

การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสาร
เพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

The development of video content using storytelling techniques in
conjunction with communication activities enhanced awareness for
3PlusNews online production among undergraduate students

จารุวรรณ ไกรลาค Jaruwan Krailas*

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ Kuntida Thamwipat**

พรปภัตสร ปริญาญกุล Pompapatsorn Princhanol***

ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์ Paitoon Kantanyaluk****

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาสื่อวิดีโอ คอนเทนต์ฯ 2) เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพวิดีโอคอนเทนต์ฯ 3) เพื่อส่งเสริมการรับรู้วิดีโอคอนเทนต์ฯ 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์ฯ การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 50 คนได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากรายวิชา ETM 112 วัจนเพื่อการสื่อสารภาษาไทย ภาคการศึกษาที่ 2/2566 ผลการศึกษาพบว่า 1) ความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาสื่อวิดีโอคอนเทนต์ฯ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40, S.D. = 0.49$) 2) ผลการประเมินคุณภาพวิดีโอคอนเทนต์ 2.1) คุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.54, S.D. = 0.79$) 2.2) คุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.44, S.D. = 0.19$) 3) การรับรู้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t\text{-test} = 40.74$) 4) ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75, S.D. = 0.39$) ดังนั้นการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริม

* นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

** ,*** ,**** อาจารย์ที่ปรึกษา. Corresponding Author

การรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถนำไปใช้งานได้จริงอย่างมีคุณภาพ

คำสำคัญ: วิดีโอคอนเทนต์, การเล่าเรื่อง, รายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews

Abstract

The objectives of this research were: 1) To conduct a needs assessment for the development of video content, 2) To develop and evaluate the quality of video content employing storytelling techniques, 3) To assess the perception of video content employing storytelling techniques, and 4) To evaluate the satisfaction of the sample using video content employing storytelling. The assessment tools used in the study consisted of needs assessment forms, content and media quality forms, perception forms, and satisfaction forms. The research was experimental, with a sample of 50 participants chosen through Simple Random Sampling from the ETM 112 Thai Language Communication course in Semester 2/2023.

The results of this study showed that: 1) The needs assessment of the sample for the development of video content in conjunction with communication activities was at a high level ($\bar{x} = 4.40$, $S.D. = 0.49$). 2) In evaluating the quality of video content it was found that, 2.1) Content quality evaluation was at a very good level ($\bar{x} = 4.54$, $S.D. = 0.79$), and 2.2) Media quality was also at a good level ($\bar{x} = 4.44$, $S.D. = 0.19$), 3) Comparative perception assessment indicated that the perceptual effect of the sample after watching the video media in conjunction with communication activities was statistically significantly higher than the perceived effect of the sample before watching the video content in conjunction with communication activities at a significance level of .05 ($t\text{-test} = 40.74$), and 4) The satisfaction of the sample was at the highest level ($\bar{x} = 4.75$, $S.D. = 0.39$). Therefore, the development of video content employing storytelling techniques in conjunction with communication activities enhanced awareness for 3PlusNews online production among undergraduate students, which can be applied in real situations with acceptable quality.

Keywords: Video Content, Storytelling, Online News Program 3PlusNews

บทนำ

การประชาสัมพันธ์ เป็นหนึ่งในส่วนผสมของการสื่อสารทางการตลาดซึ่งมีความสำคัญอย่างหนึ่งขององค์กรที่นอกเหนือจากการโฆษณา การขายโดยพนักงานขาย และการส่งเสริมการขาย ทั้งนี้องค์กรอาจอยู่ในรูปของบริษัทห้างร้านสมาคมหรือหน่วยงานต่าง ๆ ส่วนหนึ่งและระบบสังคมซึ่งมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน องค์กรจะไม่สามารถอยู่ในสังคมได้หรืออยู่ได้ยากหากปราศจากการยอมรับและความเข้าใจจากสาธารณชนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในสังคม (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2566: 54)

ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) เป็นสื่อออนไลน์ที่ทุกคนต้องพบเห็นเมื่อใช้งานสมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ดิจิทัลคอนเทนต์สามารถสร้างความสนใจให้แก่ผู้ชมทั้งในด้านการเรียนการสอน การตลาด และการเรียนรู้ การเติบโตและความนิยมที่เกิดขึ้น ถือเป็นโอกาสให้กับนักสร้างสรรค์คอนเทนต์ทั้งหน้าเก่าและหน้าใหม่ที่อยากก้าวเข้ามาเป็นผู้ผลิตวิดีโอคอนเทนต์เพื่อแบ่งปันเรื่องราว หรือแม้แต่สร้างรายได้และอาชีพจากช่องทางดังกล่าว วิดีโอคอนเทนต์เป็นช่องทางสำคัญอย่างมากในการทำโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพราะการสื่อสารกับผู้บริโภคด้วยวิดีโอคอนเทนต์เป็นสิ่งที่ตอบโจทย์การทำงานด้านการตลาดที่สามารถส่งสารหรือข้อมูลแก่ผู้บริโภคเข้าถึงง่าย และสามารถสร้างภาพลักษณ์หรือการรับรู้ให้เป็นรูปธรรม โดยหลักการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์ที่ดี มีหลายขั้นตอน ดังนี้ 1) การกำหนดเป้าหมายว่าต้องการจะสื่อสารอะไร ให้ผู้ชมได้รับอะไร กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร มีความสนใจอย่างไร พฤติกรรมการรับชมวิดีโอเป็นแบบไหน 2) วางแผนเนื้อหา เลือกหัวข้อที่น่าสนใจ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย กำหนดรูปแบบเนื้อหา เช่น การสัมภาษณ์ การสาธิต เรื่องราว เขียนสคริปต์หรือโครงร่างเนื้อหา เตรียมข้อมูลประกอบ เช่น ภาพ กราฟิก วิดีโอ 3) การผลิตรายการโดยเตรียมสถานที่ ถ่ายภาพ/วิดีโอ บันทึกเสียง ตัดต่อวิดีโอ ใส่เพลง เสียงประกอบ กราฟิก 4) เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการเผยแพร่ที่เหมาะสม เช่น YouTube, Facebook, Instagram, TikTok และการตั้งชื่อเรื่อง คำอธิบาย แฮชแท็กที่ดึงดูด โดยโพรมติวิดีโอผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น โซเชียลมีเดีย อีเมล เว็บไซต์ 5) วิเคราะห์ผลลัพธ์จากการติดตามยอดผู้ชม ยอดโลก ยอดแชร์ คอมเมนต์ วิเคราะห์ว่ากลุ่มเป้าหมายมีปฏิกิริยาอย่างไร นำข้อมูลมาปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการผลิตวิดีโอในครั้งต่อไป

เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบหนึ่ง ที่ใช้กระบวนการเล่าเหมือนนิทานหรือเรื่องราวนิยาย เรื่องเล่าร้อยเรียงต่อกัน และสร้างอารมณ์ร่วมให้คนนั้นสนใจ ให้ความตั้งใจและจดจำเรื่องราวเหล่านั้นขึ้นมา ซึ่งจะมีทฤษฎีการเล่าเรื่องด้วยสูตร 5 Acts การตลาดผ่านการเล่าเรื่องนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่ การเล่าเรื่องแบบ Storytelling ทำให้ผู้บริโภคนั้นรู้สึกเหมือนได้เดินทางไปกับเรื่องเล่านั้น ทำให้คนนั้นจดจำเรื่องราวของเนื้อหานั้นได้มากกว่า และที่ส่ง

