

การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด¹

ยลพรรณ รอดรักบุญ² เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง³
และอภิสิทธิ์ สินธุศักดิ์⁴

บทคัดย่อ

การออกแบบแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดนี้เป็นการทดลองของงานวิจัยการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด เพื่อพัฒนาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมภาพลักษณ์พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด และพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่ด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สื่อปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นให้เหมาะสมกับพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด ซึ่งสถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดอยู่บนพื้นที่กลางใจเมือง สะดวกในการเดินทางของรถไฟฟ้า จัดแสดงโบราณสถานและโบราณวัตถุที่ทรงคุณค่า มีธรรมชาติที่ร่มรื่น ล้วนซึ่งให้ความรู้ทางศิลปและวัฒนธรรมไทย แต่เนื่องจากขาดการประชาสัมพันธ์ที่มีความน่าสนใจในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย จึงจำเป็นต้องมีการสร้างสรรค์เอกลักษณ์ให้เข้ากับสื่อ การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดเพื่อการส่งเสริมภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักคือ กลุ่มนักเรียนและนักศึกษา ทางผู้วิจัยลงภาคสนามค้นคว้าศึกษาข้อมูลถึงประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดและสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ทางพิพิธภัณฑ์ฯ โดยมุ่งหวังเพื่อพัฒนาในการออกแบบสื่อให้เหมาะกับพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด จากการศึกษาค้นคว้าและทำแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายพบว่า อิทธิพลของสื่อจากสมาร์ตโฟนมีผลต่อกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ทางผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์รูปแบบในการออกแบบให้เหมาะสมกับพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด ผสมผสานกับทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์ เพื่อกระจายสื่อประชาสัมพันธ์แอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดและส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่ ห้องเรียนในอนาคต

คำสำคัญ : 1.การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ 2.พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยนิตยภัฏญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² นิตยภัฏญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
อีเมล : yon.najiji@gmail.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์วาทะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์วาทะศิลปกรรมศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Interactive media design for Suanpakkad Palace Museum

Yonlaphan Rodrukboon⁵, Kriangsak Khiaomang⁶

and Apisak Sindhuphak⁷

Abstract

The design of Suanpakkad Palace Museum application was an experiment of the research on interactive media design of Suanpakkad Palace Museum to promote public relation, boost the image of Suanpakkad Palace Museum and develop a field-trip learning source through interactive media. The objective was to analyze interactive media which had been developed to make it suitable for Suanpakkad Palace Museum. The location of Suanpakkad Palace Museum is at the center of the city, which makes it convenient for transportation via BTS. It has held exhibition of ancient place and valuable antiquities amidst beautiful natural surroundings, all of which offer knowledge about Thai art and culture. However, due to lack of interesting public relation, reaching target groups requires the creation of unique identity creation to the media. The interactive media design of Suanpakkad Palace Museum to promote the image of Suanpakkad Palace Museum mainly targeted students. The researcher conducted fieldwork to collect information on the history of Suanpakkad Palace Museum and interview museum staff in order to design suitable media for Suanpakkad Palace Museum. Based on the information collected and questionnaire distributed to the target group, smartphone was found to be the most influential media for the target group. The researcher analyzed the data and formats of the design to make it appropriate for Suanpakkad Palace Museum. This process was undertaken in tandem with

⁵ Master's student in Visual Arts and Design at Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Chon Buri, Thailand. Email address: yon.najiji@gmail.com

⁶ Assistant Professor Doctor at Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Chon Buri, Thailand.

⁷ Assistant Professor Doctor at Faculty of Technical Education, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok, Thailand.

human behavior theory to disseminate public relation media application for Suanpakkad Palace Museum, boost the image of Suanpakkad Palace Museum and promote it to be a field-trip learning source in the future.

