

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนา โมดูล 1.พื้นฐานและแนวคิดการออกแบบ

สาขาวิชา: เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ชื่อผู้วิจัย: นายปณิต นพประดิษฐ์

Date: 5 ก.ย. 2569 Version: 1.0

คาแรคเตอร์ วิชา 31910-2019 การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character Design) ระดับ ปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. ปัญหาหลักในด้านการศึกษาคือการขาดแคลนโมดูลการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและเข้าถึงได้ง่ายสำหรับวิชาการออกแบบคาแรคเตอร์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบสำหรับผู้เรียนระดับปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช นอกจากนี้ ยังมี ความจำเป็นในการปรับปรุงเนื้อหาการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงาน และเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนให้สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียนที่หลากหลาย ทำให้การพัฒนาโมดูลดังกล่าวเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อแก้ไขช่องว่างที่มีอยู่ในระบบการศึกษา	2.คำถามวิจัย 1. โมดูลการเรียนรู้สำหรับวิชาการออกแบบคาแรคเตอร์ที่พัฒนาขึ้นจะตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและตลาดงานได้ดีเพียงใด 2. วิธีการนำเสนอเนื้อหาในโมดูลจะมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะการออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้เรียนได้อย่างไร 3. การประเมินผลการเรียนรู้จากโมดูลจะสามารถวัดผลได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การเรียนรู้เชิงบูรณาการ (Integrated Learning), การออกแบบการเรียนรู้ (Instructional Design), ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory), ทฤษฎีการสอน (Teaching Theory)	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากรคือผู้เรียนระดับปวส.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช กลุ่มตัวอย่างคือผู้เรียนจำนวน 30 คน ที่เข้าร่วมการทดลองใช้โมดูลการเรียนรู้ วิธีการสุ่มตัวอย่างคือการเลือกแบบง่าย (Simple Random Sampling)	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. วิธีการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Method) แบบแผนการทดลอง: 1. แบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่มก่อน-หลัง (One Group Pretest-Posttest Design)
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาโมดูลการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและเข้าถึงได้ง่ายสำหรับวิชาการออกแบบคาแรคเตอร์ 2. ปรับปรุงเนื้อหาการเรียนรู้ให้	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. เนื้อหาของโมดูลการเรียนรู้, วิธีการนำเสนอเนื้อหา, การประเมินผลการเรียนรู้	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. โมดูลการเรียนรู้สำหรับวิชาการออกแบบคาแรคเตอร์ เครื่องมือรวบรวมข้อมูล:	

	สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงาน 3. เพิ่มประสิทธิภาพในการสอนให้สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียนที่หลากหลาย 4. ประเมินผลการเรียนรู้จากโมดูลเพื่อวัดผลความสำเร็จของการพัฒนาโมดูล	ตัวแปรตาม: 1. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน, ความสามารถในการออกแบบคาแรคเตอร์	1. แบบสอบถามความพึงพอใจ, แบบประเมินผลการเรียนรู้	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และการวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เพื่อประเมินความแตกต่างของผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการทดลองใช้โมดูลการเรียนรู้			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. ผลลัพธ์ที่คาดหวังคือการพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะการออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้เรียน รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับวิธีการนำเสนอเนื้อหาและการประเมินผลการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับวิชาการออกแบบคาแรคเตอร์	

Adapted from the Lean Canvas concept by ภาสกีพินิกซ์