

การประยุกต์ ใช้งานมัลติมีเดีย

การประยุกต์ใช้มัลติมีเดีย

- ด้านการศึกษา (Education) : E-learning
- ด้านการฝึกอบรม (Training) : E-learning
- ด้านความบันเทิง (Entertainment) : ภาพยนตร์, เกมส์
- ด้านธุรกิจ (Business): Video Conferencing, Task Presentation

การประยุกต์ใช้มัลติมีเดีย

- ด้านการประชาสัมพันธ์ (Public Relation) : News, Advertising
- ด้านความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) : ด้านการทหาร, ด้านการแพทย์, ด้านสถาปนิก
- ด้านโมบายเทคโนโลยี (Mobile Technology) : M-Commerce, M-Banking, M-Entertainment

ด้านการศึกษา (Education)

- มีการพัฒนาการและขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดเครื่องมือช่วยสอนต่างๆ จนในที่สุดได้นำสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาใช้ในการช่วยสอนในรูปแบบต่างๆ
- มีการเผยแพร่สื่อการเรียนผ่านทางเว็บ (Web – Base) ซึ่งเรียกว่า E-learning

ด้านการศึกษา (Education)

- สนับสนุนและส่งเสริมการศึกษาโดยเป็นเครื่องมือช่วยรวบรวม (Collection), วิเคราะห์ (Analysis), ออกแบบ (Design), สร้าง (Implementation), จัดการ (Management), ใช้งาน (Utilization), ประเมินผล (Evaluation)
- คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Aided Learning; CAL)
- การเรียนรู้ทางไกล (Distance Learning)

ภาพแสดงตัวอย่าง e-learning



ด้านการฝึกอบรม (Training)

- มีส่วนช่วยในการเพิ่มศักยภาพทางบุคลากรเป็นอย่างมาก และได้มีการจัดทำคอมพิวเตอร์ใช้ในการช่วยสอน (Computer Aided Learning : CAL) ซึ่งถูกเรียกว่า อีเทรนนิ่ง (e-Training)

ภาพแสดงการ training 



ด้านความบันเทิง(Entertainment)

- มัลติมีเดียได้รับความนิยมแพร่หลายด้านความบันเทิงเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์ คาราโอเกะ, เกมส์, ละคร, ข่าว เป็นต้น
- Web TV
- Game Online
- Radio Broadcasting

Entertainment



movie



karaoke

มัลติมีเดียกับความบันเทิงภายในบ้าน

Radio Broadcasting



Game Online

Web TV



ด้านธุรกิจ (Business)

- ธุรกิจต่างๆ จำเป็นจะต้องใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียในการใช้งานอย่างมากสืบเนื่องมาจากการแข่งขันกัน ซึ่งทำให้มีความจำเป็นที่จะต้องบริการลูกค้าและให้ข้อมูลที่ดียิ่งขึ้น
- เทคโนโลยีมัลติมีเดียได้เข้ามามีบทบาทกับทางด้านธุรกิจหลายรูปแบบเพื่อที่จะรักษาสถานภาพทางการแข่งขันของธุรกิจตนเองเอาไว้

ด้านธุรกิจ (Business)

- การนำเสนอการขาย

การนำเสนอการขายจำเป็นที่จะต้องใช้สื่อมัลติมีเดียเข้ามาช่วย แทนที่จะใช้แผ่นใสหรือฉายวิดีโออย่างเดียว

- ในธุรกิจหลายๆแบบได้มีการสร้างฐานข้อมูลที่มีประสิทธิภาพที่สามารถจัดการและเก็บข้อมูลดิจิทัลได้ง่ายเหมือนกับหนังสือ ในอนาคตสามารถทำให้ผู้ใช้เข้าไปถึงข้อมูลทุกประเภทจากเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลหลักจะอยู่ในฐานข้อมูลกลางในเซิร์ฟเวอร์