Keywords: 1. Interactive media design 2. Suanpakkad Palace Museum

บทนำ

พิพิธภัณฑสถานเป็นสถานที่จัดแสดงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งปัจจุบันหากไม่มีสิ่งทีสร้างทัศนคติให้เกิดความน่าสนใจ พิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดเป็นวังของ พลตรี พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าจุลมงกุฎพงษ์บริพัตร กรมหมื่นนครสวรรค์ศักดิพินิต หรือ เสด็จในกรมฯ และหม่อมราชวงศ์พันธุ์ทิพย์ บริพัตร หรือ “คุณท่าน” ซึ่งคุณท่านมีอุดมการณ์เปิดบ้านเพื่อต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง และอนุรักษ์สะสมสถาปัตยกรรมโบราณสถานโบราณวัตถุ ซึ่งโบราณวัตถุบางชิ้นมีอายุเก่าแก่มากกว่า 1,300 ปี และยังมีอีกหลากหลายชิ้นที่มีความงาม ความประณีต แสดงศิลปะอันทรงคุณค่าของบรรพบุรุษในแต่ละยุคแต่ละสมัยที่มีความแตกต่างกัน แบ่งความสำคัญจัดเป็นหมวดหมู่ซึ่งปัจจุบันเปิดจัดแสดงเป็นพิพิธภัณฑสถาน โดยลักษณะในการจัดส่วนใหญ่จัดเพื่อความสวยงามไม่เน้นจัดเรียงเป็นยุคเป็นสมัย (Chumbhot-Pantip Foundation, 1995, pp. 91-92)

จากการลงสำรวจพื้นที่ที่ตั้งของพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดด้านหน้าติดถนนพญาไท ด้านหลังติดริมทางรถไฟ การจัดวางแผนผังของพิพิธภัณฑสถานเป็นการจัดเต็มพื้นที่มีบริเวณลานจอดรถมีพื้นที่น้อย ไม่สะดวกกับการนำชมเป็นหมู่คณะใหญ่ ด้านหน้าก่อกำแพงสูงและชื่อสถานที่แต่เดิมเป็นวังจึงไม่สื่อถึงความเป็นพิพิธภัณฑสถาน การเดินทาง การจัดแสดงวัตถุโบราณตามเรือนไทยต่างๆ ไม่สามารถถ่ายรูปได้อันเนื่องจากอาจทำให้วัตถุโบราณเกิดความเสียหายได้ ฉะนั้น ทำให้ผู้เข้าชมขาดอรรถรสในการเข้าชม สื่อปฏิสัมพันธ์บางส่วนที่ใช้จัดแสดงยังเข้าถึงกับกลุ่มผู้เข้าชมได้น้อยทำให้ไม่สามารถสร้างแรงจูงใจในการรับรู้ และสิ่งที่สำคัญจุดประสงค์หลักของทางพิพิธภัณฑสถานเป็นพิพิธภัณฑสถานที่ไม่มุ่งหวังผลกำไรจึงไม่มีการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ทำให้ผู้คนที่ไม่ผ่านไปมาไม่ทราบถึงเจตนารมณ์ของพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดเป็นพิพิธภัณฑสถานจัดงานประเภทใด

