การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

ชุณหกาญจน์ เลี้ยงฤทัย[1*] และธัญนันทร์ สัจจะบริบูรณ์[1]

[1]สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
*644286006@webmail.npru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น 2) แบบประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 60 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.24, S.D. = 0.44$) และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.50, S.D. = 0.77$)

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก การทักทายและแนะนำตัว ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

Development of Motion Graphic on Greeting and Introduce Yourself in Basic Japanese

Chunhakarn Liangruethai[1*] and Thanyanan Sajjaboriboon[1]

[1]Multimedia Technology Department, Faculty of Science and Technology,
Rajabhat Nakorn Pathom University
*644286006@webmail.npru.ac.th

Abstract

The aims of this research were 1) to develop Motion Graphic on Greeting and Introduce Yourself in Basic Japanese and 2) to evaluate the audience satisfaction for Motion Graphic on Greeting and Introduce Yourself in Basic Japanese. The research tools were Motion Graphic on Greeting and Introduce Yourself in Basic Japanese, the questionnaire for Motion Graphic quality, and the questionnaire for the audience satisfaction. The research sample was the undergraduate student of Nakhon Pathom Rajabhat University, consisted of 60 students using purposive sampling. The statistics used for data analysis were mean and standard deviation. The results were as follows: 1) the assessment of overall quality was at the high level ($\bar{x} = 4.24, S.D. = 0.44$) and 2) the audience satisfaction was at the highest level ($\bar{x} = 4.50, S.D. = 0.77$).

Keywords: Motion Graphic, Greeting and Introduce Yourself, Basic Japanese

1. บทนำ

การศึกษาภาษาต่างประเทศไม่เพียงเป็นการศึกษาเพื่อให้มีความรู้ด้านไวยกรณ์และคำศัพท์เท่านั้น แต่รวมถึงการศึกษาเพื่อให้มีความรู้ความสามารถในการนำไปใช้สื่อสารให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับสังคม วัฒนธรรม แนวคิด ค่านิยมที่สะท้อนสู่ภาษาด้วย ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารที่ต่างวัฒนธรรมเพื่อการอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างทางวัฒนธรรม ภาษาญี่ปุ่นมีความหลากหลายแตกต่างไปตามถิ่นฐาน วัย เพศ สถานะทางสังคม การศึกษาภาษาญี่ปุ่นทำให้สามารถใช้ภาษาญี่ปุ่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม [1] เนื่องจากความต้องการแรงงานที่สามารถใช้ภาษาญี่ปุ่นสูง ทำให้ค่าตอบแทนหรือเงินเดือนค่าจ้างนั้นสูงตามไปด้วย ประเทศไทยกับญี่ปุ่นมีความสัมพันธ์อันดีมาตลอด คนไทยชอบไปเที่ยวญี่ปุ่น ชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่น ชอบอาหารญี่ปุ่น และคนญี่ปุ่นชอบมาเที่ยวที่เมืองไทย ชอบอาหารไทย ชอบคนไทย อนาคตของงานที่เกี่ยวกับภาษาญี่ปุ่นในไทยมีแนวโน้มไปในทางที่ดีถ้าสามารถสื่อสารภาษาญี่ปุ่นได้ [2]

ในแวดวงทางการศึกษาทั่วโลกต่างก้าวพ้นผ่านรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลาง มาเป็นการเรียนรู้ในกระบวนการทัศน์ใหม่ ที่เรียกได้ว่าเป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ฐานเทคโนโลยี [3] กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลสามารถพัฒนาความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี ส่งผลดีต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาได้ [4] ซึ่งปัจจุบันสื่อที่ใช้ในการให้ความรู้เกี่ยวกับการทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นนั้นพบว่ายังอยู่ในรูปแบบหนังสือ วีดีโอ หรือเว็บไซต์ และการอ่านจากหนังสืออาจไม่สามารถทำให้มองเห็นภาพได้อย่างชัดเจน สื่ออาจจะไม่ได้ดึงดูดความสนใจของผู้ชมมากนัก หากมีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบอื่นที่มีการรวมภาพกราฟิก ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง จะช่วยให้ผู้เรียน

ทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายกว่าการอ่านจากหนังสือ และกระตุ้นความสนใจได้มากกว่าดูจากวีดีโอ ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้สามารถรับชมสื่อได้จนจบโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น กระตุ้นการเรียนรู้ได้ดีจากการที่ได้เห็นภาพกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ มีเสียงพากย์และมีเสียงบรรเลงประกอบ

โมชันกราฟิกเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความสนใจ โดยการทำภาพให้เคลื่อนไหวได้โดยการนำเอามาจัดเรียงต่อ ๆ กัน การทำให้ภาพวาด 2 มิติ เคลื่อนไหวได้เป็นการนำเอาเทคโนโลยี เสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ข้อความ มารวมกัน ปรับแต่งด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์มาอย่างดี เพื่อตอบโจทย์ในจุดประสงค์ที่ต้องการสื่อสาร สามารถชักจูงผู้เรียนได้ ตัวสื่อมีความน่าสนใจได้ดีกว่าสื่ออื่น ๆ ใช้ระยะเวลาสั้นในการรับชมเนื้อหาเนื่องจากวิเคราะห์ตรงจุดประสงค์แล้ว [5] เป็นสื่อในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ใช้ภาพประกอบเชิงสัญลักษณ์ กระชับ เข้าใจง่าย ซึ่งช่วยให้เนื้อหาที่ซับซ้อนสามารถดูเข้าใจง่ายรวดเร็วกว่าเนื้อหาที่มีเพียงตัวอักษร จากการศึกษาจะเห็นว่าผู้เรียนให้ความสนใจในสื่อเคลื่อนไหวมากกว่าสื่อในรูปแบบตำรา หนังสือ หรือ Power Point เนื่องจากโมชันกราฟิกที่มีความแปลก สวยงามและสนุกสนานสอดแทรกสาระสามารถเรียนรู้ได้ง่ายกว่า [6] เป็นสื่อมัลติมีเดียที่สามารถนำเสนอข้อมูลที่เข้าถึงได้ยาก เช่น แผนภูมิ ตัวเลข และตัวอักษร ให้กลายเป็นสื่อที่สามารถเข้าใจได้ง่ายในรูปแบบของภาพกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ผสมผสานกับงานออกแบบที่มีความน่าสนใจ [7]

จากเหตุดังกล่าวข้างต้น จึงนำไปสู่การนำเสนอเนื้อหาความรู้ในเรื่องของการทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น ซึ่งจะทำให้ผู้รับชมได้สื่อที่มีความทันสมัยและน่าสนใจ ผ่านตัวละครการ์ตูนที่มีสีสัน ภาพกราฟิกสวยงามที่สามารถเคลื่อนไหวได้ และมีสีสันดึงดูดสายตาผู้ชม ช่วยให้ผู้รับชมสามารถได้รับความรู้ความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 60 คน เลือกโดยวิธีแบบเจาะจง

3.2 เครื่องมือที่ใช้

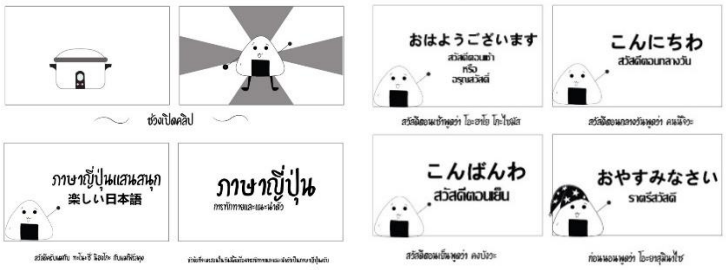
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ 1) โมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น 2) แบบประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

3.3.1 การพัฒนาโมชันกราฟิก

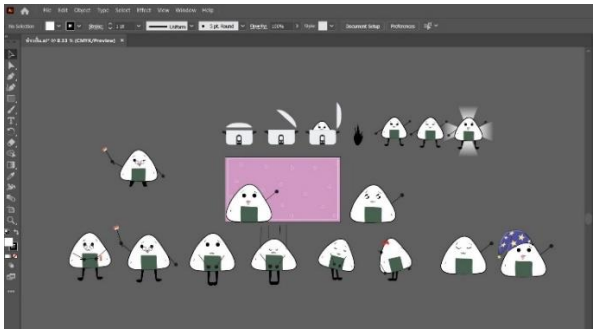
การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น โดยใช้หลักการ 3P ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการทำ) ได้แก่ การเขียนเรื่องหรือบท (story) การออกแบบภาพ (visual design) การทำบทภาพ (storyboard) การร่างช่วงภาพ (animatic)



