

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การประยุกต์ความรู้ทางด้านคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการนำโปรแกรม GSP มาใช้เพื่อการออกแบบศิลปะเส้นด้าย ทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าการออกแบบด้วยมือ มากไม่ว่าจะเป็นในเรื่อง ความสะดวกรวดเร็ว และสามารถเลือกสีเส้นได้อย่างสวยงาม ทำให้การออกแบบศิลปะเส้นด้ายเป็นไปอย่างมีระบบ สามารถออกแบบเพียงครั้งเดียว แต่ขึ้นลายหลายๆใบได้ รวมไปถึงสามารถถ่ายทอดความรู้ที่ได้ไปยังชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.1 สรุปผลการวิจัย

1. สามารถนำความรู้ด้านคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้ในการออกแบบศิลปะเส้นด้ายโดยใช้โปรแกรม GSP ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดให้กับชุมชน ชุมชน ต.บางคนที จ.สมุทรสงคราม

5.2 ข้อเสนอแนะ

1. นำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดกับงานอื่น เช่น การออกแบบศิลปะเส้นด้าย บนเครื่องประดับโดยใช้โปรแกรม GSP
2. นำไปต่อยอดสร้างอาชีพ โดยการทำศิลปะเส้นด้ายขายเพิ่มรายได้ หรือเป็นอาชีพเสริมได้
3. ยกระดับความรู้ของชุมชนอื่นๆด้วย เช่น พื้นที่ตำบลข้างเคียง