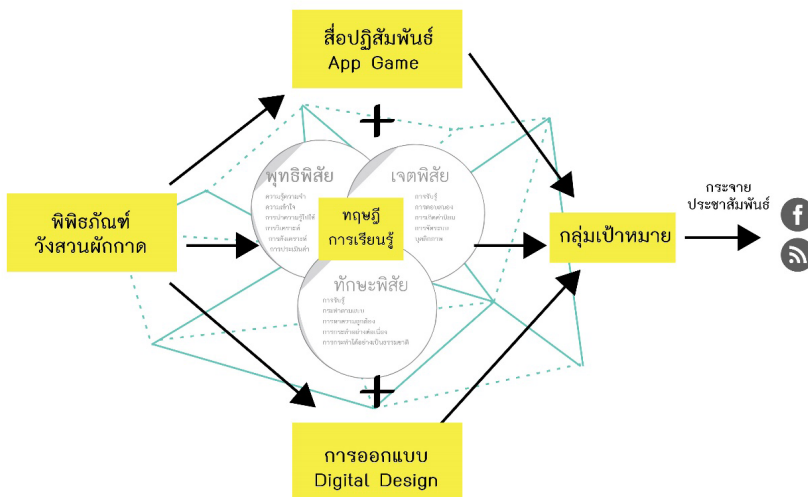
การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมของพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดผ่าน Interactive Application เป็นการสื่อสารในรูปแบบที่ให้กลุ่มนักเรียน นักศึกษา และกลุ่มที่สนใจทราบถึงประวัติความเป็นมา ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและความสำคัญของพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดให้ผู้คนที่ไม่ทราบเกิดปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้สร้างทัศนคติให้เกิดแนวคิดใหม่ โดยอาศัยสิ่งแวดล้อมในพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาด และทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์ในการพัฒนากิจกรรมครั้งนี้ และขยายระบบแหล่งการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศในการกระจายข้อมูลจากกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ที่เข้าถึงจากกลุ่มเล็กๆ ขยายไปกลุ่มใหญ่ๆ จัดแสดงสื่อปฏิสัมพันธ์เสมือนอยู่ในสถานที่จริง เกิดการทัศนคติเชิงบวก สร้างแรงบันดาลใจในการคิดพัฒนาต่อกลุ่มนักเรียน นักศึกษาทำให้เกิดการเรียนรู้ตอบสนองความต้องการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของพีพิกัดวังสวนผักกาดช่วงอดีต-ปีพ.ศ. 2558
2. เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนารูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ในพีพิกัดวังสวนผักกาด
3. เพื่อวิเคราะห์สื่อปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นให้เหมาะกับพีพิกัดวังสวนผักกาด
4. เพื่อประชาสัมพันธ์แหล่งความรู้นอกสถานที่และส่งเสริมภาพลักษณ์ของพีพิกัดวังสวนผักกาดด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์

ทฤษฎีการเรียนรู้กับสื่อปฏิสัมพันธ์

การเรียนรู้เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ความสามารถของพฤติกรรมมนุษย์กับช่องทางการรับข้อมูลเข้าและออกเกิดจากการมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การเคลื่อนไหว ระบบความจำของมนุษย์ หน่วยความจำเกี่ยวกับความรู้สึก



ภาพที่ 1 ทฤษฎีการเรียนรู้กับสื่อปฏิสัมพันธ์

ผู้วิจัยจึงนำเอาทฤษฎีการเรียนรู้ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ของ เบนจามิน บลูม คือ พุทธิพิสัย เจตพิสัย ทักษะพิสัย (Surang Khowtrakool, 2007, p. 272) ช่วยในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ครั้งนี้ การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์มีหลากหลายรูปแบบที่ทำให้เกิดความน่าสนใจ แต่ต้องสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนปรับทัศนคติใหม่ๆ ให้กลุ่มนักเรียนนักศึกษาสนใจ มีแรงจูงใจ สร้างสรรค์

และพัฒนาต่อ ซึ่งความงามกับคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของโบราณสถาน โบราณวัตถุ และสวนพฤกษศาสตร์ล้วนแต่มีคุณค่า หากพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ทางเทคโนโลยีสารสนเทศผ่านอินเทอร์เน็ตระดับเป็นสื่อที่น่าเรียนรู้ กระจายต่อกัน จะสร้างกลุ่มให้นักเรียนนักศึกษารู้จักตัวตนของพิพิธภัณฑสถานมากขึ้น และออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดความน่าค้นหาศึกษามากขึ้น ปัจจุบันความสามารถของโมบายแอปพลิเคชันเป็นปัจจัยสำคัญต่อการใช้เพื่อสื่อสาร แม้ว่าผู้ใช้มีความวัตถุประสงค์ในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสาร การตอบสนองความต้องการที่ไม่ต่างกัน แอปพลิเคชันถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้จำนวนมากเป็นหลัก และมีมากมายหลายประเภท

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ลงพื้นที่สำรวจและสอบถามรายละเอียดถึงความสำคัญและเรื่องต่างๆ ศึกษาข้อมูลจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาด และทำแบบสอบถามรายละเอียดเพื่อทำการวิเคราะห์พัฒนาในการออกแบบ