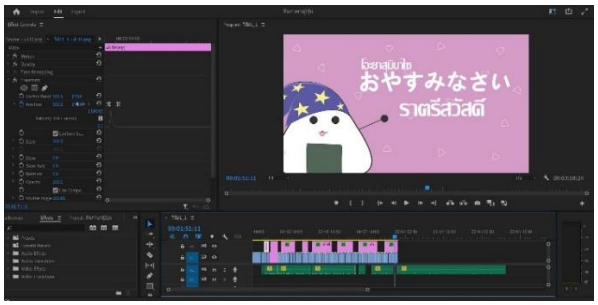
ภาพที่ 1 ขั้นตอน Pre-Production เขียนบทและเนื้อหาลง Storyboard

ขั้นตอนที่ 2 Production (ขั้นตอนการทำ) คือขั้นตอนในการวาดลงคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในส่วนของการวางผัง (layout) การทำฉากหลัง และใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro ในการทำให้เคลื่อนไหว



ภาพที่ 2 ขั้นตอน Production วาดลงคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

ขั้นตอนที่ 3 Post-Production (ขั้นตอนหลังการทำ) ได้แก่ การประกอบภาพรวม (compositing) และใส่เสียงพากย์ เสียงดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟคต่างๆ (music and sound effects)



ภาพที่ 3 ขั้นตอน Post-Production บันทึกเสียงและตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premier Pro

3.3.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ มีขั้นตอนดังนี้

- ศึกษาปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิก
- ร่างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- นำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำก่อนนำไปใช้จริง
- กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อใช้ในการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิก จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติ คือเป็นผู้สอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ วุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป

3.3.3 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม มีขั้นตอนดังนี้

- ศึกษาปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม
- ร่างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- นำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำก่อนนำไปใช้จริง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และแปลความหมายค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน หมายถึง มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน หมายถึง มาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน หมายถึง น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด

เก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิธี Likert และแปลความหมายค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 คะแนน หมายถึง ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 คะแนน หมายถึง ดี
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 คะแนน หมายถึง พอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

ผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นที่สร้างขึ้น มีดังภาพต่อไปนี้

ภาพที่ 4 ผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

โมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นที่สร้างขึ้นนี้ มีผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
2. ความเหมาะสมของภาพประกอบ	4.33	0.58	มาก
3. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.00	0.00	มาก
4. ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	4.00	0.00	มาก
5. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.33	0.58	มาก
6. ความเหมาะสมของเวลา	4.33	0.58	มาก
7. ความสวยงามดึงดูดความน่าสนใจ	4.33	0.58	มาก
รวม	4.24	0.44	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้น มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับชม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. ความสวยงามของสื่อโมชันกราฟิก	4.63	0.66	ดีมาก
2. ภาษาที่ใช้สื่อความหมายเข้าใจง่าย	4.33	0.92	ดี
3. เสียงบรรยาย	4.48	0.70	ดี
4. เสียงดนตรีประกอบเหมาะสม	4.52	0.80	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของเวลาในการรับชม	4.40	0.89	ดี
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4.65	0.56	ดีมาก
รวม	4.50	0.77	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินการความพึงพอใจของผู้รับชม จำนวน 60 คน โดยรวมแล้วอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.77 พบว่าผู้รับชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินด้านประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นที่สร้างขึ้นโดยใช้หลักการ 3P ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน ข้อความ เสียงพากย์ และเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญโดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก และจากผลการพัฒนาโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้น มีผลการประเมินความพึง

