

## การออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

นำเสนอเมื่อ : 12 ส.ค. 2550

**การออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์**

การออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ อย่างมีประสิทธิภาพ มีแนวทางแนะนำ 5 แนวทางได้แก่

- กำหนดเป้าหมาย (Goal) การกำหนดเป้าหมายจะช่วยให้สามารถสร้างสื่อ ได้ตรงกับความต้องการมากที่สุด โดยสามารถจำแนกเป้าหมายได้ดังนี้
  - เพื่อถ่ายทอดความรู้
  - เพื่อสร้างทักษะ
  - เพื่อสนับสนุนการทำงาน
- ศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียน โดยจะต้องศึกษาว่าผู้เรียนคิดอย่างไร ยอมรับนวัตกรรมใหม่รูปแบบนี้หรือไม่ ผู้เรียนเรียนรู้จาก Concept หรือศึกษาระบวนการก่อนนำไปพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหา
- พิจารณาถึงประสบการณ์ที่ดีที่สุดของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมกับสื่อ
- ศึกษาความคงทนของเนื้อหา พิจารณาว่าเนื้อหาที่มีความคงทนนำไปใช้งานได้นานแค่ไหน มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้งหรือไม่ อย่างไร
- ใช้เทคนิคของทีม นำผู้เชี่ยวชาญหลายๆ ท่านนำเสนอความรู้ ผสมผสานกับผู้เรียนออกความเห็นของสื่อ ทั้งนี้สามารถแสดงรายละเอียดย่อยของการออกแบบได้เป็นหัวข้อดังนี้
- ขั้นตอนการวางแผน
  - ประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้
  - วิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน/ผู้ใช้
  - อายุของสื่อ
  - ประโยชน์ของสื่อ
  - ลักษณะเฉพาะของผู้เรียน/ผู้ใช้
  - งบประมาณ
  - ระยะเวลา
  - เลือกชนิดของสื่อ
  - การนำเสนอ
  - การถ่ายทอดความรู้
  - CBT เดี่ยวๆ หรือกลุ่ม
  - ส่งเสริมผู้ปฏิบัติงาน
  - กำหนดรายละเอียด
  - ข้อกำหนดเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์
  - การติดตั้งระบบ
  - กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์
- ขั้นตอนการออกแบบ
  - กลยุทธ์การออกแบบ
  - สื่อเพื่อทบทวน, ฝึกปฏิบัติ, สถานการณ์เสมือน, เกม, แบบทดสอบ ฯลฯ
  - หน้าที่ของสื่อ วัตถุประสงค์
  - ข้อเสนอแนะการใช้
  - รูปแบบของสื่อ
  - ออกแบบต้นแบบ
  - การเก็บรวบรวมข้อมูล
  - การกำหนดหัวข้อ
  - การออกแบบเนื้อหา
  - ระดับของปฏิสัมพันธ์
  - รูปแบบปฏิริยาโต้กลับ
  - การแตกย่อยเนื้อหา
  - ข้อบัญญัติของผู้เรียน/ผู้ใช้
  - แนวทางการแก้ไข
- ขั้นตอนการพัฒนา
  - ตั้งมาตรฐาน
  - กำหนด Story Board
  - ผลิตเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ
  - การลงรหัสโปรแกรม
  - ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง
  - ตรวจสอบนำร่อง
  - ตรวจสอบการนำไปใช้