เพื่อพัฒนาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ให้พิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดเป็นที่รู้จักทางผู้วิจัยจึงนำแอปพลิเคชันซึ่งเป็นสื่อที่นิยมในยุคในสมัยปัจจุบันนี้ ให้ข้อมูลประชาสัมพันธ์สร้างทัศนคติให้ความรู้และความสนุกเพลิดเพลิน โดยอาศัยพฤติกรรมในการใช้โหลดแอปพลิเคชันที่กำลังนิยม เพื่อเป็นหลักในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ครั้งนี้ โดยใช้แบบสำรวจ IOC และอิทธิพลในการดาวน์โหลดใช้ในชีวิตประจำวัน

จากการสำรวจแบบสอบถาม IOC จากประชากรจำนวน 100 คน ผู้ชาย 30 คน ผู้หญิง 70 คน แบบสอบถามด้านพฤติกรรมใช้สมาร์ทโฟนมีจำนวนร้อยละ 94% หลักในการใช้สมาร์ทโฟนคือ การสนทนา 24% เพื่อการบันเทิง 22% เพื่อถ่ายภาพ 20% เพื่อการศึกษา 19% และเพื่อความทันสมัย 30% หลักในการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันให้เหมาะกับพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาด เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว 58% เพื่อการศึกษา 21% เพื่อความบันเทิง 21% พบว่าควรที่จะออกแบบสื่อพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดเป็นแนวเชิงประชาสัมพันธ์ท่องเที่ยว แต่ทางผู้วิจัยได้สำรวจแอปพลิเคชันของพิพิธภัณฑสถานอื่นๆ ที่จัดทำขึ้น จึงเห็นผลการดาวน์โหลดเพียง 10-20 คน จึงพิจารณาจากผลที่มีอิทธิพลในการดาวน์โหลดมากที่สุดเป็นประเภทบันเทิงและเกม

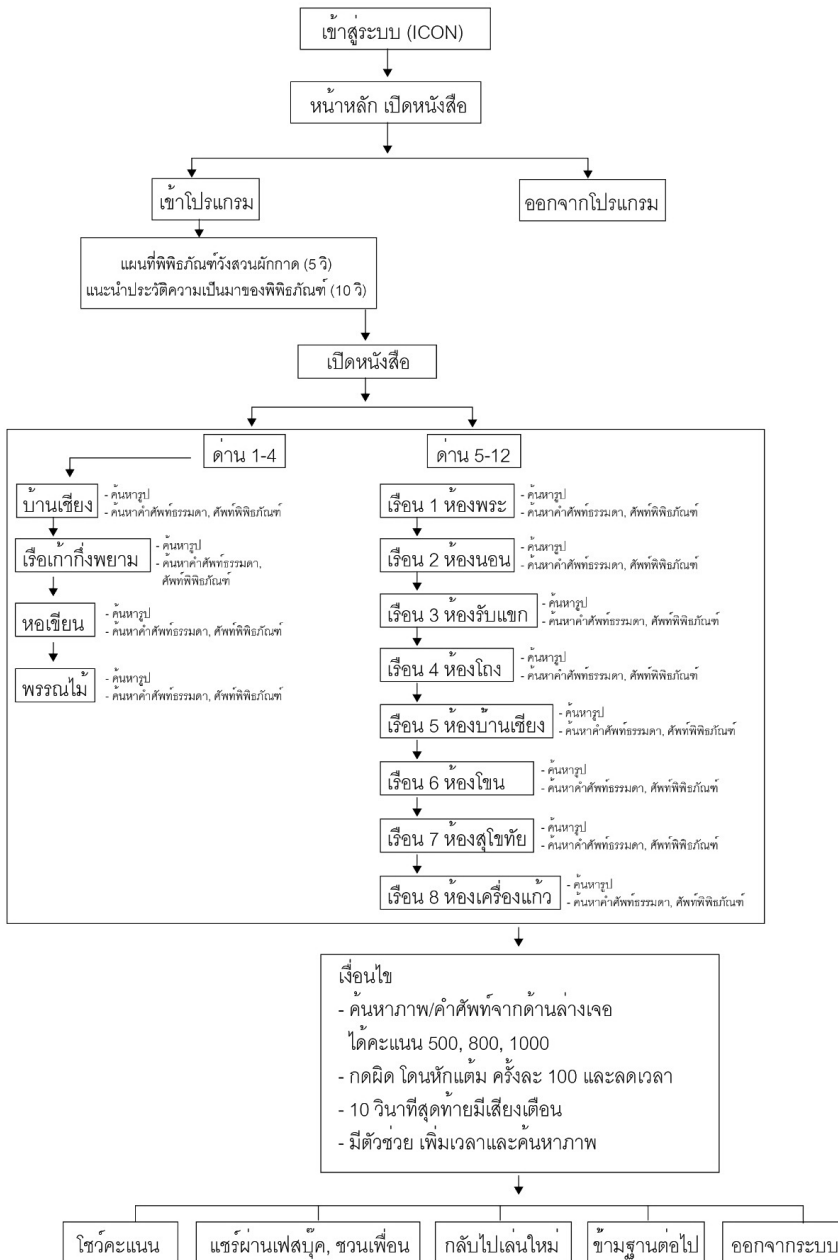
จากบทสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถาน (คุณดวงดาว วิไลพงษ์ ผู้จัดการมูลนิธิจุมภฏ-พันธุ์ทิพย์ และ คุณณิภาพร บุญทองใหม่ ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาด) ถึงกระบวนการวิเคราะห์การออกแบบ และพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ผ่านรูปแบบแอปพลิเคชันเกม โดยมีลักษณะความต้องการของทางพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดเห็นด้วยกับการออกแบบ