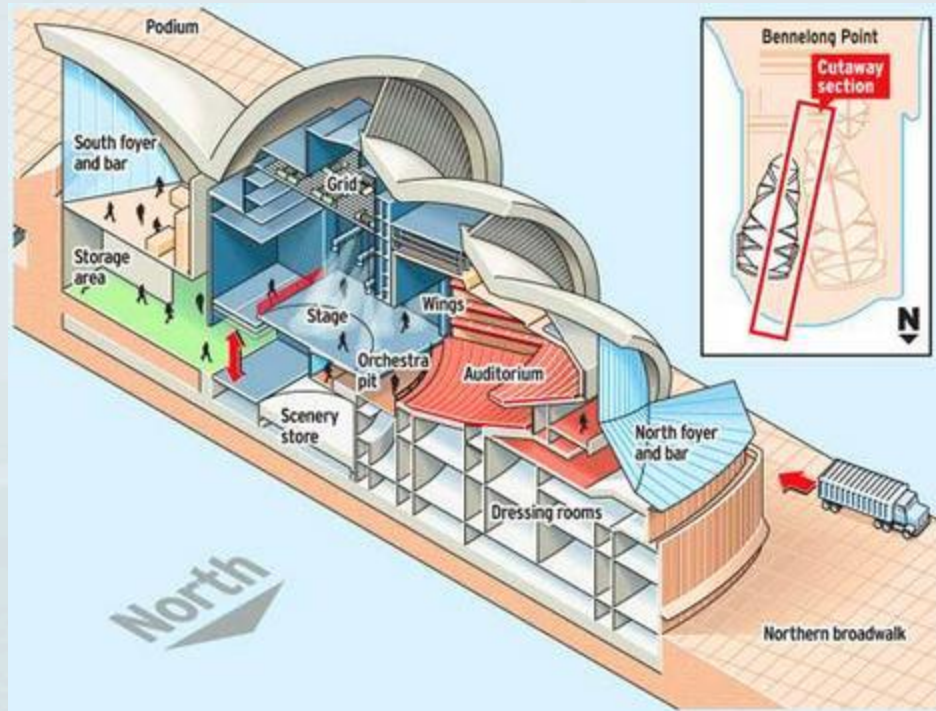
ด้านธุรกิจ (Business)

- ใช้มัลติมีเดียประกอบการนำเสนอผลงาน (Task Presentation) เพื่อให้สามารถเข้าใจง่าย เห็นภาพสิ่งที่ต้องการนำเสนอต่อที่ประชุมได้อย่างชัดเจน
- การประชุมทางไกล (Video Conferencing) ทำให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น, ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง

Business



การประชุมทางไกล (Video Conferencing)



การนำเสนอโครงสร้างและสถาปัตยกรรมต่างๆ ด้วยมัลติมีเดีย

Public Relation



การประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารในรูปแบบมัลติมีเดียผ่านเว็บ

ด้านการประชาสัมพันธ์ (Public Relation)

- มัลติมีเดียได้กลายเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญในการนำเสนอและเผยแพร่ข่าวสาร (New), การโฆษณา (Advertising) และการถ่ายทอด(Broadcasting)
- Touch Screen
- ตู้ประชาสัมพันธ์ (Multimedia Kiosk)



การเสนอข้อมูลด้วยมัลติมีเดียในรูปแบบ
Multimedia Kiosk

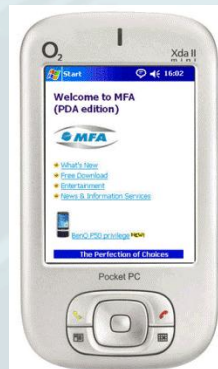
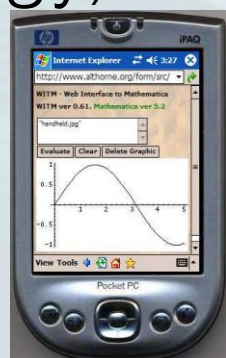
ด้านความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality)



- ความจริงเสมือนเป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ของวงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สามารถเลียนแบบการเรียนรู้และสัมผัสผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ในโลกแห่งความเป็นจริงเสมือน จะนำพาผู้ใช้เข้าสู่อาณาจักรแห่งจินตนาการที่เรียกว่า “ไซเบอร์สเปซ” (Cyberspace)

ด้านมโบายเทคโนโลยี (Mobile Technology)

- ได้ถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เช่น เทคโนโลยีมีเดียในโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Multimedia Technology)



อุปกรณ์ที่สามารถติดต่อสื่อสารแบบไร้สาย (Wireless Communication)



