

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, สถานการณ์สมมุติ, เกม, แบบทดสอบ ฯลฯ
 - หน้าที่ของสื่อ วัตถุประสงค์
 - ข้อเสนอแนะการใช้
 - รูปแบบของสื่อ
 - ออกแบบต้นแบบ
 - การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - การกำหนดหัวข้อ
 - การออกแบบเนื้อหา
 - ระดับของปฏิสัมพันธ์
 - รูปแบบปฏิริยาโต้กลับ
 - การแตกย่อยเนื้อหา
 - ข้อบัญญัติของผู้เรียน/ผู้ใช้
 - แนวทางการแก้ไข
- ขั้นตอนการพัฒนา
 - ตั้งมาตรฐาน
 - กำหนด Story Board
 - ผลิตเนื้อหารูปแบบต่างๆ
 - การลงรหัสโปรแกรม
 - ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง
 - ตรวจสอบนำร่อง
 - ตรวจสอบการนำไปใช้