แอปพลิเคชันประเภทเกม ซึ่งแอปพลิเคชันนี้มีลักษณะแบบเกมค้นหาภาพ และค้นหาคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมให้ความรู้และความงามของพีธีทัศน์ฯ ผ่านการจำลองลักษณะเด่นๆ ทั้งเสมือนจริงและจินตนาการจำลอง โดยอ้างอิงจากสื่อของพีธีทัศน์วีรสวณผักกาดนำมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์เกมครั้งนี้

ขั้นตอนกระบวนการออกแบบ

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กรณีศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์พีธีทัศน์วีรสวณผักกาด ให้เป็นที่เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้เข้าถึงกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาที่มีกระบวนการ ดังนี้

1. การออกแบบโครงสร้างแอปพลิเคชันเกมพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด



ภาพที่ 2 ภาพตารางการออกแบบแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด

การออกแบบสัญลักษณ์แอปพลิเคชันเป็นหลักในการสร้างแบรนด์ให้ผู้ใช้งานเกิดการรับรู้ การออกแบบควรใช้ความเป็นเอกลักษณ์ และสะท้อนให้สื่อถึงความสำคัญของแอปพลิเคชันนั้นๆ

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ภาคสนาม สอบถามเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ (คุณดวงดาว วิไลพงษ์ ผู้จัดการมูลนิธิชุมชน-พันธุ์ทิพย์ และ คุณนิภาพร บุญทองใหม่ ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด) เพื่อนำข้อมูลและรายละเอียดจากจุดเด่นของพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด นำมาวิเคราะห์ในกระบวนการออกแบบสัญลักษณ์ (icon) ของพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด

อัตลักษณ์เด่นของพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดคือ เรือนไทย 8 หลัง ที่เสด็จในกรมและคุณท่าน ได้มีอุดมคติในการตกแต่งบ้านให้เป็นพิพิธภัณฑ์เปิดบ้านต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง ให้ศึกษาความรู้แก่บุคคลทั่วไป หอเขียนลายรดน้ำสร้างตั้งแต่สมัยพระนเรศวรมหาราช พระอุม่าที่มีอายุมากกว่า 1,300 ปี ศิลปะบ้านเชียงที่มีความสมบูรณ์และเก่าแก่เป็นอย่างมาก



