

การพัฒนาแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านในรูปแบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน
เพื่อสืบทอดให้คนรุ่นหลังอย่างยั่งยืน
The Development of Animation
for Sustaining Folktales by Using an Android Application

พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นทน¹
Potsirin Limpinan¹

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยนี้ได้มีการพัฒนาแอนิเมชันในรูปแบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชันสำหรับสืบทอดนิทานพื้นบ้านอีสาน เรื่อง กุศนางไย หลังจากพัฒนาแล้วได้นำแอนิเมชันในรูปแบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชันดังกล่าวไปให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 92 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มแบบแบ่งชั้น ทดลองใช้เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ ผลการวิเคราะห์พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : กุศนางไย, การ์ตูนแอนิเมชัน, นิทานพื้นบ้านไทย, แอนดรอยด์แอปพลิเคชัน

Abstract

This research had developed a Folktale Animation, named ‘Kut Nang Yai’, in an Android application. After developing the application, the user satisfactions were evaluated by 92 collage majoring in Multimedia Technology and Animation from the Faculty of Information Technology, Rajabhat Mahasarakham University. These respondents were selected by using the Stratified Random Sampling approach. The results indicated highly satisfactions in using the ‘Kut Nang Yai’ Folktale Animation Application.

Keywords: Khudnangyai, Animation Cartoon, Thai Folk Tales, Android Applications

¹ อาจารย์ คณะเทคโนโลยีและสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทนำ

มรดกทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ที่แสดงออกถึงรากฐานและความเป็นมาของชาติบ้านเมือง นิทานพื้นบ้านนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมประเภทวรรณกรรมที่เกิดขึ้นในบริบททางวัฒนธรรม วรรณกรรมจึงมีความสัมพันธ์กับสังคมอย่างใกล้ชิดและโดยที่นิทานพื้นบ้านเป็นวรรณกรรมที่เกิดขึ้นในสังคมชนบทหรือในกลุ่มชาติพันธุ์ใดชาติพันธุ์หนึ่ง นิทานพื้นบ้านจึงเป็นผลิตผลของสังคมท้องถิ่นหรือกลุ่มชาติพันธุ์นั้น ๆ มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมท้องถิ่นแต่ละแห่ง มีบทบาทหน้าที่ชัดเจน นิทานจึงไม่ได้เป็นเรื่องเล่าที่มุ่งตอบสนองความบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตวัฒนธรรมประเพณีของกลุ่มคนหรือสังคมที่นิทานเรื่องนั้นถือกำเนิดขึ้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนิทานพื้นบ้านของแต่ละท้องถิ่นซึ่งเป็นผลิตผลของสังคมในอดีตที่ได้รับการถ่ายทอดสืบต่อมาจากรุ่นหนึ่งสู่รุ่นหนึ่ง (ลาวัญญ์ สังขพันธานนท์, 2552 : 107-125.) นิทานพื้นบ้านมีวิธีการในการถ่ายทอด วิธีการเล่าตามแบบฉบับของท้องถิ่นตนเองพร้อมทั้งสอดแทรกข้อคิดสอนใจดีแก่ผู้ฟังๆ เช่น นิทานเรื่อง "ดาวลูกไก่" ที่ให้แง่คิดเรื่องความรักความสามัคคีหรือนิทานเรื่อง "ศรีธัญญา" ที่ให้แง่คิดเรื่องปัญญาที่มีทั้งคุณและโทษ หรือนิทานเรื่อง "ไกรทอง" มีคติสอนใจเรื่องความกล้าหาญของไกรทอง หรือนิทานพื้นบ้านเรื่อง "จันทโครพ" มีคติสอนใจว่าการแอบอ้างหรือโกหกผู้อื่นเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ (ภูมิจรรยา, 2557 : 12-53) เป็นต้น

ปัจจุบันคนรุ่นหลังมีความนิยมในนิทานพื้นบ้านน้อยลงและผู้ใหญ่ในสังคมไทยก็มีส่วนทำให้นิทานพื้นบ้านลดบทบาทและความสำคัญลงมาก คนรุ่นหลังแทบจะไม่ได้ยินเรื่องเล่านิทานพื้นบ้านจากผู้ใหญ่ (ดารุณี พิริยะชานานุสรณ์, เว็บไซต์.) กลายเป็นสังคมไทยขาดผู้ถ่ายทอด