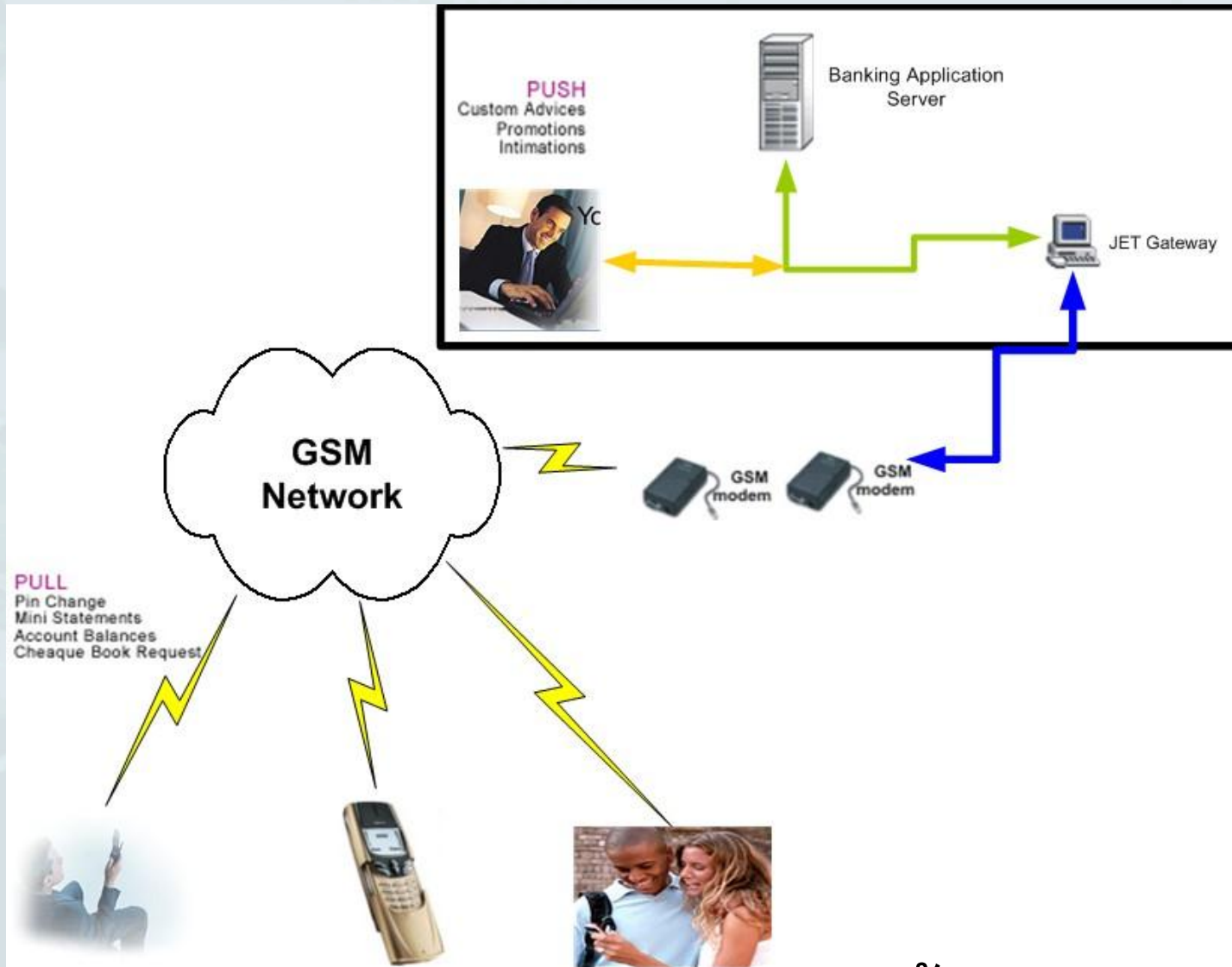
เครื่องโทรศัพท์เคลื่อนที่

Mobile Technology

- โมบายบิลลิ่ง (M-Billing) ได้แก่ การแจ้งค่าบริการ, การชำระเงิน
- โมบายแคร์ (M-Care) ได้แก่ บริการลูกค้าสัมพันธ์, ดูแลสุขภาพ
- โมบายเอนเตอร์เทนเมนต์ (M-Entertainment) ได้แก่ เกมส์, เพลง, วิดีโอ

Mobile Technology

- โมบายแมสเสจจิ้ง (M-Messaging) ได้แก่ การติดต่อสื่อสาร
- โมบายคอมเมอร์ซ (M-Commerce) ได้แก่ การซื้อ-ขายสินค้าและบริการ, การจองตั๋ว
- โมบายแบงคิง (M-Banking) ได้แก่ การโอนเงิน, การชำระเงิน



แสดงแบบจำลองโมบายแบงก์กิ้ง (M-banking)



แสดงแบบจำลองโมบายคอมเมิร์ซ (M-Commerce)