ภาพที่ 3 ทางเชื่อมเรือนไทยหลัง 1-3



ภาพที่ 4 ภาพร่างสัญลักษณ์พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด

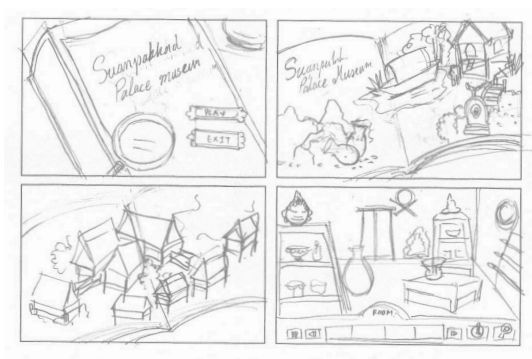
หลังจากการสำรวจภาคสนาม ผู้วิจัยได้ร่างแบบสเก็ตสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดและสอบถามเจ้าหน้าที่ผ่านแบบร่างให้มีความเหมาะสมเป็นอัตลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดมากที่สุด



ภาพที่ 5 ภาพสัญลักษณ์เกมพิพิธภัณฑวังสวนผักกาด

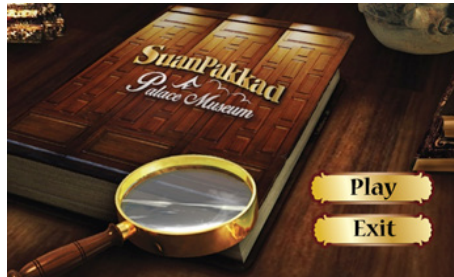
จากการสอบถามเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑวังสวนผักกาดแบบที่ 3 ได้สื่อความเป็นอัตลักษณ์ของพิพิธภัณฑวังสวนผักกาดมากที่สุด เนื่องจากพิพิธภัณฑวังสวนผักกาดมีลักษณะเด่นคือ เรือนไทยในสมัยโบราณ 8 หลัง ซึ่งเรือนไทยเป็นรูปธรรมที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทยที่คนไทยสร้างขึ้นเป็นการแสดงลักษณะอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมประจำชาติ

2. การออกแบบเนื้อหาของแอปพลิเคชันเกมพิพิธภัณฑวังสวนผักกาด

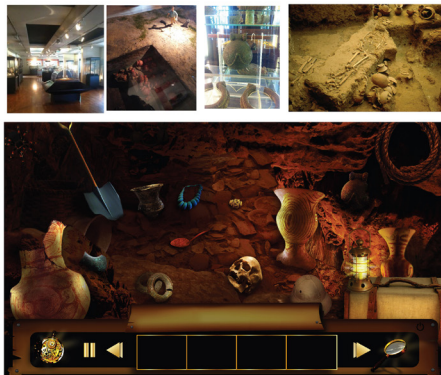


ภาพที่ 6 ภาพร่างการออกแบบแอปพลิเคชันเกมพิพิธภัณฑวังสวนผักกาด

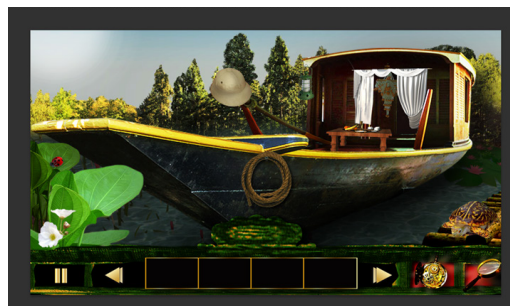
ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยวิธีนำเสนอรายละเอียดเรื่องราวประวัติความเป็นมาผ่านในรูปแบบการเปิดหนังสือเล่าเรื่อง ซึ่งหนังสือสะท้อนเสมือนการเล่าเรื่องประวัติ



ความสำคัญต่างๆ ของพิพิธภัณฑ์ โดยภาพประกอบปกหนังสือผู้วิจัยได้นำเอา



ไม้ฝาปะกนแสดงเป็นเอกลักษณ์ของบ้านทรงไทยโบราณ และเพิ่มการประชาสัมพันธ์ของแผนที่วังสวนผักกาดผ่านแผ่นฉนวนบอกเล่าประวัติความเป็นมาอย่างคร่าวๆ