นิทานพื้นบ้าน อีกทั้งคนรุ่นหลังให้ความสนใจในการอ่านวรรณกรรมแปลหรือวรรณกรรมต่างประเทศมากกว่า รวมถึงพฤติกรรมการเสฟสื่อของคนรุ่นหลังที่เปลี่ยนไปตามกระแสของโลกยุคดิจิทัลคอนเทนต์จากการเข้ามามีบทบาทของสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ผลการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรม, เว็บไซต์ : 2557) พบว่าผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ด้านความบันเทิงและการติดต่อสื่อสาร โดยกิจกรรมหลัก 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับหนึ่งใช้เพื่อการพูดคุยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ 78.2% อันดับสองใช้เพื่ออ่านข่าวและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 57.6% และอันดับสามใช้เพื่อค้นหาข้อมูล 56.5% จากผลการสำรวจเห็นได้ว่าคนรุ่นหลังมีพฤติกรรมการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มากเป็นอันดับที่สอง

การสืบทอดนิทานพื้นบ้านแก่คนรุ่นหลังควรมีการปรับรูปแบบเพื่อให้เข้ากับพฤติกรรมและความเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้น ผลจากการวิจัยชี้ให้เห็นว่าแนวโน้มของพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารแบบไร้สายผ่านเครื่องมือสื่อสารแบบจอสัมผัสจะมีเพิ่มมากขึ้นและอาจจะมากกว่าการเปิดรับผ่านสื่อสารมวลชนแบบเดิม โดยเป็นการเปิดรับข้อมูลข่าวสารแบบเคลื่อนที่ที่เปิดรับได้ทุกที่ทุกเวลาจากหลายๆ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต (วงหทัย ต้นชีวะวงศ์, 2556 : 1-7) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเกิดแนวความคิดพัฒนาแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านเรื่อง กุณดาใจในรูปแบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชันเล่าเรื่องราวความรักของหนุ่มสาวและความเชื่อของคนโบราณ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาแอนิเมชันในรูปแบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชันสำหรับสืบทอดนิทานพื้นบ้านอีสาน

ที่มีคุณภาพและประเมินความพึงพอใจของคนรุ่นหลังที่มีต่อแอนิเมชันในรูปแบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 120 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ได้มาจากการสุ่มจำนวน 92 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครจซีและมอร์แกน เลือกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ดังนี้

ชั้นปี	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
ชั้นปีที่ 1	25	20
ชั้นปีที่ 2	20	16
ชั้นปีที่ 3	35	26
ชั้นปีที่ 4	40	30
รวม	120	92

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

- ตัวแปรต้น คือ แอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านไทย เรื่อง กุณดาใจ ที่มีคุณภาพ

- ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านไทย

3. การดำเนินการสร้างเครื่องมือวิจัย

3.1 แอนดรอยด์แอปพลิเคชันในรูปแบบแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านเรื่องกุณดาใจ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามพัฒนาตามหลัก waterfall model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูล (Requirement) ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเนื้อหาเรื่องกุณดาใจจากหนังสือ งานวิจัยและเอกสาร ทำการ

วิเคราะห์ข้อมูล สรุปเนื้อหาและตรวจสอบความถูกต้องก่อนดำเนินงานในขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบ (Design)

1) ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 สามารถสรุปเนื้อหาเพื่อจัดทำแอปพลิเคชัน เรื่อง กุณดาใจ เป็นรูปแบบเนื้อเรื่องประกอบภาพเคลื่อนไหวจำนวน 18 หน้า ประกอบไปด้วย หน้าหลัก จำนวน 1 หน้า หน้าอ่านให้ฉันฟัง คือ หน้าที่จะมีภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงบรรยายตามคำบรรยาย จำนวน 8 หน้า หน้าฉันอ่านเอง คือ หน้าที่จะมีภาพเคลื่อนไหวและคำบรรยาย จำนวน 8 หน้า และหน้าผู้พัฒนา จำนวน 1 หน้า

2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ออกแบบ mockup ของแอปพลิเคชันและการออกแบบตัวละครประกอบด้วยตัวละครหลัก 3 ตัว คือ สามิ ภรรยา และแม่สามิ

ขั้นที่ 3 การเขียนโปรแกรม

(Implementation)

ขั้นการเขียนโปรแกรม (Implementation) เป็นขั้นนำเนื้อหาและการออกแบบในขั้นที่ 2 มาพัฒนาดำเนินการ

ขั้นที่ 4 ทดสอบ (Verification)

ผู้วิจัยนำแอนดรอยด์แอปพลิเคชันที่พัฒนาสมบูรณ์ตามการออกแบบ เข้ารับการตรวจสอบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

- 1) จัดเตรียมแท็บเล็ตสำหรับการทดลอง
- 2) ทดลองใช้กับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
- 3) เก็บรวบรวมข้อมูลผลการประเมิน