ผลคือการทำให้คนที่บริโภคการเล่าเรื่องนั้นสามารถกลับมาดูหรือฟังใหม่ได้ ส่งต่อข้อความหรือเอาไปเล่าต่อได้ และสร้างความผูกพันเพิ่มเติม ด้วยเหตุนี้การทำ Storytelling จึงเป็นการทำ Content Marketing ที่แตกต่างจากการทำ Content อื่น ๆ การเล่าเรื่องนั้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการตลาดในยุคนี้ (กิติกร อนุเชียร, 2561) การใช้รูปแบบการเล่าเรื่อง (Storytelling) ผ่านวิดีโอคอนเทนต์เพื่อสื่อสารกับสาธารณชนและสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร บทบาทของการประชาสัมพันธ์เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารทางการตลาด มีความสำคัญต่อองค์กร ช่วยให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีกับสาธารณชน ส่งผลต่อการดำเนินงานระยะยาว การเล่าเรื่องผ่านวิดีโอคอนเทนต์แบบ Feature Advantage Benefit (FAB) เหมาะสำหรับธุรกิจที่มีผลิตภัณฑ์ เน้นการอธิบายประโยชน์ของสินค้ามากกว่าคุณสมบัติ

ดังนั้นเทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) แบบ F.A.B. ได้แก่ 1. คุณสมบัติ (Features) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของรายการข่าวออนไลน์ แนะนำรายการ แนวคิดของรายการ (Concept) และผังรายการ 2. ข้อดีและจุดเด่นรายการข่าว (Advantages) ได้กล่าวถึง ข้อดีของรายการข่าวออนไลน์ ได้แก่ การเช็กข่าว การจัดเตรียมสคริปต์และภาพข่าว การอัปเดตข่าวในการออกอากาศ การตรวจสอบผลตอบรับ (Feedback) จากการแสดงความคิดเห็น (Comment) และ 3. ประโยชน์ในการรับชม (Benefits) ได้กล่าวถึงประโยชน์ในการรับชมรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews โดยชี้ให้เห็นความแตกต่างการรับข่าวสารในแต่ละแพลตฟอร์มของสื่อสังคมออนไลน์

จากความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะที่ปฏิบัติงานในหน่วยงานด้านรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญและนำมาพัฒนาสื่อวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews เพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อสาธารณชน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาสื่อวิดีโอคอนเทนต์ฯ
2. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สมมติฐานงานวิจัย

1. ผลการศึกษาสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาสื่อวิดีโอคอนเทนต์ฯ มีผลความต้องการอยู่ในระดับมากขึ้นไป
2. วิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews มีคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
3. ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์หลังรับชมวิดีโอคอนเทนต์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์ฯ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตของการวิจัย

การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ประชากร ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่เรียนในรายวิชา ETM 112 วัจนเพื่อการสื่อสารภาษาไทย จำนวน 100 คน ภาคการศึกษาที่ 2/2566

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่เรียนในรายวิชา ETM 112 วัจนเพื่อการสื่อสารภาษาไทย จำนวน 50 คน ภาคการศึกษาที่ 2/2566 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก

ขอบเขตเนื้อหา การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องฯ มีเนื้อหาในการศึกษาครั้งนี้ประกอบไปด้วย สื่อวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้ในรูปแบบสื่อประเภทวิดีโอ ซึ่งมีขอบเขตเนื้อหา ก.คุณสมบัติ (Features) ข.ข้อดี (Advantages) ค.ประโยชน์ (Benefits) ของรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

