเดินทางของแต่ละบุคคลจากสถานที่หนึ่งไปยังสถานที่หนึ่ง หรือเดินทางจากสถานที่พักอาศัยไปยังสถานที่อื่นๆ ชั่วคราว ด้วยความสมัครใจ แต่ไม่ได้เดินทางเพื่อไปทำงาน เช่น เดินทางเพื่อการพักผ่อน ชมกีฬาประชุมสัมมนา เยี่ยมญาติ และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม เป็นต้น (Tourismatbuu, 2559)



เทคโนโลยี Augmented Reality AR เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่มีลักษณะความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆ ทำให้สามารถมองเห็นภาพที่มีลักษณะเป็นวัตถุ (Object) แสดงผลในจอภาพพื้นผิวจริง มีการแสดงผลที่แสดงวัตถุมีการเคลื่อนไหว ภูมิทัศน์มีความตื่นตันทื่นตาใจโดยสามารถนำรูปแบบใหม่ของการนำเสนอสินค้า ลอยออกมานอกจอโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นการนำเสนอรูปแบบใหม่ในโลกสังคมออนไลน์หรือการตลาดออนไลน์อีกทางหนึ่งว่ากันว่านี่จะเป็นการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าสื่อยุคใหม่ พอๆ กับเมื่อครั้งเกิดอินเทอร์เน็ตขึ้นในโลกก็ว่าได้หากเปรียบสื่อต่างๆ เสมือน “กล่อง” แล้ว AR คือ การดึงออกมาสู่โลกใหม่ภายนอก กล่องที่สร้างความตื่นตันทื่นตาใจในรูปแบบ Interactive Media โดยแท้จริง

สุรพงษ์ วิริยะ อนันตทรัพย์ และคณะ (2560) งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาเทคโนโลยีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเสมือนจริงในจังหวัดนครสวรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสมัยกรุงศรีอยุธยาเสมือนจริง 2) เพื่อช่วยส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และการใช้ความรู้เชิงวัฒนธรรมของสถานที่ท่องเที่ยว โดยการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality) ที่มีบนโทรศัพท์มือถือมาใช้ในการแสดงสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบ 3 มิติ พร้อมทั้งยังให้ความรู้ของสถานที่เที่ยวนั้น โดยผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้งานในระดับดี

อำนาจ หังษา (2560) ได้ศึกษาเรื่องสื่อประชาสัมพันธ์ความเป็นจริงเสริม เพื่อการท่องเที่ยวในจังหวัดนครศรีอยุธยาผลการศึกษาพบว่าคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์ความเป็นจริงเสริมเพื่อการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีนักท่องเที่ยวมาเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาของสื่อประชาสัมพันธ์ความเป็นจริงที่เสริมอยู่ในระดับดีมาก ความพึงพอใจในการออกแบบ และติดต่อของสื่อประชาสัมพันธ์ความเป็นจริง

เสริมอยู่ในระดับดีมาก และความพึงพอใจด้านแอปพลิเคชันสื่อประชาสัมพันธ์ความเป็นจริงเสริมอยู่ในระดับมากศุภนิดา คำ

สวาสดีและราตรี บุญเรืองนาม (2563) งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสมือน เรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน 2) เพื่อศึกษาคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1. สื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน 2. แบบประเมินคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสมือนฯ 3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีความจริงเสมือนฯ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ชั้นปีที่ 4 คณะครุศาสตร์มหาวิทาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ประจำปีการศึกษา 2563 จำนวน 37 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อประชาสัมพันธ์ฯ มีองค์ประกอบคือ ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว เสียง สถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม 9 ที่ 2) การหาคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก 3) ความพึงพอใจของผู้ใช้งาน พบว่ามีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในระดับมาก

นภาพร สมยาและดาวณา สุวรรณดี (2563) งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augment Reality: AR) เรื่อง ผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง บ้านสมสนุก ตำบลพรหมสวรรค์ อำเภอโพธิ์ทอง



จังหวัดร้อยเอ็ด การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) พัฒนาสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง ผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง ฯ
- 2) ทาคคุณภาพสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง ผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง ฯ และ
- 3) ทาคความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง ผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง ฯ

เป็นกลุ่มตัวอย่างลูกค้าที่มาซื้อผ้าฝ้ายลายไข่มดแดงที่บ้านสมสนุก จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย

- 1) สื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented reality) เรื่องผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง ฯ
- 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented reality) เรื่อง ผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง ฯ และ
- 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented reality) เรื่อง ผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง ฯ