ขั้นที่ 5 การปรับปรุง (Maintenance)

ผู้วิจัยนำผลการประเมินแอนดรอยด์แอปพลิเคชันจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และปรับปรุงแอปพลิเคชันตามคำแนะนำ เพื่อให้ได้

แอนดรอยด์แอปพลิเคชันในรูปแบบแอนิเมชัน
นิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใยที่มีคุณภาพ

3.2 แบบประเมินความเหมาะสมของ
แอนดรอยด์แอปพลิเคชันในรูปแบบแอนิเมชัน
นิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใยจากผู้เชี่ยวชาญ
ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความ
เหมาะสมของสื่อต่างๆ โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้วิจัยได้
ศึกษาจากเอกสาร ผลการวิจัยต่างที่มีลักษณะ
ใกล้เคียงกัน เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับการสร้าง
แบบประเมิน

2) ออกแบบและสร้างแบบประเมิน โดยแบบ
ประเมินแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้าน
เนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการใช้งาน ข้อ
คำถามจำนวน 24 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วน
ประมาณค่าเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท โดย
ปรับปรุงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด
(2545 : 69 - 70) มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน	ระดับความพึงพอใจ
4.51 – 5.00	หมายถึง ดีที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง ดีมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง ดี
1.51 – 2.50	หมายถึง พอใช้
1.00 – 1.50	หมายถึง ควรปรับปรุง

3) นำแบบประเมินความเหมาะสมที่สร้าง
ตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้อง
ตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำ
ข้อบกพร่องมาแก้ไข โดยปรับปรุงการใช้สำนวน
ภาษาให้ถูกต้อง แก้ไขข้อคำถามบางข้อให้
เหมาะสม ปรับข้อคำถามให้สั้นอ่านเข้าใจง่าย

4) พิมพ์แบบประเมินความเหมาะสมฉบับจริง
เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ
แอนดรอยด์แอปพลิเคชันในรูปแบบแอนิเมชัน
นิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ

สร้างแบบสอบถาม ดังนี้ 1) ศึกษาวิธีการสร้าง
แบบสอบถามความพึงพอใจ จากเอกสารและ
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ออกแบบและสร้างแบบสอบถามความ
พึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนดรอยด์แอปพลิเคชันใน
รูปแบบแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใย
โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ลักษณะแบบสอบถาม
ความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า
เป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท โดยปรับปรุงมา
จากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 69 -
70) มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน	ระดับความพึงพอใจ
4.51 – 5.00	หมายถึง ดีที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง ดีมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง ดี
1.51 – 2.50	หมายถึง พอใช้
1.00 – 1.50	หมายถึง ควรปรับปรุง

3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้าง
ตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้อง
ตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำ
ข้อบกพร่องมาแก้ไข โดยปรับปรุงการใช้สำนวน
ภาษาให้ถูกต้อง แก้ไขข้อคำถามบางข้อให้
เหมาะสม ปรับข้อคำถามให้สั้นอ่านเข้าใจง่าย ค่า
ดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจทดลองใช้
(Try Out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ได้รับคืน
มาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดย
ใช้วิธีหาสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient)
ของครอนบาค (Cronbach) ผลจากการวิเคราะห์
ได้แบบสอบถามมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ
0.718

6) พิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับ
จริง เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองสื่อกับกลุ่มตัวอย่างตามลำดับ ดังนี้

4.1 ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลกับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน ระดับชั้นปีที่ 1 และระดับชั้นปีที่ 2 จากอาจารย์ผู้สอนรายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับมัลติมีเดียและแอนิเมชัน และรายวิชาการเขียนบทและดำเนินเรื่องด้วยภาพตามลำดับ เพื่อขออนุญาตทำการทดลองใช้เครื่องมือ

4.2 จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการทดลอง โดยทำการติดตั้งแอปพลิเคชัน "กุดนางใย" ในแท็บเล็ต

4.3 ทดลองกับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันระดับชั้นปีที่ 1 ในคาบเรียนวิชารายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 10.00-12.00 และเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.4 ทดลองกับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน ระดับชั้นปีที่ 2 ในคาบเรียนวิชารายวิชาวิชาการเขียนบทและดำเนินเรื่องด้วยภาพ ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 13.30-15.30 และเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนดรอยด์แอปพลิเคชันในรูปแบบแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใย

4.5 ทดลองกับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน ระดับชั้นปีที่ 3 ในคาบเรียนวิชารายวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2558 และเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนดรอยด์แอปพลิเคชันในรูปแบบแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใย

4.6 ทดลองกับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน ระดับชั้นปีที่ 4 ในวันที่

23 เมษายน 2558 และเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.7 นำแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาวิเคราะห์ผลทางสถิติ

ผลการศึกษา

1. การวิเคราะห์คุณภาพของแอนดรอยด์แอปพลิเคชันในรูปแบบแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใย ดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแอนดรอยด์ แอปพลิเคชัน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านเนื้อหา	4.42	0.51	มาก
2. ด้านการออกแบบ	4.43	0.55	มาก
3. ด้านการใช้งาน	4.66	0.71	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.43	0.58	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน ในรูปแบบแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใย โดยภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอนดรอยด์แอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใย

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ตัวละครมีความน่าสนใจ	4.58	0.52	มากที่สุด
2. ภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม	4.43	0.68	มาก
3. ทราบเรื่องราวนิทานพื้นบ้านกุดนางใยมากขึ้น	4.74	0.53	มากที่สุด
4. แอปพลิเคชันดูแล้วเข้าใจง่าย	4.63	0.59	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
5. เสียบรบรรายได้ชัดเจน	4.38	0.71	มาก
6. ชื่นชอบแอปพลิเคชันเรื่องนี้	4.67	0.54	มากที่สุด
7. การนำเสนอน่าสนใจ	4.70	0.53	มากที่สุด
8. ได้รับความรู้จากนิทานพื้นบ้านเรื่องนี้	4.45	0.67	มาก
9. แอปพลิเคชันเรื่องกุดนางใยมีประโยชน์	4.62	0.55	มากที่สุด
10. อยากให้มีแอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านเรื่องอื่นๆ	4.83	0.38	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.60	0.59	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน กุดนางใย โดยรวมอยู่ในระดับมาก

สรุปผลและอภิปรายผล

1. การพัฒนาแอนดรอยด์แอปพลิเคชันในรูปแบบแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านเรื่องกุดนางใย ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชันตามขั้นตอน Waterfall Model อย่างเคร่งครัด และในการออกแบบตัวละครและฉากผู้วิจัยนำเทคนิคการแสดงภาพแบบแรเงาเพื่อทำให้งานเกิดความโดดเด่นและสวยงามแปลกตา แอปพลิเคชันได้จากการพัฒนาครั้งนี้ชื่อ กุดนางใย อยู่ในรูปแบบไฟล์ .apk แอปพลิเคชันกุดนางใยแบ่งการทำหลักออกเป็น 2 ส่วน คือ อ่านให้ฉันทึ่งและฉันท่านเอง โดยแต่ละส่วนจะมีแอนิเมชันประกอบเนื้อหาจำนวน 8 หน้า รวมทั้งสิ้นมีจำนวน 19 หน้า จากการทำเป็นขั้นตอนมีการวางแผนและมีแอปพลิเคชันที่สวยงาม เกิดความโดดเด่น การออกแบบให้โปรแกรมให้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับแอปพลิเคชันส่งผลให้ความเหมาะสมของ

คุณภาพงานจากผู้เชี่ยวชาญโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. ผลประเมินความพึงพอใจแอปพลิเคชันเรื่อง กุดนางใย จากนักศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด จากการที่แอปพลิเคชันเรื่องกุดนางใย มีการออกแบบหน้าจอ ลักษณะตัวละครที่สวยงามผ่านการเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ แอปพลิเคชันสามารถตอบโต้กับผู้ชมได้เมื่อมีการสัมผัสที่หน้าจอและแอปพลิเคชันมีเสียงบรรยายประกอบนิทาน ก่อให้เกิดความน่าสนใจ สนุกสนาน ดึงดูดใจให้ผู้ชมสนใจในแอปพลิเคชัน ส่งผลให้ได้รับความพึงพอใจจากนักศึกษากลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างมาก

เอกสารอ้างอิง

- ดารุณี พิริยะชานานุสรณ์. (2552). นิทานพื้นบ้านไทยสื่อชั้นดีของเด็กไทย.....ที่ถูกลืม.
<http://www.l3nr.org/posts/297053>. (สืบค้นวันที่ 1 กันยายน 2557).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ลาวัณย์ สังขพันธานนท์. (2552). วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 107-125.
- ภูมิจรรยา. (2557). ๗๙ ชุมชนนิทานพื้นบ้านไทย กระซิบ เข้าใจง่ายได้คติสอนใจ. กรุงเทพฯ : Feel good Publishing.
- วงหทัย ต้นชีวะวงศ์. (2556). ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้โมบายแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรม. (2557). ผลการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.
<https://www.etda.or.th>. (สืบค้น 1 กันยายน 2557).