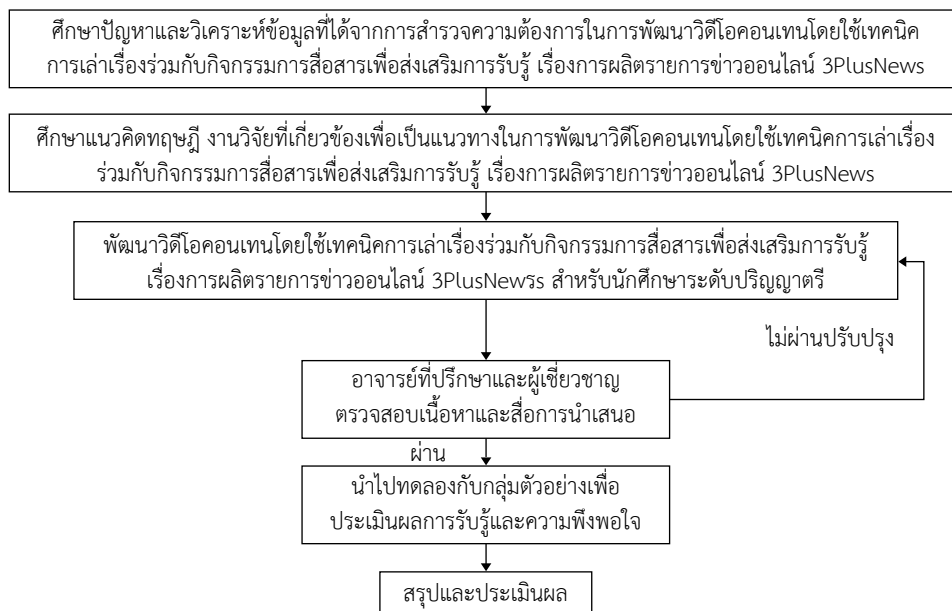
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ มีดังนี้

1. แบบสำรวจความต้องการวิดีโอคอนเทนต์ฯ
2. แบบประเมินคุณภาพสื่อการนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์ฯ
3. แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์ฯ
4. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์ฯ

ทั้งนี้เครื่องมือในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล ได้ค่า IOC มากกว่า 0.51 ซึ่งอยู่ในระดับดีและผ่านการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เลขที่ KMUTT-IRB-2024/1213/050 เป็นที่เรียบร้อยก่อนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในลำดับต่อไป

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้ เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี รายละเอียดในการสร้างได้ดำเนินการตามการออกแบบหลักสูตรและการสอนด้วย ADDIE Model (ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงฆาร, 2564)



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้ เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์เพื่อประเมินความต้องการ คุณภาพ การรับรู้และความพึงพอใจ ใช้วิธีในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การหาค่าเฉลี่ย และ คำนวณหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง โดยคำนวณค่าที่ได้จากแบบประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินการรับรู้และแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างคะแนนที่ได้จากแบบประเมินคุณภาพ และแบบประเมินความพึงพอใจนำมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยแล้วนำค่าเฉลี่ยที่คำนวณไปเปรียบเทียบกับค่าระดับน้ำหนักคะแนน ดังต่อไปนี้

เกณฑ์การประเมินความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราวัดการประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยกำหนดความหมายคะแนนของตัวเลือกในแบบประเมินแต่ละข้อดังนี้ (ไพฑูรย์ โพธิ์สาร, 2547: 18-19)

4.51-5.00	หมายถึง	ดีมาก/มากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	ดี/มาก
2.51-3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	น้อย
1.00-1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1) ผลสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากการสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความต้องการ
1. ประเภทสื่อที่ต้องการ			
1.1 คลิปวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง	4.76	0.47	มากที่สุด
1.2 สื่ออินโฟกราฟิก	3.78	1.23	มาก
1.3 สื่อโมชันกราฟิก	3.70	1.26	มาก
เฉลี่ย	4.08	0.83	มาก

