

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 การ์ตูน	6
2.2 แอนิเมชัน 2 มิติ	8
2.3 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality)	15
2.4 บริบทชุมชน	19
2.5 การท่องเที่ยวชุมชน	23
2.6 ทฤษฎี ADDIE Model	23
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
บทที่ 3 วิธีการดำเนินโครงการ	28
3.1 การวิเคราะห์ (Analysis)	28
3.2 การออกแบบ (Design)	38
3.3 การพัฒนา (Development)	42
3.4 การนำไปใช้ (Implementation)	46
3.5 การประเมินผล (Evaluation)	47
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	48
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	49
4.1 ผลการดำเนินโครงการ สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	49
4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจมีต่อ สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน บ้านสนวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความเป็น จริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	58

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	61
5.1 ผลสรุปโครงการ	61
5.2 ปัญหาและอุปสรรค	61
5.3 ข้อเสนอแนะ	62
บรรณานุกรม	63
ภาคผนวก	66
ภาคผนวก ก คู่มือการใช้งานโปรแกรม การพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	67
ภาคผนวก ข คู่มือการใช้งานโปรแกรม AR	77
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ การพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	82
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความพึงพอใจ การพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านสวนนอก อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	84
ประวัติผู้เขียน	87