เป็นกลุ่มตัวอย่างลูกค้าที่มาซื้อผ้าฝ้ายลายไข่มดแดงที่บ้านสมสนุก จำนวน 18 คน โดยการเลือกแบบบังเอิญ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1.) ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง ผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง บ้านสมสนุก ตำบลพรมสวรรค์ อำเภอโพนทอง จังหวัดร้อยเอ็ด ตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย พบว่าองค์ประกอบดังนี้ 1.เนื้อหา ซึ่งประกอบไปด้วย สีที่ได้จากธรรมชาติ อุปกรณ์ และขั้นตอนการทำผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง 2. ภาพนิ่ง 3.ภาพเคลื่อนไหว 4.เสียง 2.) ผลการหาคคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง ผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลาย ไข่มดแดง บ้านสมสนุก ตำบลพรมสวรรค์ อำเภอโพนทอง จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่าผลการประเมินคุณภาพของเทคโนโลยีสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมาก 3.) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อการพัฒนาเทคโนโลยีสื่อความเป็นจริงเสริม เรื่อง ผลผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายลาย ไข่มดแดง บ้านสมสนุก ตำบลพรมสวรรค์ อำเภอโพนทอง จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก

Lissa Holloway-Attaway and Lars Vipsjö (08 April 2020) การใช้ความเป็นจริงเสริม เทคโนโลยีการเล่น เกมและการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อพัฒนาและร่วมออกแบบ

ประสบการณ์มรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น เมื่อเทคโนโลยีถูกรวมเข้ากับบริบทของพิพิธภัณฑ์และมรดกทางวัฒนธรรม การออกแบบมรดกทางดิจิทัลจึงขึ้นอยู่กับพีเจอร์การเล่าเรื่องที่เป็นนวัตกรรมเป็นตัวเป็นตน และการทดลองที่มุ่งเน้นไปที่ผู้ชมมากขึ้น การพัฒนาเหล่านี้สร้างโอกาสในการรวมเทคโนโลยีการเล่นเกมที่อาจรวมถึงระบบความเป็นจริงผสม (MR) ที่ดื่มด่ำและสมจริงด้วยนวัตกรรมการเล่าเรื่องที่เป็นแกนหลัก เพื่อสนับสนุนการมีส่วนร่วมจะนำเสนอโครงการ KLAB ซึ่งเป็นโครงการย่อยในโครงการ KASTIS (ในภาษาอังกฤษเรียกว่าโครงการ “มรดกทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีเกมในสการาบอร์ก”) ซึ่งเป็นโครงการริเริ่มการพัฒนาในระดับภูมิภาคที่ได้รับทุนสนับสนุนในภาคตะวันตกของสวีเดนโดยเน้นที่การมีส่วนร่วมของประชาชนในวัฒนธรรมท้องถิ่น มรดกที่เทศบาลจำนวนหนึ่ง KLAB ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องข้ามสื่อและองค์ประกอบการเล่นเกมในชุดหนังสือสำหรับเด็กที่ปรับปรุงความเป็นจริงเสริมและสื่อที่เกี่ยวข้อง (เกมกระดาน ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่) ที่ได้รับการออกแบบร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจำนวนมากเพื่อบอกเล่าและเล่นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของภูมิภาค Skaraborg ในสวีเดน เรากำหนดบริบทการวิจัยของเราในการแทรกแซงและแนวทางปฏิบัติที่เห็นอกเห็นใจผู้อื่นเพื่อร่วมออกแบบเกม/เรื่องราวข้ามสื่อ และสรุปกิจกรรมภายในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องบางส่วนและผลกระทบในการวิจัย

Francesca Serravalle and Alberto Ferraris et al. ความเป็นจริงยิ่งในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว: การวิเคราะห์ที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายกลุ่มของพิพิธภัณฑ์ (2019) ในสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและสถานที่ท่องเที่ยว เช่นพิพิธภัณฑ์ Augmented Reality (AR) เป็นเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ที่ปรับปรุง (ผ่านเนื้อหาดิจิทัลเพิ่มเติม) และใช้ประโยชน์จากประสบการณ์ของผู้เข้าชมเพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องโดยตรงและอุปกรณ์ต่อพ่วง อย่างไรก็ตามเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ ทั้งนักวิจัยและผู้จัดการจำเป็นต้องเข้าใจวิธีการสร้างคุณค่าร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพผ่านการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่แตกต่างกันและความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงระหว่างกัน ดังนั้นเราจึงวิเคราะห์



วรรณกรรมสามสายที่เกี่ยวข้องกัน (นวัตกรรมดิจิทัล การจัดการการท่องเที่ยว และทฤษฎีผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย) และเราได้พัฒนาบทความเชิงแนวคิดที่ให้ความกระจ่างเกี่ยวกับ AR ในพิพิธภัณฑ์ การวิเคราะห์เชิงลึกของหัวข้อทำให้เราสามารถพัฒนาข้อเสนอเชิงทฤษฎีและการประยุกต์ใช้ในหัวข้อนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายฝ่าย สุดท้าย การวิจัยของเราเสนอแบบจำลองแนวคิดเบื้องต้นที่เน้นความจำเป็นในการระบุบทบาทและปฏิสัมพันธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของพิพิธภัณฑ์ที่มีต่อประสบการณ์พิพิธภัณฑ์ดิจิทัลผ่าน AR