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากการสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความต้องการ
2. ประเภทกิจกรรมที่ต้องการ			
2.1 จัดกิจกรรมรูปแบบออนไลน์โดยใช้เกม Kahoot	4.36	0.66	มาก
2.2 จัดกิจกรรมรูปแบบไฮบริด ควบคู่กัน	4.28	0.93	มาก
เฉลี่ย	4.32	0.61	มาก
3. ด้านเนื้อหา			
3.1 คุณสมบัติ ของรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	4.46	0.71	มาก
3.2 ข้อดี ของการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	4.54	0.71	มากที่สุด
3.3 ประโยชน์ ของรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	4.62	0.57	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.54	0.58	มากที่สุด
4. ด้านภาพ			
4.1 ใช้ภาพจริงร่วมกับกราฟิกประกอบในสื่อ	4.60	0.64	มากที่สุด
4.2 ภาพมีสีสันสดใส สบายตา	4.54	0.73	มากที่สุด
4.3 มีตัวอักษรประกอบการอธิบายเนื้อหา	4.34	0.87	มาก
เฉลี่ย	4.49	0.68	มาก
5. ด้านเสียง			
5.1 เสียงบรรยายเนื้อหาฟังชัดเจน น่าดึงดูด	4.72	0.50	มากที่สุด
5.2 เสียงดนตรีประกอบภายในวิดีโอ ชัดเจนไม่สะดุด	4.50	0.74	มาก
5.3 ระดับความดังของเสียงดนตรีมีความเหมาะสม	4.52	0.61	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.58	0.56	มากที่สุด
ผลการประเมินภาพรวม	4.40	0.49	มาก

จากตารางที่ 1 สรุปผลการสำรวจความต้องการพบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการอยู่ในระดับมาก มีผลการประเมินภาพรวมทุกส่วนเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.49 ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.49) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์พบว่า อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาความต้องการในแต่ละด้านพบว่า ประเภทสื่อที่ต้องการ กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการคลิพวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เป็นลำดับแรก ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.47) ประเภทกิจกรรมที่ต้องการ กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการจัดกิจกรรมรูปแบบออนไลน์โดยใช้เกม Kahoot เป็นลำดับแรก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.66) ด้านเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการ เนื้อหาเกี่ยวกับข้อดี

ของการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นลำดับแรก ($\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.71$) ด้านภาพ กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการ ใช้ภาพจริงร่วมกับกราฟิกประกอบ ในสื่อ เป็นลำดับแรก ($\bar{X} = 4.60, S.D. = 0.64$) และด้านเสียง กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการ เสียงบรรยายเนื้อหาฟังชัดเจน น่าดึงดูด เป็นลำดับแรก ($\bar{X} = 4.72, S.D. = 0.50$) ดังนั้นผู้วิจัยจึง นำข้อมูลจากการสำรวจความต้องการมาดำเนินการผลิตสื่อและกิจกรรมในลำดับต่อไป

2) ผลการพัฒนาและประเมินคุณภาพของวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ

2.1) ผลการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ จำนวน 1 ตอน เวลา 04.18 นาที [11]



รูปที่ 1-9 ภาพวิดีโอคอนเทนต์ของรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNew
 คุณสมบัติ – Features แนะนำรายการ คอนเซ็ปต์ของรายการ ผังรายการ, ข้อดี – Advantages
 เช็กข่าว เตรียมสคริปต์และภาพข่าวอัปเดตอากาศ เช็กฟีดแบ็ก ตรวจสอบคอมเมนต์,
 ประโยชน์ – Benefits ความแตกต่างการรับข่าวสาร



รูปที่ 10-15 ภาพกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กิจกรรมเล่นเกม Kahoot เพื่อทบทวนความรู้ เรื่อง การผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews การทำแบบประเมินการเรียนรู้และแบบประเมินความพึงพอใจ

2.2) ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้ เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากการประเมินด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1) ด้านเนื้อหา	4.50	0.87	ดี
2) ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา	4.58	0.72	ดีมาก
ผลการประเมินภาพรวม	4.54	0.79	ดีมาก

จากตารางที่ 2 สรุปผลการประเมินภาพรวมได้ว่า ด้านเนื้อหา มีค่าทุกส่วนเท่ากับ 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.79 ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.79) พบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก โดยพบว่า ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นลำดับแรก ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.72) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.87)