พอใจจากผู้รับชม จำนวน 60 คน โดยรวมแล้วนั้นอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งพบว่าผู้ชมให้คะแนนมากที่สุดในการประเมินประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ทั้งนี้พบว่าความเหมาะสมของเนื้อหา เวลาที่กระชับ และรูปแบบการนำเสนอแบบโมชันกราฟิกสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้นเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wantipha Thammachot [8] ที่ได้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนโดยใช้สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากสื่อโมชันกราฟิกช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับนักเรียน และช่วยปรับเปลี่ยนเนื้อหาที่ไกลตัว ให้เป็นภาพที่สามารถสื่อความหมายได้ง่าย และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Worapong Khemtong, Jirapan Srisompan และ Krich Sintanakul [9] ที่ได้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่องการใช้งานแอปพลิเคชันบนคลาวด์เพื่อการศึกษายุค 4.0 พบว่า ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากบทเรียนมีภาพประกอบแสดงให้เห็นถึงการทำงานที่เป็นขั้นเป็นตอนโดยง่าย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะประสบการณ์นำไปสู่การพัฒนาตนเองได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Suttipong Klongdee and Nalinee Chanamool [10] ที่ได้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ชุมชนขนมแปลกริมคลองหนองบัวจังหวัดจันทบุรี พบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อสื่อโมชันกราฟิกโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และสื่อโมชันกราฟิกมีความน่าสนใจสามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวได้มาก

6. สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง การทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 60 คน เลือกโดยวิธีการแบบกลุ่มเจาะจง ผลการวิจัยพบว่าผลการประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก และความพึงพอใจของผู้รับชมโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

7. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป อาจใช้ขั้นตอนหลักการสร้างโมชันกราฟิกนี้ไปเป็นต้นแบบในการนำเสนอเนื้อหาอื่นๆ ต่อไปได้ นอกจากเนื้อหาจากโมชันกราฟิกแล้วสามารถนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการทักทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น โดยใช้สื่อในการนำเสนอรูปแบบใหม่ๆ ได้ในอนาคต อาจจะเป็นสื่อในรูปแบบ 3 มิติ หรือสื่อเสมือนจริง รวมทั้งนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือโปรแกรมใหม่ มาช่วยพัฒนาในการนำเสนอเนื้อหาให้มีความสมจริงมากขึ้น เพื่อกระตุ้นความสนใจผู้ชมได้มากขึ้น

8. เอกสารอ้างอิง

[1] Patcharaporn Kaewkitsadang. (2020). *Japanese Language in Social and Cultural Aspects.* Bangkok: Thammasat Press, Thammasat University. (In Thai)

[2] Chatchapol Nilkamhang. (2015, January 18). *Knowledge about the Job of Japanese language*. Ideaboy. Retrieved January 12, 2024, https://www.ideaboy.co.th/article/6. (In Thai)

[3] Chusak Ekpetch. (n.d.). *Learning Management in the 21st Century*. Suratthani Rajabhat University. Retrieved January 12, 2024, https://graduate.sru.ac.th/wp-content/uploads/2020/02.pdf. (In Thai)

[4] Kachaphat Limjaroen and Walee Rungratthawatchai. (2022). The Development of Japanese Comprehension in Digital Era, *Journal of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University,* 5(1), 7-15. (In Thai)

[5] Patchara Vanichvasin. (2022). Development of Motion Graphic by Micro-Learning Concept with Online Learning on Information Technology for Grade 3 Students, *Journal of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University,* 5(15), 127-140. (In Thai)

[6] Thaksina Sookpatdhee and Songsri Soranastaporn. (2017). Studying Motion Graphics Media which Enhanced Learning Ability, *VRU Research and Development Journal Science and Technology,* 12(1), 261-268. (In Thai)

[7] Nawuttagorn Potisarn. (2021). Results of Developing Motion Graphics for Enhancing Health Literacy of Diabetes Mellitus for Village Health Volunteers, *Industrial Technology Journal,* 6(2), 77-90. (In Thai)

[8] Wantipha Thammachot. (2019). Development of Motion Graphics Learning Materials for SOC 22101 Course Learning Social Studies Religions and Cultures on the Buddha the Dhamma and the Sangha for Mattayomseuksa 2 level, *Journal of Project in Computer Science and Information Technology,* 5(2), 37-47. (In Thai)

[9] Worapong Khemtong, Jirapan Srisompan and Krich Sintanakul. (2 0 1 8). A Development of Motion Graphic Media on Cloud Application for Education 4.0, *Journal of Educational Studies,* 13(1), 211-226. (In Thai)

[10] Suttipong Klongdee and Nalinee Chanamool. (2 0 2 1). Development of Motion Graphic Media Introduction to EcotourismNong Bua Community Chanthaburi, *Journal of Applied Information Technology,* 7(2), 75-83. (In Thai)