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย รูปแบบ ของ ADDIE MODEL ขั้นตอน 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ศึกษาข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา สถานที่ท่องเที่ยวของบ้านหนองห้างตำบลหนองห้าง จากนายกองค้การบริหารส่วนตำบลหนองห้าง นักปราชญ์ชาวบ้าน และชาวบ้านตำบลหนองห้างที่มีความรู้ในแต่ละสถานที่

2. ขั้นการออกแบบ (Design) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไทจังหวัดกาฬสินธุ์ โดยแบ่งขั้นการออกแบบได้ดังนี้

1.) ออกแบบเนื้อหาและวิธีการนำเสนอสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์

2.) ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์

3.) ออกแบบเครื่องมือการประเมินจากนั้นนำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วองค์ประกอบของสื่อ และนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

3.ขั้นตอนการพัฒนา (Development) สื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถี

ชุมชนคนภูไทจังหวัดกาฬสินธุ์ สำหรับการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในตำบลหนองห้าง ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

3.1) ดำเนินการพัฒนาสื่อผ่านแอปพลิเคชันที่ใช้ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรม sony vegas pro16,artivive , canva ตามที่ออกแบบไว้ในขั้นตอนออกแบบ

3.2) ดำเนินการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ตามที่ออกแบบไว้ในขั้นตอนออกแบบ

3.3) สอบถามอาจารย์ที่ปรึกษาถึงความเหมาะสมของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไทจังหวัดกาฬสินธุ์

3.4) ปรับปรุงแก้ไขตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำ

3.5) นำสื่อที่ได้ไปหาคุณภาพของสื่อที่พัฒนาขึ้น โดยไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ที่เป็นอาจารย์สังกัดสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษาและนายกองค้การบริหารส่วนตำบลหนองห้าง หาความเหมาะสมของคุณภาพสื่อเรื่องดำเนินการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่พัฒนาขึ้นจำนวน 5 ท่าน โดยวิธีการเลือกอย่างง่ายการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์ประเมินคุณภาพของสื่อ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 – 5.00 หมายความว่าระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 – 4.49 หมายความว่าระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 – 3.49 หมายความว่าระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 – 2.49 หมายความว่าระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.49 หมายความว่าระดับน้อยที่สุด

4. ขั้นการทดลองใช้ (Implementation) หลังจากกระบวนการพัฒนาเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการประสานงาน



ติดต่ออาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 5 ท่านได้แก่

1. นายมานพ สนธิรักษ์ (นายกองค์การบริหารส่วนตำบลหนองห้าง)

2. อาจารย์ ประเสริฐ สุทธิประภา อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

3. อาจารย์ กฤษณาภรณ์ จันทะคุณ อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธิดา จันทะคุณ อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

5. อาจารย์ ดร.มนชิตา ภูมิพิยัคฆ์ อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

และกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาหาคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ คือ คณะองค์การบริหารส่วนตำบลหนองห้าง พร้อมกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ตำบลหนองห้าง อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ประจำปี 2565

5. ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation process) ผู้วิจัยได้นำผลที่ได้จากการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษานำมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เครื่องมือการวิจัย

1. สื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งเป็นสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented reality) ผ่านการนำเสนอด้วยวิดีโอ ภาพนิ่ง และเสียง

2. แบบประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์แบบประเมินด้านเนื้อหาสาระโดยมีหัวข้อการประเมิน คือ

1.) แบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ต่อพัฒนาสื่อและคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยี

ความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์

2.) แบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ต่อพัฒนาสื่อและคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์

3.) แบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้งานในภาพรวม ต่อพัฒนาสื่อและคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์

4.) แบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ต่อพัฒนาสื่อและคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์

3. กลุ่มเป้าหมาย

คณะองค์การบริหารส่วนตำบลหนองห้าง พร้อมกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ตำบลหนองห้าง อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ประจำปี 2565

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ยด้วยเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์ประเมินคุณภาพของสื่อ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 – 5.00 หมายความว่าระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 – 4.49 หมายความว่าระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 – 3.49 หมายความว่าระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 – 2.49 หมายความว่าระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.49 หมายความว่าระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย พบว่า มีองค์ประกอบดังนี้ 1.) สื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท



จังหวัดกาฬสินธุ์ 2.) ศึกษาการหาคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.13 แสดงว่า การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้น มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการหาคุณภาพของการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ทำการประเมินคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อประกอบด้วย 4 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) 3) ด้านการใช้งานในภาพรวม 4) ด้านการออกแบบ นำไปใช้ หลังจากนั้นทำการวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีผลการประเมินคุณภาพสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์

รายการ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	การแปลความหมาย
1. ด้านเนื้อหา	4.63	0.22	ระดับมากที่สุด
2. ด้านการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR)	4.60	0.06	ระดับมากที่สุด
3. ด้านการใช้งานในภาพรวม	4.50	0.00	ระดับมากที่สุด
4. ด้านการออกแบบ	4.65	0.26	ระดับมากที่สุด
รวม	4.60	0.13	ระดับมากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่าผลการประเมินคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไทจังหวัดกาฬสินธุ์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 เมื่อพิจารณารายด้านพบด้านการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ด้านการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และด้านการใช้งานในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ ตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย พบว่ามีองค์ประกอบดังนี้ 1. เนื้อหา ซึ่งประกอบไปด้วย ประวัติความเป็นมา สถานที่ท่องเที่ยวในตำบลหนองห้าง 2. ภาพนิ่ง 3. ภาพเคลื่อนไหว 4. เสียง ซึ่งสอดคล้องกับ ศุภนิดา คำสวัสดิ์และราตรี บุญเรือนาม (2563) งานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความจริงเสมือน เรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี มีองค์ประกอบคือ ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว เสียง สถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม 9 ที่ การหาคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน ผลการหาคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่าผลการประเมินคุณภาพของเทคโนโลยีสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.13 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.26 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.06 อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านการใช้งานในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนเท่ากับ 0.00 อยู่ในระดับมากที่สุด ที่เป็นเช่นนี้ เนื่องมาจากมีกระบวนการออกแบบสื่อ



เทคโนโลยีความจริงเสริม ที่ยึดตามกรอบ ADDIE MODEL ทำให้ได้สื่อที่สมบูรณ์อีกทั้งเนื้อหายังมีความน่าสนใจ เพราะประกอบไปด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และภาพความเป็นจริงเสริม(AR)ส่งผลทำให้สื่อมีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ นภาพร สมยาและดาวณา สุวรรณดี (2563) งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augment Reality : AR) เรื่อง ผลผลิตภัณฑจากผ้าฝ้ายลาย ไข่มดแดง บ้านสมสนุก ตำบลพรหมสวรรค์ อำเภอโพธารอง จังหวัดร้อยเอ็ด มีองค์ประกอบดังนี้ 1. เนื้อหา ซึ่งประกอบไปด้วย สีที่ได้จากธรรมชาติ อุปกรณ์ และขั้นตอนการทำ ผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง 2. ภาพนิ่ง 3.ภาพเคลื่อนไหว 4.เสียง ผลการหาคุณภาพของสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่องผลผลิตภัณฑจากผ้าฝ้ายลาย ไข่มดแดง บ้านสมสนุก ตำบลพรหมสวรรค์ อำเภอโพธารอง จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของเทคโนโลยีสื่อ โดยรวมอยู่ใน ระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07

ข้อเสนอแนะ

สื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม การท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ สามารถนำไปใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว สำหรับผู้ที่สนใจในการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาด้านเทคโนโลยี AR และควรพัฒนาแอปพลิเคชันในการสแกนสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม ในรูปแบบ AR ให้เข้าถึงสื่อได้ง่าย เพื่อทำให้มีประสิทธิภาพในการใช้งานได้สะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ดาวณา สุวรรณดี และนภาพร สมยา. (2564). การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง ผลผลิตภัณฑจากผ้าฝ้ายลายไข่มดแดง บ้านสมสนุก ตำบลพรหมสวรรค์ อำเภอโพธารอง จังหวัดร้อยเอ็ด. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 7 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (น. 236-254). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (ฉบับปรับปรุงใหม่). (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ราตรี บุญเรืองนาม ศุภนิดา คำสวัสดิ์ และเจษฎ์บัณฑิต จิตต์โคภิตานนท์. (2564). สื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวธรรมชาติในจังหวัดอุบลราชธานี ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 7 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (น. 668-673) มหาสารคาม. : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- รุ่งนภา พิตรปรีชา. (2560). พลังแห่งการประชาสัมพันธ์. กรุงเทพฯ : 21 เซ็นจูรี่.
- อภิวัฒน์ โพษยานนท์. (2558). วธ.พัฒนาหมู่บ้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ อบรมแกนนำสู่กระบวนการคิดสร้างรายได้.(ออนไลน์) สืบค้นจาก <http://www.banmuang.co.th/news/education/10489>.
- Tourismatbuu. (2559). Tourism of world. สืบค้นจาก <https://tourismatbuu.wordpress.com>