2.3) สรุปผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอของการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากการประเมินด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1) ด้านตัวอักษรและการใช้สี	4.67	0.00	ดีมาก
2) ด้านภาพ	4.67	0.00	ดีมาก
3) ด้านเสียง	4.78	0.19	ดีมาก
4) ด้านการนำเสนอ	4.44	0.19	ดี
5) ด้านกิจกรรม	4.56	0.51	ดีมาก
ผลการประเมินภาพรวม	4.62	0.17	ดีมาก

จากตารางที่ 3 สรุปผลการประเมินภาพรวมได้ว่า ด้านสื่อการนำเสนอทุกส่วนมีค่าเท่ากับ 4.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.17 ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.17) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ ด้านเสียง ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.19) ด้านตัวอักษรและการใช้สี ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.00) และด้านภาพ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.00)

3) ประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังชมวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าที่ ได้จากการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ

ผลการประเมินการรับรู้	N	\bar{X}	S.D.	t	df.	sig
ก่อนการรับชมวิดีโอคอนเทนต์ร่วมกับกิจกรรม	50	2.43	0.40	40.74	49	0.02*
หลังการรับชมวิดีโอคอนเทนต์ร่วมกับกิจกรรม	50	4.51	0.17			

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่า จากการวิเคราะห์ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.40 ($\bar{X} = 2.43$, S.D. = 0.40) ส่วนผลการรับรู้หลังรับชมวิดีโอมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.09 ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.17) พบว่า ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังรับชมสื่อสูงกว่าผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างก่อนรับชมสื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t-test = 40.74)

4) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ

ตารางที่ 5 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานได้จากการประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา	4.78	0.41	มากที่สุด
ด้านภาพและเสียง	4.73	0.42	มากที่สุด
ด้านการนำเสนอ	4.74	0.41	มากที่สุด
ผลการประเมินภาพรวม	4.75	0.39	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีภาพรวมทุกส่วน เท่ากับ 4.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.39 ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.39) เมื่อนำมา เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยเรียงจากมากไปหาน้อยมีดังนี้ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.41) ด้านการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.41) และด้านภาพและเสียง ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.42) ตามลำดับ

อภิปรายผลการศึกษา

1) ผลการสำรวจความต้องการพบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.49) ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการให้พัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดย ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ โดยใช้เกม Kahoot ในการจัดกิจกรรมเพื่อสื่อสาร กับกลุ่มตัวอย่างโดยมีขั้นตอนการเริ่มเรื่อง นำเสนอบรรยายเนื้อหา สรุปและการประเมินผล เกม Kahoot ทำให้เกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานในการนำเสนอรายการประเภทข่าว ช่อง 3 3PlusNews

2) ผลการพัฒนาและประเมินคุณภาพของวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับ กิจกรรมการสื่อสารฯ

2.1) ผลการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการ สื่อสารฯ ได้ทำการออกแบบโดยอิงหลักการตามแนวทางของ ADDIE MODEL จำนวน 1 ตอน เวลา 04.18 นาที โดยเริ่มจากการศึกษาวิเคราะห์ (Analysis) เนื้อหารายการ เทคนิคการนำเสนอ กลุ่มเป้าหมาย และช่องทางการสื่อสาร หลังจากนั้นนำผลการศึกษาวิเคราะห์มาออกแบบ (Design) เป็นบทโทรทัศน์วิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริม การรับรู้ที่มีการกำหนดขนาดและมุมมองประกอบเสียงบรรยาย เมื่อบทโทรทัศน์ผ่านการ ตรวจสอบความถูกต้องจากผู้บังคับบัญชาแล้วสามารถนำมาผลิต (Development) เป็นสื่อวิดีโอ คอนเทนต์ฯ นำวิดีโอที่ผลิตมาให้ผู้เชี่ยวชาญรับชม (Implementation) และทำการตรวจสอบ (Evaluation) ความถูกต้องด้านเนื้อหา และเทคนิคการนำเสนอ

2.2) ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.79) เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยออกแบบโดยอาศัย หลักการทฤษฎีของ ADDIE Model ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ พรภักดิ์สร ปริญาญกุล เตชิต เสาะแสวง และธนกร มนตรีพิศุทธิ์ (2566) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิดีโอ คอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ

9th Stadium ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.48) ที่ใช้หลักการทฤษฎีของ ADDIE Model มาพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เช่นกัน

2.3) ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.19) เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้โดยมีการออกแบบวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit ที่สวยงาม เนื้อหา เสียง และภาพประกอบมีความเหมาะสมและน่าสนใจ อีกทั้งในการนำเทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit มาสร้างสื่อวิดีโอคอนเทนต์ โดยมีการบอก คุณสมบัติ ข้อดี และประโยชน์ ของรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews ได้ครบถ้วน จึงทำให้ภาพรวมด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit มาเป็นแนวทางในการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์และงานวิจัยของสุภรดา เอี่ยมบริสุทธิ์ อภิสรา สารสิทธิ์ กุลธิดา ธรรมวิภักษ์ และพรปภัสสร ปริญชาญกล (2566) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์หลักสูตรสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบนิทรรศการออนไลน์โดยใช้ผู้นำเสนอแบบอวทาร์ผ่านการเล่าเรื่องแบบ Features-Advantages-Benefits มีผลการประเมินด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.44) เช่นเดียวกัน

3) ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มพบว่ามีความเฉลี่ยเท่ากับ 2.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.40 ($\bar{X} = 2.43$, S.D. = 0.40) ส่วนผลการรับรู้หลังรับชมวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ มีความเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.09 ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.17) เมื่อนำผลการรับรู้มาเปรียบเทียบพบว่า ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังรับชมสื่อ ร่วมกับการทำกิจกรรมสูงกว่า ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างก่อนรับชมสื่อ ร่วมกับการทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t-test = 40.74) เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้เนื่องจากผู้วิจัยได้มีการศึกษาสำรวจความต้องการใช้สื่อก่อนลงมือผลิตมาเป็นสื่อวิดีโอคอนเทนต์จึงทำให้ทราบถึงความต้องการของผู้ใช้สื่อก่อนลงมือผลิต และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิภักษ์ พรปภัสสร ปริญชาญกล ศุภาพิชญ์ ศิลาวรรณ อรอารีญา ฉั่วตระกูล และธนิศา วิเชียรศิลป์ (2566) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์ส่วนส่งเสริมรายการ บมจ. อสมท. โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Problem Agitate Solve ที่มีผลประเมินการรับรู้อยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.21) และมีการศึกษาสำรวจก่อนสร้างสื่อวิดีโอคอนเทนต์ก่อนเช่นเดียวกัน

4) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.39) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการวิจัยมีการศึกษาสำรวจความต้องการที่จะใช้สื่อผ่านคลิปวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์

3PlusNews อยู่ในระดับมากที่สุด จึงเกิดความน่าสนใจและตรงกับความต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลิตา แทนเอี่ยม คณิ่ง วงศ์ควีเล็ก ชลธิดา แสงเดือน พรปภัสสร ปริญญาญกุล และกุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2023) ซึ่งศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาดิจิทัล คอนเทนต์บนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อระดมทุนช่วยเหลือนักศึกษาขาดแคลนโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง ที่มีผลประเมินการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.02) เช่นเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะการนำผลศึกษาไปใช้

1) การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารฯ มีขั้นตอนการศึกษาสำรวจความต้องการในการใช้สื่อวิดีโอคอนเทนต์ก่อนและนำขั้นตอนการออกแบบสื่อ 5 ขั้นตอนตามหลักทฤษฎี ADDIE Model มาศึกษาวิเคราะห์ ออกแบบ ผลิตสื่อวิดีโอคอนเทนต์ นำมาใช้ และทำการประเมินสื่อก่อนนำไปใช้จริง ดังนั้นการพัฒนาสื่อให้กับหน่วยงานหรือองค์กรควรมีขั้นตอนการศึกษาสำรวจความต้องการก่อนลงมือผลิต จะทำให้สื่อวิดีโอคอนเทนต์มีประโยชน์และตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