เพื่อให้ผู้รับสารได้รับความรู้เบื้องต้น อ้างอิงจากข้อมูลสถานที่จริง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบ



ห้องผักกาดซึ่งนิยามจากชื่อของพิพิธภัณฑ เป็นเสมือนเจ้าหน้าพิพิธภัณฑพานาชม และบอกรายละเอียดข้อมูลในแต่ละฐาน

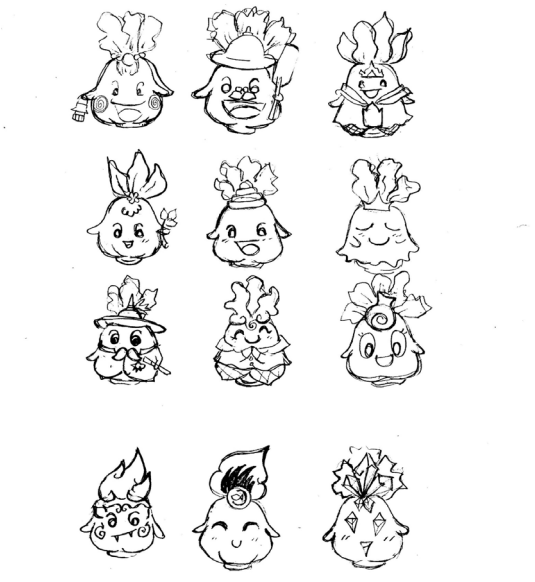
ภาพที่ 7 หน้าแรกเข้าของแอปพลิเคชันเกมพิพิธภัณฑวังสวนผักกาด

ภาพที่ 8 ขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพจากสถานที่จริง และเว็บไซต์ เพื่อประกอบพัฒนาการออกแบบฉากพิพิธภัณฑบ้านเชียง

ภาพที่ 9 ภาพการออกแบบฐานที่ 2 เรือเก่ากึ่งพยาม

ภาพที่ 10 ขั้นตอนเขียนแอปพลิเคชัน โดยมีห้องผักกาดอธิบายถึงประวัติความเป็นมา

3. กิจกรรมฐานต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ
กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ของการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์พิพิธภัณฑ



วังสวนผักกาด ได้ออกแบบสอดคล้องกับแอปพลิเคชันเกมพิพิธภัณฑวังสวนผักกาด



ค้นหาอัตลักษณ์เด่นของแต่ละฐานของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเสมือนการค้นหาคำสำคัญของฐาน โดยผ่านแผ่นพับที่จำลองเป็นลักษณะแผนที่ให้ผู้ชมพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเดินให้ครบทุกฐาน

ผู้วิจัยจึงนำการออกแบบห้องฝึกภาคอ้างอิงการแต่งตัวให้มีลักษณะเด่นของแต่ละห้อง เพื่อเสมือนเป็นห้องฝึกภาคเป็นตัวแทนกุญแจหลักในการนำชมของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติครั้งนี้

ภาพที่ 11 ภาพร่างห้องฝึกภาคตามสถานที่สำคัญในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

ภาพที่ 12 แผนกิจกรรมเข้าฐานต่างๆ ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ประชาสัมพันธ์ให้พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเป็นที่รู้จัก
2. ปรับวิสัยทัศน์ให้กลุ่มเป้าหมายเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
3. สร้างกิจกรรมแหล่งความรู้นอกสถานที่ แหล่งท่องเที่ยวในเชิงอนุรักษ์และส่งเสริมภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

สรุปผลการศึกษา

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติมีลักษณะเด่นคือ เรือนไทยในสมัยโบราณ 8 หลัง ซึ่งเรือนไทยเป็นรูปธรรมที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทยที่คนไทยสร้างขึ้นเป็นการแสดงลักษณะอัตลักษณ์ศิลปประเพณีทางวัฒนธรรมทางผู้วิจัยจึงนำมาออกแบบและพัฒนา รูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ โดยทางผู้วิจัยลงภาคสนามค้นคว้าศึกษาข้อมูลถึงประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ โดยมุ่งหวังเพื่อพัฒนาในการออกแบบสื่อให้เหมาะกับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จากการศึกษาข้อมูลและทำแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายพบว่า อิทธิพลของสื่อจากสมาร์ทโฟนมีผลต่อกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ทางผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์รูปแบบในการออกแบบให้เหมาะสมกับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ผสมผสานกับทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์ เพื่อเป็น