2) การจัดกิจกรรมการสื่อสารแบบเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างอิสระโดยใช้เกม Kahoot เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ทำให้ได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย สร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในบทเรียนมากยิ่งขึ้น จะทำให้เกิดความสนุกสนานผสมกับการได้รับองค์ความรู้ในเวลาเดียวกัน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษาแนวทางการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Problem Agitate Solve ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกระบวนการตรวจสอบรายการข่าวออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2) ควรมีการนำเทคนิคการเล่าเรื่องมาใช้ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์เชิงเปรียบเทียบแบบอุปมา-อุปมัย (Analogy) โดยที่ไม่อาศัยหลักเหตุและผลมาเป็นตัวชี้วัด มีอิสระทางวิธีคิด จะทำให้เกิดจินตนาการที่ไร้ขอบเขต เกิดทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลต่อกระบวนการแก้ปัญหา และวิธีการคิดแบบใหม่ที่ไม่เหมือนใคร มีแนวทางการพัฒนารูปแบบรายการใหม่ ๆ

รายการอ้างอิง

- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรภัสสร ปริญญาญกุล, เตชิต เสาะแสวง และ ธนกร มนต์วีพิศุทธิ์ (2566). “การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9th Stadium.” *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. วิทยาลัยเซาท์อีสต์บางกอก*, 3(1). 53-66.
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรภัสสร ปริญญาญกุล ศุภาพิชญ์ ศีลาวรรณ อรอารีญา ฉวีตระกูล และ ธนิกา วิเชียรศิลป์ (2566). “การสร้างวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์ส่วนส่งเสริมรายการ บมจ. อสมท. โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Problem Agitate Solve.” *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาท์อีสต์บางกอก*, 3(1), 66-79.
- กิติกร อนุเชียร. (2561). เทคนิคการสื่อสาร เล่าเรื่องแบรนด์ให้น่าสนใจผ่าน Storytelling. สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565. จาก <https://www.marketingoops.com/exclusive/insider-exclusive/storytelling/>
- ชลิตา แทนเอี่ยม, คณิง วงศ์แก้วเล็ก, ชลธิดา แสงเดือน, พรภัสสร ปริญญาญกุล และกุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2023).การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อระดมทุนช่วยเหลือนักศึกษาขาดแคลนโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง, The ASEAN Undergraduate Conference in Computing (AUCC2023), Nakhon Sawan Rajabhat University, 16-18 Feb, 2023, 203-209.
- ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงฆาร (2564). การออกแบบหลักสูตรและการสอนด้วย ADDIE Model. สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565. จาก <https://drpiyanan.com/2023/05/19/addie-model-of-instructional-design/>
- ไพฑูรย์ โพธิสาร (2547). สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (Encyclopedia of Education) Vol.31 : สารานุกรมศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (สาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา), 18-19.
- สุภรดา เอี่ยมบริสุทธิ์, อภิสรา สารสิทธิ์, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และพรภัสสร ปริญญาญกุล (2566). การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์หลักสูตรสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบนิทรรศการออนไลน์โดยใช้ผู้นำเสนอแบบอวทาร์ผ่านการเล่าเรื่องแบบ Features-Advantages-Benefits. The ASEAN Undergraduate Conference in Computing (AUCC2023), Nakhon Sawan Rajabhat University, 16-18 Feb, 2023, 348-356.

Kaewsomnues, A. Jirachia, P., & Thamwipat, K. (2023). The Development of an E-exhibition in Conjunction with a Game-based Learning Communication Activity. *Science, Engineering and Health Studies (SEHS)*, 17, 1-11.

Cotactic Strategist (2021, Nov 7), Let's get to know Video Marketing, A Strategy to Find Customers Online at Entrepreneurs Should not Overlook. Retrieved April 14, 2024, from <https://www.cotactic.com/blog/what-is-video-marketing/>.