แนวทางในการประชาสัมพันธ์ แหล่งเรียนรู้นอกสถานที่และส่งเสริมภาพลักษณ์ของ พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์พบว่าการนำแอปพลิเคชันมาใช้เพื่อ ประชาสัมพันธ์ครั้งนี้ ทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้และสนุกสนาน ปรับทัศนคติที่มี ต่อพิพิธภัณฑ์โบราณเสริมสร้างจินตนาการและเสริมคำศัพท์เหมาะสมที่จะเป็นแนวทาง ในการพัฒนาการดาวน์โหลดให้ได้จริงและสามารถเป็นแนวทางในการประยุกต์พัฒนา ออกแบบแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ของสถานที่อื่นๆ ได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนจากพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด และมูลนิธิ จุมภฏ-พันธุ์ทิพย์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ให้ใช้สถานที่ ขอขอบคุณ คุณดวงดาว วิไลพงษ์ ผู้จัดการมูลนิธิจุมภฏ-พันธุ์ทิพย์, คุณเพ็ญภา ไพศาลศุภนิมิต เลขานุการประธาน มูลนิธิจุมภฏ-พันธุ์ทิพย์, คุณจำนง กลิ่นเทพ หัวหน้าพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด, คุณนิภาพร บุญทองใหม่ ภัณฑารักษ์วังสวนผักกาด และพี่ๆ เจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์ วังสวนผักกาดที่ให้การสัมภาษณ์และแนะนำข้อมูลเป็นอย่างดี ขอขอบคุณ บริษัท ไทยซัมซุง อิเล็คโทรนิคส์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ยืมผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์ และ บริษัท เอชแอลวิชั่น ให้การสนับสนุนด้านการผลิตสื่อต่างๆ ขอขอบคุณ อาจารย์เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง และ อาจารย์อภิศักดิ์ สินธุภักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้คำแนะนำในการพัฒนาแอปพลิเคชัน และการออกแบบ อาจารย์พงษ์พันธ์ สุริยภัทร อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบ ทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง คอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการออกแบบปฏิสัมพันธ์ในพิพิธภัณฑ์ต่างๆ และ ครอบครัวอดิศักดิ์, นายอดิชาติ ถาวรอนุกุลกิจ และ นายทศพล วิไลลักษณ์ ที่สนับสนุน ในการแนะนำข้อมูลและช่วยค้นคว้าเอกสารต่างๆ



References

- Baan Jomyut. (2000). **Definition and history of the word “Museum” (ความหมายและความเป็นมาของคำว่า “พิพิธภัณฑ์”)** [Online]. Retrieved on February 6, 2015 from <http://www.baanjomyut.com/>
- Buadang, R. (2012). **What is Application Program?** [Online]. Retrieved on June 16, 2015 from <http://www.dstd.mi.th/>
- Chumbhot-Pantip Foundation. (1995). **25 years for public interest (25 ปี แห่งการสาธารณประโยชน์)**. Bangkok: Amarin Printing Group PCL.
- Kaewkangwan, K. (2002). **Life Improvement psychology for all ages (จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกวัย)**. Bangkok: Thammasat University Press.
- Khowtrakool, S. (2007). **Educational psychology (จิตวิทยาการศึกษา)**. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Peter, S. (2012). **Teaching material design approaches (แนวคิดในการออกแบบ)**. Bangkok: O S Printing house.
- Songkram, N. (2014). **Multimedia design and development for learning (การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้)**. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Sukoltha, S. (2015). **Librarian Roles on Lifetime Learning Support (บทบาทของบรรณารักษ์ต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต)**. Retrieved on May 15, 2015 from <http://sutawan2537.blogspot.com/>